SOMBRA E LUZ

A LANTERNA E A MESA

Um romance para aprender a jogar e a entender a vida depois da vida

JONAS ERNESTO POLI

UM ROMANCE DIDÁTICO

A LANTERNA E A MESA

Um romance para aprender a jogar e a entender a vida depois da vida

Jonas Ernesto Poli

Versão 0.1.0 · 06/10/2026

Créditos e aviso legal

A Lanterna e a Mesa Um romance para aprender a jogar e a entender a vida depois da vida

Autoria: Jonas Ernesto Poli

Edição: 1ª edição, 2026

ISBN: [a definir]

© 2026 Jonas Ernesto Poli. Todos os direitos reservados.

Contato

Site: sombraluz.com.br (https://sombraluz.com.br)

Contato: contato@sombraluz.com.br

Direitos autorais e pedidos de retirada de conteúdo: direitos@sombraluz.com.br

Erros e sugestões: pelo formulário em sombraluz.com.br/contato

Compatibilidade

A Lanterna e a Mesa é um romance independente que ensina regras compatíveis com a quinta edição e com o suplemento *Sombra e Luz*. Não é uma publicação oficial. Obra de ficção; os nomes, lugares e personagens são originais.

Atribuição do SRD 5.2.1 (CC-BY-4.0)

Este livro usa material do System Reference Document 5.2.1, licenciado sob a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-4.0).

Direitos autorais e retirada de conteúdo

Pedidos de retirada, correção de atribuição e comunicações sobre direitos autorais: direitos@sombraluz.com.br. Dúvidas gerais: contato@sombraluz.com.br. Erros e sugestões: https://sombraluz.com.br/contato.

Sumário

Nota do autor 7

Parte 1 · A criação 11

1. O convite 13
2. A roda dos ofícios 25
3. Os seis atributos 37
4. De onde eu vim 47
5. Perícias, idiomas e o que se leva no bolso 59
6. As primeiras magias 71
7. Vibração, marcas e o que o coração pesa 83
8. Do nível 1 ao 3 e a ficha de duas páginas 95

Reservado: a criação de Tomás 113
Reservado: a criação de Nina 115
Reservado: a criação de Ambrósio 117
Reservado: a criação de Dulce 119

Parte 2 · A mesa 121

9. A casa da mesa e os dados 123
10. Os jogadores I: o Paladino e a Bardo 145
11. Os jogadores II: o Ladino e o Mago 163
12. O pacto da mesa 183

Parte 3 · O jogo 193

13. Despertar e o socorrista 195
14. Primeiros passos e a colônia por dentro 211
15. Os outros despertos (a sala de treino) 223
16. A oficina das práticas 237
17. A equipe de Zacarias I: força e bravura 251
18. A equipe de Zacarias II: natureza, mistério e pacto 261
19. A sala de preparo e a Baliza (cenas P.1 e P.2) 273
20. A descida pela névoa (cena 1.1) 291
21. O Cais das Esperas (cena 1.2) 305
22. Horas de silêncio (cena 1.3) 317
23. A Torre da Alfândega (cena 1.4) 327
24. O Casebre das Redes (cena 1.5) 341
25. Mobilização do Cais e o nível 4 (cena 1.6) 355
26. Conversa de domingo I: a vila, o Doutor e o faroleiro (Ato II, cenas 2.1 a 2.4) 369
27. Conversa de domingo II: a madrugada da maré e a revelação (cenas 2.5 a 2.7) 385
28. Conversa de domingo III: a véspera, o Círculo e a descida (Ato III, cenas 3.1 a 3.3) 403
29. Conversa de domingo IV: o Farol de Cinzas, o Molhe e a luz acesa (cenas 3.4 a 3.6) 415
30. Epílogo e a mesa se levanta 431

A. Apêndice A: as fichas prontas 441
B. Apêndice B: glossário do iniciante 457
C. Apêndice C: folha de consulta de uma página 461
D. Apêndice D: os dados em figuras (todas as rolagens do livro) 463
E. Apêndice E: as 67 magias de nome temático (tabela gerada) 467
F. Apêndice F: para o próximo Mestre (como conduzir a Lanterna) 471

Índice remissivo 473

Nota do autor

Nota do autor

Querido leitor, querida leitora,

Meu nome é Jonas Ernesto Poli. Sou programador há trinta anos: passei a vida inteira ensinando máquinas a seguir regras, linha por linha, sem pular nenhuma. Talvez por isso eu tenha me apaixonado por um tipo de jogo em que as regras existem para que as pessoas se divirtam juntas.

Como tudo começou. Conheci o RPG no ensino fundamental, com uns dez ou doze anos, e me pareceu coisa de outro planeta. Uma escola de inglês da minha cidade promovia sessões de jogos, porque naquele tempo só existiam livros em inglês. Era fascinante. Como era difícil arranjar dados complexos, comecei pelo GURPS, que usava dados de seis lados, muito mais fáceis de comprar ou de fazer. Foi ali que, como costumo dizer, a vida começou. A maioridade do jogo veio por volta dos quinze anos, com o D&D, que ainda se chamava AD&D. Passávamos horas, dias, na mesma aventura, que ninguém queria que acabasse. A equipe principal era formada por mim, meus irmãos Moisés e Pedro, meu primo-irmão Eder e meu amigo Silvio, mas chegamos a jogar em mais de dez pessoas. Por muitos anos, as melhores diversões e as histórias mais incríveis que vi foram contadas assim, em colaboração, sem que ninguém soubesse como nem quando iam terminar.

Escrevi três coisas que andam juntas. Primeiro, um sistema de RPG, isto é, o conjunto de regras de um jogo de interpretar papéis. Depois, um suplemento chamado *Sombra e Luz*, que leva esse jogo para o mundo espiritual, para a vida depois da vida na Terra. E agora este romance, *A Lanterna e a Mesa*, que é o convite mais gentil que consegui imaginar para entrar nos dois.

Por que o mundo espiritual. Minha esposa, Elisa, apresentou-me o espiritismo por volta de 2010. Costumo dizer que conheci o espiritismo pelo amor. Quando li os primeiros romances espíritas, achei-os muito parecidos com uma história de RPG. Nas nossas caminhadas noturnas, Elisa e eu conversávamos sobre como seria bom uma saga de histórias inventadas, como *Guerra nas Estrelas*, *Harry Potter* ou *Percy Jackson*, só que com espíritos desencarnados. Daí nasceu a ideia de construir essa saga começando pelo RPG. É que roteiros, personagens e o desenrolar das histórias ficam muito mais perfeitos e verdadeiros quando são criados em colaboração e conferidos enquanto se cria: fica muito mais real. Dali veio a inspiração de fazer um suplemento de D&D.

Como trabalho com desenvolvimento de sistemas há mais de trinta anos, eu já tinha escrito, para uso pessoal, um gerenciador de personagens, que cria personagens e gera fichas, abastecido com diversos suplementos de D&D. Foi um pulo para desenvolver o meu próprio suplemento.

Por que um romance. Manuais de regras são ótimos para quem já joga. Para quem nunca jogou, são uma muralha. E eu quis escrever para duas pessoas que quase nunca são lembradas: quem nunca sentou a uma mesa de RPG e quem nunca leu nada sobre a vida espiritual. Entre esses leitores estão muitos que gostam de romances, que leem com calma, de preferência numa poltrona, e que talvez já tenham passado dos sessenta, dos setenta anos. Para eles, aprender uma regra por meio de uma história, com gente de verdade tropeçando e rindo, é muito mais natural do que decorar uma tabela. Por isso quase tudo está explicado na primeira vez em que aparece, e nada é tratado como óbvio.

O que você vai encontrar. O livro acompanha duas pessoas: Matias, um professor de História aposentado que há décadas conduz jogos de RPG, e Helena, uma professora de Português, também aposentada, que nunca jogou nada além de damas e canastra. Os dois são **personagens fictícios**, inventados por mim; qualquer semelhança com gente que você conhece é coincidência. Matias é o Mestre: aquele que descreve o lugar e a situação, enquanto os outros dizem o que seus personagens fazem. É ele quem ensina, e quem ensina fazendo perguntas. Helena pergunta o que o leitor perguntaria, e é por isso que ela está ali.

Como ler. Quando a conversa nos ensina algo, o livro repete o essencial numa caixa, para você reler sem procurar:

- a caixa **REGRA** (azul) diz como o jogo funciona;
- a caixa **MUNDO** (verde) conta como é a vida do outro lado, no cenário da nossa história;
- a caixa **MESA** (âmbar) mostra o que acontece de verdade em volta da mesa: quem fala, quem rola o dado, o que cada jogador decide;
- no fim de cada capítulo, o quadro **APRENDEMOS** resume tudo em palavras muito simples.

Os dados aparecem desenhados, com o número que saiu, para que você acompanhe cada jogada como se estivesse sentado ao lado. E as fichas, que são as folhas em que cada personagem anota o que sabe fazer, aparecem inteiras, em duas páginas, para que você aprenda a lê-las e, se quiser, a preencher a sua. Pode ler de uma vez ou aos pedaços, um capítulo por noite. O fim do livro traz um glossário com as palavras mais difíceis.

Sobre a fé. O cenário é uma ficção feita para ensinar. Ele não pede que você acredite em coisa alguma, nem que deixe de acreditar. Respeito profundamente quem tem fé, de qualquer religião, e respeito também quem não tem. Por isso, quando o livro conta algo do mundo espiritual, conta sempre do jeito da nossa história, avisando que é assim, e não de outro. E há uma regra que vale para o livro inteiro e para o jogo: **os dados nunca medem a crença de ninguém**. Ninguém ganha ou perde pontos por acreditar. Ninguém é castigado por duvidar. A mesa é redonda de propósito, e numa mesa redonda ninguém fica na cabeceira.

Um aviso de bom senso. A história fala de saudade, de culpa e de perdas, sempre com cuidado: ninguém é destruído, ninguém é humilhado. Mesmo assim, se o assunto estiver doído demais num dia qualquer, feche o livro, tome um copo d'água e volte quando quiser. Ele espera.

Então, pegue um lugar. Há café na garrafa e uma cadeira vazia. A gente começa assim que você se sentar.

Jonas Ernesto Poli Autor do sistema, do suplemento *Sombra e Luz* e deste romance

Parte 1 · A criação

CAPÍTULO 1

O CONVITE

O CONVITE

Helena chegou onze minutos adiantada e ficou na calçada, segurando o pão de queijo como quem segura um atestado médico.

A casa de Matias tinha um portão verde, um limoeiro e uma campainha que ela apertou e se arrependeu de ter apertado. Pensou em fingir que tinha errado o número. Mas o número estava certo, o bilhete estava na bolsa, e o limoeiro, com certeza, já a tinha visto.

— Está aberto! — gritou uma voz lá de dentro. — Eu estou com as mãos na massa!

Ela empurrou o portão. Aos sessenta e seis anos, descobriu, ainda se pode sentir exatamente o que se sentia no primeiro dia de aula.

A MESA REDONDA

A sala de jantar de Matias era uma sala de jantar comum, e isso a tranquilizou um pouco. Havia um armário de louça, uma toalha verde, cheiro de café de coador e um relógio de parede que marcava duas horas menos quatro.

— Ele atrasa — disse Matias, entrando com uma travessa de bolo de fubá. — Faz anos. Eu me recuso a consertar. Dá à gente a sensação de que sobra tempo.

Era um homem de cabelos brancos e cardigã marrom, com uma calma de quem já perdeu muitas discussões e ganhou as que importavam. Helena o conhecia da biblioteca do bairro, onde ele atendia aos sábados de manhã como voluntário e escolhia livros para ela como quem escolhe frutas: apertando de leve, sorrindo, nunca errando.

No meio da mesa havia um pote de vidro cheio de pequenas peças coloridas, algumas com doze lados, outras com vinte, todas com números. Ao lado, de pé, uma espécie de muro de papelão dobrado em três, pintado com um farol.

— Isso é o quê? — perguntou Helena.

— O biombo do Mestre. Eu me escondo atrás dele para você não ver o que eu anotei.

— E os dados? — Ela inclinou-se e olhou o pote como quem olha uma gaiola. — Matias, isso não é jogo de criança?

— É. Também. — Ele serviu o café. — Mas as crianças não têm o monopólio. É uma conversa, Helena. Uma conversa com dados.

— Pelo amor de Deus, que tipo de conversa precisa de dados?

— A que não tem fim combinado. Sente.

O bilhete

Ela sentou, com a bolsa no colo. Na biblioteca, três semanas antes, ao devolver um romance, encontrara dentro dele um bilhete na letra miúda de Matias. Sabia-o de cor: *"Você nunca jogou? Perfeito. Sábado, às 14h, tenho café e uma ideia. M."*

— Eu vou ficar dez minutos — disse ela. — Por educação.

— Dez minutos é um bom prazo — concordou Matias, sem se ofender. — Posso fazer uma pergunta, antes que o relógio comece a correr?

— Pode.

— Se você pudesse recomeçar, e ser outra pessoa por uma tarde, quem seria?

Helena abriu a boca para responder e fechou. Passou o polegar pela alça da bolsa.

— Eu fui professora de Português por trinta e um anos — disse. — Fui casada com o Osvaldo por trinta e oito. Ele morreu há quatro anos, num fim de tarde de terça-feira, sentado na poltrona, com o jornal aberto na página dos classificados. Ninguém me perguntou o que eu queria ser depois disso. E, sinceramente, eu também não me perguntei.

Disse tudo sem drama, na voz de quem lê uma lista de compras. Matias não respondeu logo. Mexeu o café. Fora, o limoeiro balançou.

— Então talvez este seja o momento — disse ele por fim.

— Isso é jogo ou terapia?

— Mesa de jantar. É a mesma coisa, só que melhor servida.

Ela riu, e foi uma risada curta, desprevenida. Pegou um pedaço de bolo.

— Faltam nove minutos — avisou, olhando o relógio da parede. — Sem contar os quatro que ele atrasa.

A ficha em branco

Matias tirou de uma pasta duas folhas grandes e as pôs sobre a toalha, lado a lado. Eram cheias de quadradinhos, linhas, palavras miúdas, números em círculos.

Helena as examinou com o olhar profissional de quem já corrigiu muitas provas. Viu um quadro intitulado *Atributos*. Viu outro chamado *Salvaguardas*. Viu uma palavra mal dividida na borda.

— Aqui falta um hífen — disse ela.

— Anotado — disse Matias, e riu. — Isto é uma **ficha de personagem**. Fica na mesa, na frente do jogador, durante a partida. É o retrato de alguém que não existe: o que sabe fazer, o quanto aguenta, o que carrega no bolso.

— Parece um formulário de imposto de renda.

— Pareceu a mim também, na primeira vez, há quase quarenta anos. Não vou explicar nada. Até o fim do mês você vai ler essa ficha como lê o jornal. Hoje só quero que ela esteja ali, olhando para você, e que você não tenha medo dela.

— Eu não tenho medo.

— Tem um pouco. É natural. — Ele empurrou a ficha para o meio da mesa, para que ficasse equidistante dos dois. — Agora, o que é um personagem? Responda do seu jeito.

Helena pensou, com a seriedade das boas alunas.

— Uma pessoa inventada.

— Que a gente interpreta. Você decide o que ela diz, o que faz, o que tenta, e eu, que sou o Mestre, conto o que acontece depois. Quando o resultado é incerto, o dado decide. Ele nunca quer saber se você é simpática.

— Que descanso — disse Helena, e Matias riu outra vez.

Cinco passos num cartão

Do bolso do cardigã, Matias tirou um cartão de cartolina e o pôs diante dela. Estava escrito à mão, em cinco linhas, e tinha uma mancha de café no canto.

— Criar um personagem leva cinco passos. Eu anotei para você não precisar decorar.

◆ A REGRA

Os cinco passos da criação. O livro de regras manda escolher uma classe, definir a origem (o passado do personagem e a sua espécie), determinar os seis atributos e preencher os detalhes. Neste romance seguimos esta ordem: 1) espécie e estágio, que dizem **o que você é**; 2) classe, que diz **o que você faz**; 3) atributos, que dizem **como você é por dentro e por fora**; 4) antecedente, que diz **de onde você veio**; 5) detalhes e equipamento, que dizem **o que você leva**. É como montar uma pessoa por camadas.

— Cinco — repetiu Helena. — Dá para fazer em cinco sábados?

— Dá para fazer em três. O resto é diversão.

— E depois?

— Depois vem a mesa. Você vai conhecer outros jogadores, e todos jogam a mesma história.

— Que história?

Matias levantou-se, foi ao armário da louça e voltou com uma caixa de sapatos. Dentro havia um maço de folhas grampeadas e, por cima, uma capa desenhada a lápis.

— É uma aventura pronta. Chama-se *A Lanterna do Cais Cego*. Alguém escreveu tudo com cuidado: as cenas, os lugares, as pessoas que a gente vai encontrar. Eu só conto. — Ele abriu a capa e leu devagar: — Uma menina de nove anos manda um bilhete de ajuda. O avô dela, que foi faroleiro, levanta todas as madrugadas e anda, dormindo, até o mar. Uma equipe de socorro desce numa névoa espessa para descobrir por quê. E, no caminho, a equipe vai descobrir que o caso tem mais portas do que parece.

— E só?

— Só. Se eu disser mais, estrago. Chama-se premissa sem spoilers.

— Sem o quê?

— Sem estragar a surpresa. Palavra de bibliotecário.

Helena sorriu, e tentou esconder.

— Parece um romance.

— É um romance que a gente escreve junto. E olhe que ele pede alguém cuidadoso, que escuta. Foi por isso que eu pensei em você. Mas, para escolher a personagem, precisamos olhar o que a história pede. Se ela pedisse um guerreiro, eu a convidaria a ser um. Não pede.

O primeiro dado

Helena ficou olhando o pote de vidro. Estendeu a mão, hesitou, e Matias não disse nada. Ela pegou uma das peças maiores, a de vinte faces, e a virou entre os dedos. Era mais leve do que parecia, e fria.

— Ele morde? — perguntou.

— Só a vaidade. Solte na mesa, sem pensar em nada.

O dado rolou, tropeçou na borda da toalha e parou com uma face para cima.

— Catorze — leu Helena. — E o que eu fiz?

— Nada, por enquanto. Nem ganhou nem perdeu. Primeiro a gente combina o que o número quer dizer. Depois ele passa a dizer sozinho.

> **NA MESA**
>
> **O dado de vinte faces.** Chama-se d20: "d" de dado, "20" de faces. É o dado mais importante do jogo. Quando a história chega a um ponto incerto (abrir uma porta emperrada, convencer um desconfiado), o jogador rola o d20, soma ou subtrai um pequeno número que vem da ficha e compara com uma dificuldade que o Mestre guarda atrás do biombo. Número alto é bom; número baixo, nem tanto. Hoje foi só para sentir o peso na mão.

— Eu me sinto uma criança — disse Helena.

— Ótimo. Nenhuma criança recusa um brinquedo novo por orgulho.

Ela quase respondeu. Em vez disso, pegou o lápis que estava junto à ficha e escreveu, no canto da folha, bem pequeno, uma palavra.

— Irene — leu Matias, sem tocar na folha. — Quem é?

— Foi a parteira que ajudou a minha avó. Ela chamava Irene. Lembrei agora. Mas... é cedo, não é?

— Ainda não — disse ele. — Primeiro a espécie.

— Eu sou da espécie humana, Matias, tanto quanto eu saiba.

— Tanto quanto você saiba — disse Matias. — Espere.

Ela olhou o relógio. Os dez minutos tinham acabado havia muito, e ela não se levantou.

Quem sou eu depois de morrer?

— Pense num lugar — disse Matias. — Não o de hoje. O do nosso jogo. A nossa história acontece **depois da vida na Terra**, num cenário inventado. Todos os personagens são espíritos, gente que viveu, morreu e acordou do outro lado. Aqui o jogo chama a espécie deles de **Desencarnado**.

Helena endireitou-se na cadeira.

— Matias.

— Sim.

— É uma pergunta, não é um problema. Mas eu fiquei viúva há quatro anos. Você está me convidando para brincar de morta?

Matias não se apressou. Ficou olhando a ponta da colher.

— Estou convidando você a imaginar uma pessoa que continua. — Ele falou baixo. — Não é uma doutrina nem uma lição. Pense como uma história. No nosso cenário, a vida continua e a gente trabalha, aprende, cuida de gente. Não posso lhe dizer que é assim de verdade, e não direi. Li muito sobre isso, e cada autor conta de um jeito. Aqui o jeito é o de Porto Sereno, um lugar que eu inventei com ajuda de outros. Se em algum momento a brincadeira doer, a gente para.

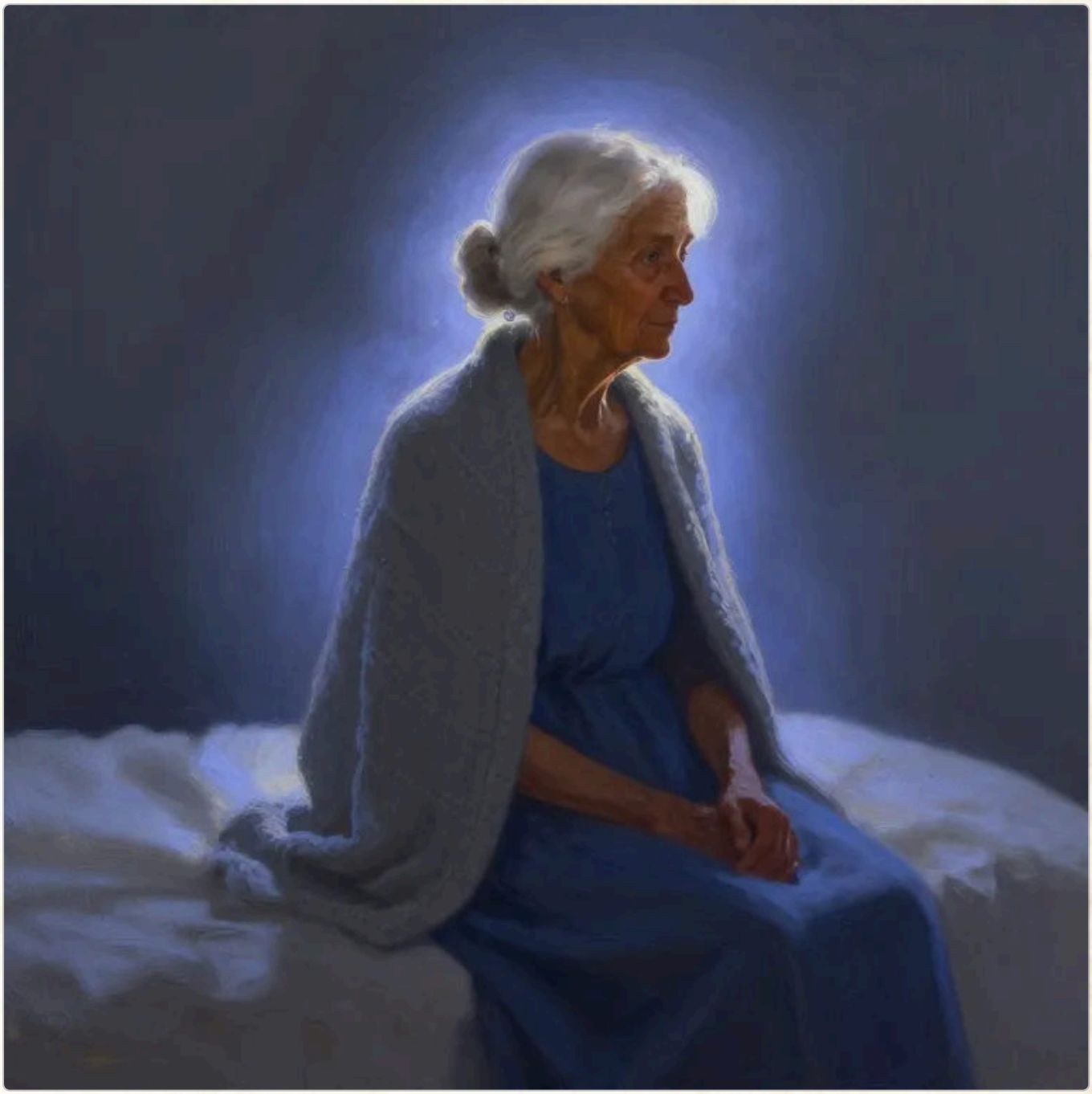


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Helena o encarou por um bom tempo. Depois olhou o cartão com os cinco passos.

— Continue.

— Obrigado. Então. O Desencarnado tem uma lista de traços, e eu vou lhe dar uma imagem de cada um, em vez de ler o livro.

— Imagens eu aceito.

— O primeiro: ele **não morre de novo**.

— Que alívio — disse Helena, seca. — Eu já estava preocupada com essa parte.

— Chama-se Alma Imortal. Quando os Pontos de Vida chegam a zero, em vez de cair desacordado, o personagem entra num estado chamado Torpor, como um sono muito fundo. Pode ser acordado. Só em casos extremos ele sofre um **Recuo**, que o retira da história para um lugar seguro, em vez de matá-lo. Mas isso a gente deixa para o capítulo certo.

— "Pontos de Vida" é o quê?

— Quanta pancada o personagem aguenta antes de cair. Como uma reserva de água num balde: quando o balde esvazia, acabou a conversa.

— Entendi. E posso morrer?

— Você já morreu — disse Matias com gentileza —, e continua jogando.

Helena ficou olhando para ele e, para o próprio espanto, começou a rir. Riu até lhe dar um pouco de falta de ar, e Matias, que esperava uma reação diferente, riu junto, aliviado.

◆ A REGRA

Espécie Desencarnado. Seus traços: **Alma Imortal** (a 0 Pontos de Vida, o personagem entra em Torpor e não cai morto); **Visão Espiritual** (enxerga no escuro até 18 metros); **Linguagem do Pensamento** (fala por telepatia até 9 metros, com quem entenda um idioma); **Irradiação** (conhece o truque Luz); **Organismo Espiritual** (respira, come, cansa e descansa como qualquer um). O tamanho é Médio, e o Pequeno serve para quem tem aparência de criança.

— Fale do truque — pediu Helena, secando os olhos. — Aquele com nome de lâmpada.

— Luz. No jogo, a gente o chama de **Irradiação**. É uma magia pequena, daquelas que se pode fazer à vontade. O personagem toca um objeto e ele brilha por uma hora, com a cor que o jogador escolher. Quando o personagem faz a luz em si mesmo, a cor é a da aura dele.

— Aura — repetiu Helena. — Que cor teria a de Irene?

— Pergunta sua. Resposta sua.

Helena demorou. Olhou a toalha verde, o limoeiro pela janela, a mão de Matias.

— Azul-lavanda — disse. — Como a camisola de minha mãe.

Matias anotou numa folha à parte, a lápis. Para um Mestre, a primeira escolha que o jogador faz sem querer é a mais valiosa.

Três portas

— Agora o Estágio. — Matias desenhou três retângulos no cartão. — O Desencarnado escolhe uma entre três portas. Pense em três situações em que alguém pode se encontrar do lado de lá.

— Diga.

— A primeira porta é o **Recém-Desencarnado**: quem deixou o corpo há pouco. Ainda sente fome, sede, o peso dos hábitos. Às vezes estranha a própria morte. Não é um estado de fraqueza; é uma passagem. Cada um tem a sua, e não há duas iguais.

— A segunda?

— O **Habitante de Colônia**. Já vive e serve numa colônia espiritual (no nosso cenário, Porto Sereno), aprendeu algumas coisas, passou por uma escola que ensina a ter menos medo. A prece do crepúsculo faz parte da rotina dele.

— E a terceira?

— O **Redimido do Umbral**. Passou anos nas regiões escuras e foi socorrido quando se abriu à ajuda. Conhece as trilhas, a neblina, a arte de não chamar atenção. Ser redimido não é rótulo de culpa: a forma muda com a renovação.

— E qual escolher?

Matias fez o gesto de quem vira a pergunta para o outro lado.

— O que a história pede?

Helena pensou na menina do bilhete e no velho que anda dormindo. Pensou em si, em sua mala de saudades, sem poder fingir que sabia mais do que sabia.

— Quem acabou de chegar — disse. — Quem não sabe nada. Quem ainda está olhando em volta.

— Recém-Desencarnado — disse Matias. — Combina com você, e vou dizer por quê, como quem faz propaganda.

◆ A REGRA

Os três Estágios. O Estágio Recém-Desencarnado dá, no nível 1, a **Memória da Carne** (proficiência em uma perícia: um hábito da vida anterior) e a **Presença Densa** (o personagem é percebido por quem não enxerga os mais elevados). No nível 3, a magia **Vitalidade Vazia** (a Reserva Vital, que dá Pontos de Vida temporários); no nível 5, **Detectar Pensamentos** (a Leitura Mental). Habitante de Colônia e Redimido do Umbral têm os seus próprios dons e magias; ficam para outras mesas.

— Cada magia dessas — acrescentou ele — é um pequeno presente que o personagem ganha ao crescer. Falaremos do que é nível no momento certo.

— Memória da Carne — repetiu Helena. — É como se o corpo lembrasse de um ofício.

— Exatamente. Uma perícia é uma coisa que a pessoa sabe fazer bem. A de Irene vai nascer dos hábitos que ela trouxe, mas isso fica para o capítulo das perícias.

O DESPERTAR

Helena calou-se um instante. Lá fora, um carro passou devagar.

— Matias, como é que a gente acorda? Do outro lado, quero dizer. No jogo.

— Cada um acorda de um jeito, e eu ajudo, mas é o jogador quem descreve. — Ele ajeitou os óculos. — Algumas pessoas despertam com fome, e estranham: *eu, que morri, com fome?* Outras sentem sede, ou a ponta dos dedos dormente. Quase todas estranham o próprio corpo e demoram a acreditar que passaram. É um período confuso e muito humano. Acredite ou não, uma grande parte dos desencarnados nem sabe que morreu.

Ela baixou os olhos. Escreveu "Irene" de novo, apagou com a borracha, escreveu outra vez, apagou. Na terceira vez deixou.

— Eu posso chorar? — perguntou, muito baixinho, sem levantar a cabeça. — Na história, quero dizer. Se a minha personagem acordar e não souber que está morta e começar a chorar... posso?

Matias tirou os óculos. Demorou o suficiente para ela perceber que ele também estava emocionado.

— Pode — disse. — É a primeira coisa que a gente aprende numa mesa de jogo, Helena: o personagem pode sentir tudo o que o jogador sentir, e é aí que ele fica vivo. Não existe jeito errado de chorar numa história.

— Então ela vai chorar — disse Helena, e enxugou o canto do olho com o guardanapo do bolo. — Mas vai ser depois que tomar o café. Gente bem-educada primeiro toma o café.

Ficaram um tempo em silêncio. O relógio de parede fez um tique-taque desafinado. Quando ela voltou a falar, a voz saiu firme, a mesma que lia chamada de aluno.

— Quando ela morreu?

— Você decide.

— Doze de novembro de mil novecentos e cinquenta e seis. Pneumonia. Aos sessenta e oito anos. — Ela disse como quem recita uma data de prova. — Parteira numa vila de pescadores. Benzedeira, também. Dessas que não negavam nada a quem batesse à porta de noite.

Matias pegou o lápis dela e anotou exatamente isso, com a data. Era a primeira vez que escrevia na ficha.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

O despertar. No nosso cenário, quem desencarna desperta aos poucos. O corpo espiritual, que muitos livros chamam de perispírito, guarda a forma da última vida e acompanha o estado íntimo da pessoa. Por isso o Recém-Desencarnado ainda sente fome, sede e o peso dos hábitos, e às vezes estranha a própria morte. Ninguém é inferior por estar começando: cada desencarnação é única, e não há pressa.

Outras espécies, para outros mundos

— Antes que eu esqueça — disse Matias —, o livro de regras tem outras espécies. Em um minuto: o **humano**, que é o que a gente conhece; o **elfo**, de vida longa e olhar de bosque; o **anão**, de barba e teimosia; o **halfling**, pequeno e comilão; o **gnomo**, curioso e inventivo; o **meio-elfo**, que carrega os dois mundos; o **meio-orc**, de força e coração; o **draconato**, com escamas e sopro; o **tiefling**, de chifres e olhar cansado.

— Parecem personagens de conto de fadas.

— São. E, se você os encontrar escritos em inglês, que é a língua do livro original, vão aparecer assim: *human*, *elf*, *dwarf*, *halfling*, *gnome*, *half-elf*, *half-orc*, *dragonborn* e *tiefling*. Quase ninguém traduz o último.

Matias guardou o cartão.

— Eles servem para mundos de dragões e espadas. No nosso, todos são Desencarnados, e o que os distingue é o Estágio. Falta uma ideia, e é a mais bonita. Chama-se **sintonia entre faixas**.

— Isso soa como rádio.

— É quase. Imagine que cada espírito vibra numa certa faixa, de acordo com o que pensa e faz. Quem vibra mais alto enxerga quem está embaixo, porque entende o que o outro sente. Mas quem está embaixo, em geral, não percebe quem está acima.

— Então o melhor amigo de um aflito pode estar do lado dele e o aflito não ver?

— Pode. É uma das maiores tristezas e uma das maiores lições do nosso cenário. Por isso a gente tem de aprender a **ver sem ser visto**, e **ser visto sem assustar**. Às vezes a nossa ajuda se resume em apenas a ajudar o desencarnado a conseguir ver o socorrista.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Sintonia entre faixas. No nosso cenário, cada espírito "vibra" numa faixa que depende do que pensa e faz. Quem está numa faixa mais alta percebe quem está abaixo; quem está abaixo muitas vezes não percebe quem está acima, ainda que o ajudante esteja ao lado. Por isso a ajuda precisa de paciência, e o socorro, de jeito. No jogo, isso vira uma regra com números, a Vibração. Chegaremos lá.

Helena anotou, com a letra redonda das professoras: *quem sobe, enxerga; quem está embaixo, nem sempre*.

— E agora? — perguntou.

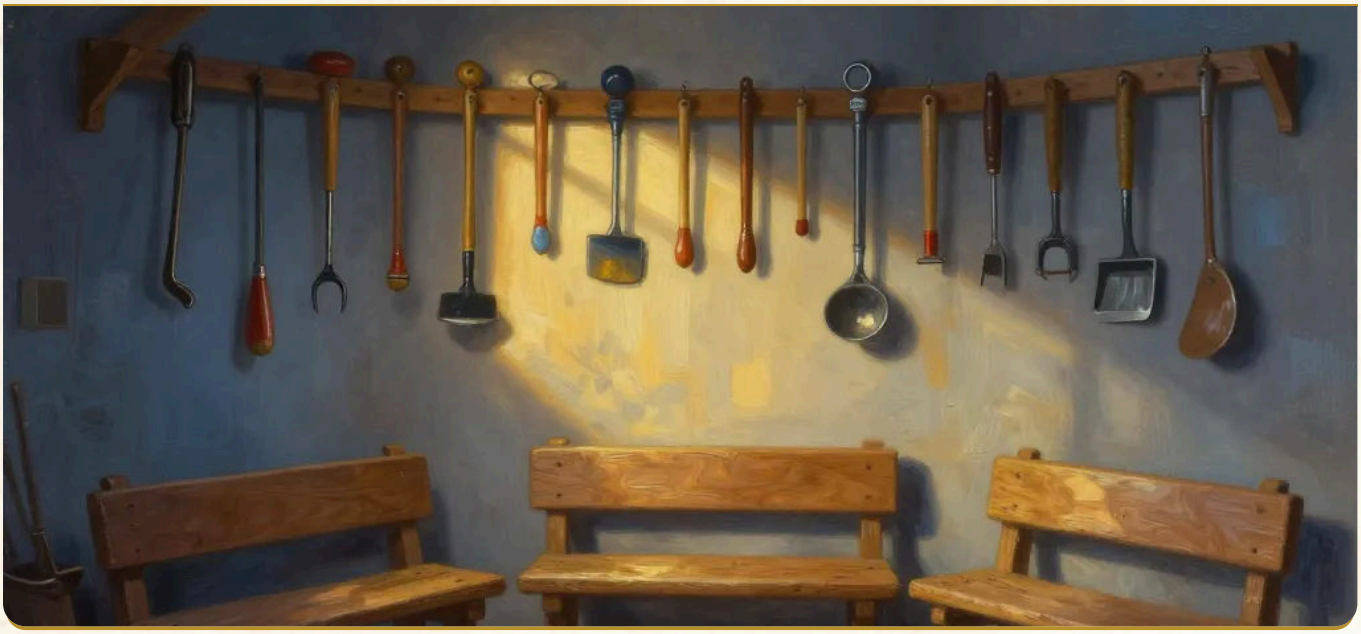
— Agora o ofício. — Matias empurrou a ficha para perto dela. — Irene tem espécie, tem Estágio, tem uma data. Falta saber o que ela sabe fazer.

— Quem eu fui não decide o que eu faço aqui?

— Não — disse Matias. — Quem você é, sim.

✓ O QUE APRENDEMOS

- Um **personagem** é uma pessoa inventada, que o jogador interpreta; a **ficha** é o retrato dela.
- Criar um personagem leva **cinco passos**: espécie e estágio, classe, atributos, antecedente, detalhes e equipamento.
- O **dado de vinte faces** (d20) decide quando a história chega a um ponto incerto. Número alto é bom.
- No nosso cenário, os personagens são **Desencarnados**: não morrem de novo (entram em **Torpor**), enxergam no escuro e conhecem o truque **Luz**.
- O **Estágio Recém-Desencarnado** é para quem acabou de chegar. Há outros dois: Habitante de Colônia e Redimido do Umbral.
- O livro de regras tem outras espécies, para outros mundos.
- **Sintonia entre faixas**: quem vibra mais alto enxerga quem está abaixo; o contrário nem sempre.



◆ CAPÍTULO 2 ◆

A RODA DOS OFÍCIOS

A RODA DOS OFÍCIOS

O cartaz tinha o tamanho de uma toalha de mesa e ocupava a parede inteira, ao lado do relógio.

Matias o desenrolou com cuidado, prendeu os cantos com quatro fitas adesivas e deu um passo atrás, para que Helena pudesse ver. Doze figuras, em círculo, cada uma numa pequena cena de trabalho: uma bancada, um fogão, uma bigorna, uma balança. Parecia a fachada de uma rua de ofícios, dessas que existiam antigamente em qualquer cidade do interior.

— Meu Deus — disse Helena. — Quem desenhou?

— A minha filha, a Bia, aos dezesseis anos. Nunca me perdoou por ter pendurado isso na parede.

— Ela devia se orgulhar. — Helena levantou-se e foi até o cartaz, de braços cruzados, como numa exposição. — Isto aqui é o quê, afinal?

— As doze classes. Você já escolheu a espécie e o Estágio. Agora vem o ofício. No jogo, o que a pessoa **faz** chama-se *classe*. É a parte do personagem que diz o que ele sabe fazer de melhor, e como.

— Como uma profissão.

— Como uma vocação. Na vida, a gente tem profissão por necessidade; no jogo, o ofício é o que o personagem faria mesmo que ninguém pagasse.

Ela se virou para ele, com um sorriso torto.

— Você falou isso de propósito.

— Falei. Gostou?

— Muito. Continue.

Doze ofícios numa rua

Matias pegou uma colher de pau do armário, para servir de ponteiro, e foi tocando as figuras no sentido do relógio. Helena ficou onde estava, com a xícara.

— Primeiro, o **Bárbaro**. — Ele tocou um homem com um machado e uma pilha de lenha. — O lenhador. Gosta de combate, de força, de enfrentar o que vem. Não pense num selvagem: pense em alguém que, quando fica com raiva ou com medo, ganha uma força que antes não tinha.

— Eu tenho um cunhado assim.

— Segundo, o **Bardo**. — A colher foi para uma moça de violão e um chapéu cheio de moedas. — O cantador. Gosta de apresentações. Sabe encantar, consolar, animar uma sala. A voz dele é uma ferramenta.

— Esse eu já gostei.

— Terceiro, o **Clérigo**. — Ele esperou um instante, para ver se ela tinha notado. — A benzedeira. Gosta de ajudar, de rezar, de cuidar. Traz uma força que vem de fora de si.

Helena olhou a figura: uma mulher de xale, com uma trouxa de ervas e uma vela. Não disse nada.

— Quarto, o **Druida**: o jardineiro. Gosta da natureza, dos bichos, das estações. — Matias passou para um homem de chapéu de palha, entre vasos. — Quinto, o **Guerreiro**. É o soldado. Gosta de armas e de estratégia, é uma das classes mais fáceis de aprender. Sexto, o **Monge**: o mestre de uma oficina silenciosa. Luta sem armas, com disciplina, concentração e equilíbrio.

— Silenciosa — repetiu Helena. — Uma oficina silenciosa. Gostei disso também.

— Sétimo, o **Paladino**. É quem fez um juramento e o cumpre. Gosta de defender os outros. Oitavo, o **Guardião**, que no livro original se chama *ranger*. É o guia: quem conhece as trilhas e leva os outros por elas, sem se perder. Nono, o **Ladino**, o chaveiro. Gosta de furtividade, de portas fechadas, de coisas que têm de ser abertas sem barulho.

— Esse parece um ladrão.

— Parece. Mas aqui é gente que resolve o que está trancado. — Matias riu. — Décimo, o **Feiticeiro**: nasceu com um dom e não sabe direito de onde ele vem. Décimo primeiro, o **Bruxo**, que fez um pacto e aprendeu coisas que não se aprendem em livro. E por último o **Mago**, o estudioso. Passa a vida com os seus grimórios, que são cadernos de magias, e aprende tudo por método.

— Doze — disse Helena, contando nos dedos. — Doze ofícios. Posso fazer uma pergunta?

— Faça.

— Quem decidiu que eram doze?

— Os livros de regras, ao longo de muitos anos de gente jogando. Doze é uma boa quantidade: cabe numa parede e cobre quase todos os modos de ajudar alguém.

◆ A REGRA

As doze classes. Todo personagem tem uma classe: Bárbaro, Bardo, Clérigo, Druida, Guerreiro, Monge, Paladino, Guardião, Ladino, Feiticeiro, Bruxo ou Mago. A classe diz o que o personagem faz melhor, quanta pancada aguenta (o dado de vida), qual atributo conta mais e que armaduras sabe usar. Guerreiro e Ladino são as mais fáceis de aprender; Bardo, Druida, Monge, Feiticeiro e Bruxo, as mais exigentes. O Bárbaro tem o dado de vida mais gordo (d12); Feiticeiro e Mago, o mais magro (d6).

A PORTA TRANCADA

— Para fixar — disse Matias —, uma brincadeira que eu faço com todo iniciante. Há uma porta trancada, e do outro lado alguém precisa de ajuda. O que cada ofício faz?

Helena cruzou as pernas.

— Pode começar.

— O Bárbaro derruba a porta, e depois pede desculpas. O Guerreiro estuda as dobradiças e a derruba com método. O Ladino, discreto, abre a fechadura em silêncio. O Mago passa meia hora lendo sobre fechaduras e depois a abre com uma magia.

— E o feiticeiro? E o bruxo?

— O Feiticeiro faz algo com a mão e a porta abre; ele mesmo se espanta. O Bruxo sussurra um pedido ao seu patrono, que é a força com quem fez o pacto, e a porta se entreabre, por um preço. O Druida pede à madeira que se lembre de quando era árvore.

Helena riu e levantou a mão, já entrando no espírito.

— O Monge espera, sem pressa, até a porta resolver abrir sozinha.

— Quase. Ele a abre com um golpe tão calmo que a porta nem percebe. O Paladino promete voltar com ajuda, e volta. O Guardião descobre um caminho pelos fundos. E o Bardo...

— Convence o porteiro com uma modinha.

— Exato.

— E o Clérigo?

— Bate na porta e pergunta, com voz baixa: "Você precisa de alguma coisa?" E, na maioria das vezes, a porta se abre por dentro.

Helena ficou um instante calada.

— Essa é a minha.

O jogo dos conhecidos

Antes de pedir a escolha, Matias teve uma ideia.

— Faça um teste, para esquentar. Pense em gente que você conhece e me diga que ofício cada um teria no cartaz.

— Qualquer um?

— Qualquer um.

Helena apertou os olhos, como fazia diante de uma redação difícil.

— A minha neta mais velha, a Júlia, que tem seis anos e canta no banho — disse. — **Bardo**.

— Boa.

— A caçula, a Laura, de quatro anos, que abre a gaveta que eu fecho. **Ladina**, sem dúvida.

Matias riu alto.

— O diretor da escola onde eu trabalhei, que não deixava ninguém sair do portão sem a gente prometer voltar. **Paladino**: um juramento e muito cuidado com os outros.

— E o Osvaldo?

A pergunta saiu sem peso. Helena olhou o teto.

— O Osvaldo era bancário e passava os domingos desmontando relógios para entender como funcionavam. — Ela deixou o riso escapar. — **Mago**. Um mago de cardigã.

— Dos bons — disse Matias. — E a dona Marlene?

— Ah, a Marlene. A Marlene tem uma horta no quintal e conversa com os pés de couve. **Druida**.

— Está vendo? Você já conhece quase todas as classes, só não sabia os nomes. Os ofícios existem em todo canto.

— Então eu sou o quê?

— Isso você me diz.

Helena demorou. Olhou a figura da mulher de xale e as outras figuras em volta, e algo, em algum lugar do peito, se mexeu de leve.

O que a gente quer ser

— Agora a pergunta, Helena. — Matias pôs a colher na mesa. — Qual delas chama você?

— Eu não quero a que luta.

— Muito bem.

— Não quero. — Ela tinha pousado a xícara e falava depressa. — Não vou ficar com um machado, nem com uma espada. Não vou fazer uma coisa que eu nunca fiz na vida. Nem com um dado.

— Ninguém pediu.

— Eu quero... — Ela hesitou, procurando. — A que conversa. A que cuida.

— Por quê?

— Porque eu sei fazer isso. Dei aula, criei uma filha, cuidei do Osvaldo no hospital. Sei ouvir uma pessoa dizer o que não quer dizer.

— E que ofício é esse, no seu cartaz?

Helena ficou olhando a figura da mulher de xale.

— A benzedeira — disse. — Mas eu não rezo, Matias. Eu fui criada na igreja e não ponho os pés lá há vinte anos.

— Ah. — Ele sorriu. — Então eu preciso lhe explicar uma coisa importante, antes que você pense que está assinando um papel.

— Diga.

— Escolher uma classe **não é escolher uma religião**. O Clérigo do jogo é um ofício de cuidar. Ele reza, sim, mas reza como o enfermeiro lava as mãos: faz parte do trabalho. A força dele vem de uma fé; a sua pode ser uma outra, ou nenhuma. O jogo pergunta só *o que a sua personagem faz*, e você pode dar a ela as crenças que quiser. Pode inclusive dar a ela as de que você duvida.

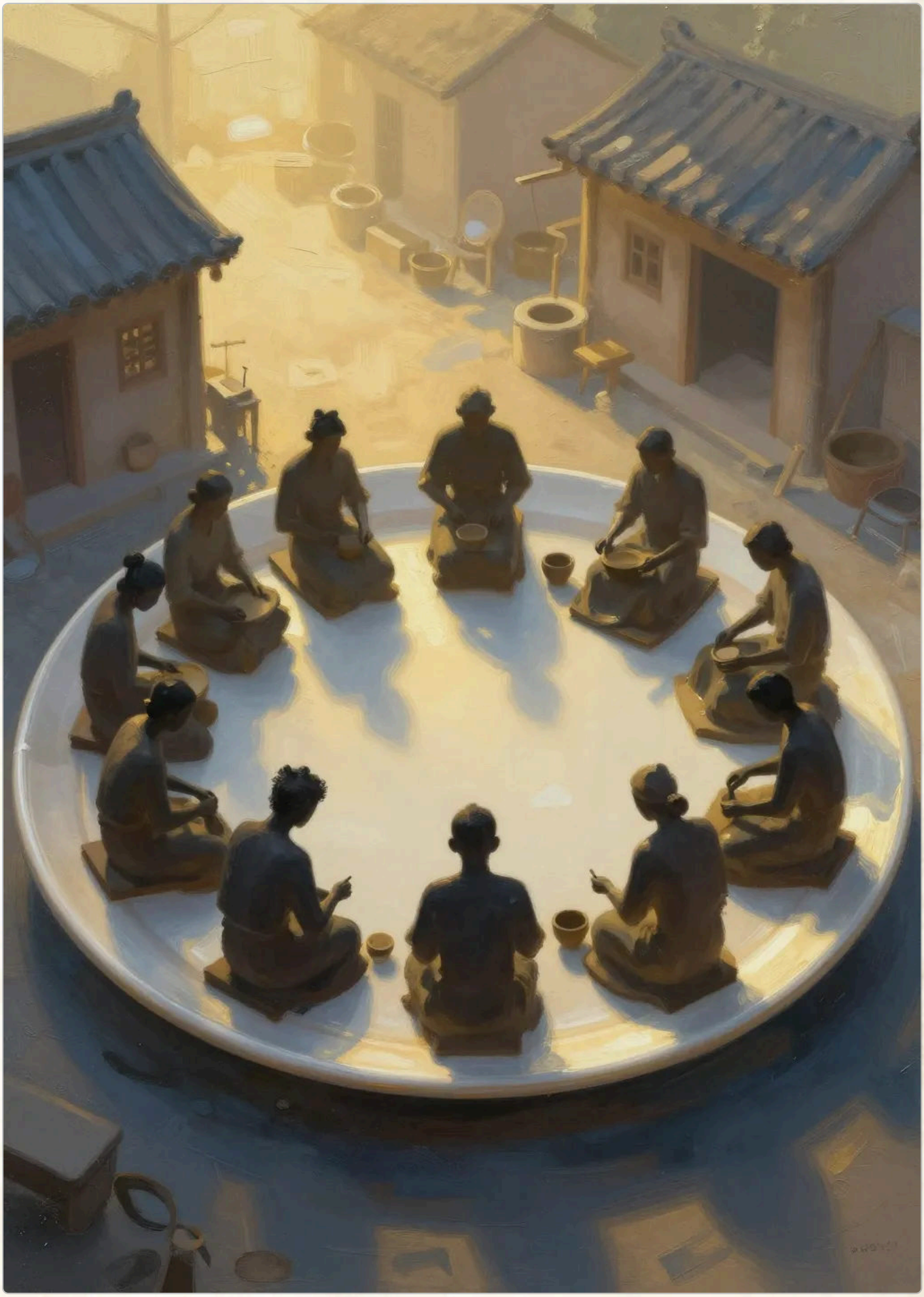


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Isso é muito diferente do que eu esperava.

— O jogo é um lugar onde a gente pode experimentar sem ter de jurar nada. — Ele levantou as sobrancelhas. — E o clérigo é, entre todos, o mais próximo do que você disse querer ser. Lembra da pergunta do início? *Quem você seria se pudesse recomeçar?*

Helena pegou a xícara outra vez. Estava fria.

— Eu fui parteira de ideias — disse, devagar. — Meus alunos entravam com uma redação capenga, e eu os ajudava a dar à luz uma frase decente. Isso é cuidar?

— É cuidar.

— E ficar ouvindo uma pessoa até ela encontrar o que quer dizer?

— É a metade do ofício.

Ela suspirou. Foi a um canto da sala, pegou uma cadeira e a levou para perto do cartaz. Sentou-se de frente, como diante de um quadro negro.

— Então, por favor, me explique a minha classe.

Um ofício de cuidar

Matias voltou à mesa e pegou a ficha. Com o lápis, anotou *Clérigo* na linha da classe, e Helena sentiu, estranhamente, que a escolha tinha acontecido ali, naquele risco.

— Primeiro, o que eu prometi: o **dado de vida**. Cada classe tem um. O do Clérigo é o d8, o de oito faces.

— Pequeno ou grande?

— Médio. O bárbaro tem o d12 e o mago, o d6. Pense num copo de água que cada personagem carrega: o dado de vida mostra o tamanho do copo. Quanto maior o dado, mais pancada o personagem aguenta.

— E para que serve um copo?

— Para dar os **Pontos de Vida**, os PV. — Ele tirou do pote um dado de oito faces. — No nível um, o personagem começa com o valor mais alto do dado de vida, mais um pequeno acréscimo do atributo Constituição, que a gente vai ver daqui a pouco. Em vez de rolar, ele já começa com o máximo.

— Já começa cheio. Que gentileza.

— É para o início da vida de aventureiro ser mais seguro. — Matias pôs o d8 na toalha, com o oito para cima. — Isto é só para você ver como é.

— Oito — disse Helena. — O máximo.

— É o que ela leva de começo. Mais o acréscimo, que a gente descobre no próximo capítulo.

◆ A REGRA

Pontos de Vida no nível 1. Os Pontos de Vida (PV) medem quanto o personagem aguenta antes de cair. Cada classe tem um dado de vida: no Clérigo é o d8. No nível 1, o personagem recebe o valor máximo do dado, **mais o modificador de Constituição**, um número pequeno que sai da ficha. Nos níveis seguintes, o dado entra de novo. O d8 de oito faces dá, portanto, 8 de base.

— O que mais? — perguntou Helena. — Imagino que a classe diga mais coisas do que o tamanho do copo.

— Diz o **atributo principal**: aquilo em que o ofício mais confia. O do Clérigo é a **Sabedoria**. E as **salvaguardas**, que são os testes para se proteger de um perigo. Ele é bom nas de Sabedoria e de Carisma.

— Perdão: o que é uma salvaguarda?

— Imagine que alguém joga um balde de água fria em você. Você tem uma chance de se desviar a tempo. Isso é uma salvaguarda: um dado para ver se você escapa do pior.

— Entendi. E o balde de água fria, para o Clérigo, é de que tipo?

— De dúvida. De medo. De tentação. Quem cuida dos outros costuma ser atacado por esse lado.

Helena sorriu sem querer.

— Armadura?

— O Clérigo veste armadura leve, média e usa escudo. Não é um ofício de guerra, mas o cuidador está sempre no meio da confusão: quem leva o ferido para fora precisa de algum resguardo.

— Eu, de armadura — disse Helena. — Se a Dona Marlene, da minha rua, me visse, ia chamar o médico.

— No nosso cenário, a armadura quase nunca é de ferro. Mas isso a gente vê com o equipamento.

Dois caminhos para um clérigo

— Mais uma coisa — disse Matias. — O Clérigo escolhe, logo no começo, uma **Ordem Divina**: o papel que ele assume.

— Dois caminhos?

— Dois. O **Protetor** treina para a batalha: usa armas mais pesadas e armadura pesada. O **Taumaturgo**, uma palavra que significa quem faz maravilhas, conhece um truque a mais e ganha um bônus em perguntas sobre religião e conhecimento sagrado.

— Eu já disse que não luto.

— Então Taumaturga.

— E truque — Helena franziu o nariz — é uma palavra que eu só conhecia de mágica de circo.

— É isso mesmo. No jogo, um **truque** é uma magia pequena, que o personagem pode fazer quantas vezes quiser, sem gastar nada. Acender uma luz, dar uma orientação, curar um arranhão. As magias maiores gastam o que se chama **espaço de magia**, e acabam. O Clérigo começa com três truques e mais um do Taumaturgo; e conhece uma lista de magias que prepara a cada manhã.

— E que magias são essas?

— Daqui a pouco. Hoje é só o retrato. Cada coisa em seu dia.

◆ A REGRA

O Clérigo no nível 1. Dado de vida d8. Atributo principal: Sabedoria, que também é o que usa para conjurar. Salvaguardas de Sabedoria e Carisma. Treinamento com armaduras leves e médias e com escudos. **Conjuração**: três truques e magias preparadas de 1º círculo. **Ordem Divina**: Protetor (armas marciais e armadura pesada) ou Taumaturgo (um truque extra e bônus em Religião e em Arcanismo, igual ao modificador de Sabedoria, mínimo +1). Irene será Taumaturga.

Por que a Lanterna pede um clérigo

Helena ficou um tempo em silêncio, olhando o cartaz.

— Você disse que a história pede uma pessoa que escuta. Foi por isso que escolheu a mim.

— Eu não escolhi você. Você escolheu a Irene.

— Matias.

— Está bem. — Ele pôs as mãos nos joelhos. — A Lanterna do Cais Cego é uma história onde o que mais se faz é conversar com quem sofre. Em muitos momentos, a questão não é vencer alguém, mas ajudar a pessoa a ver o que ela não consegue ver sozinha. Para isso, o Clérigo do nosso cenário tem três ferramentas, que eu vou lhe dar uma por uma, quando chegar a vez. O **Passe**, que é um gesto de cuidado que acalma a pessoa. A **Prece**, que é uma conversa sem palavras. E uma terceira, a **Doutrinação Fraterna**, que quer dizer, simplesmente, ouvir alguém até ele se lembrar de quem é.

— Ouvir... — repetiu Helena. — Uma classe inteira para ouvir.

— Meia classe. A outra metade é sentar-se com o aflito e não ter pressa.

Ela sorriu, e dessa vez não escondeu.

— Então não preciso de espada.

— Precisa de paciência. É mais cara.

— E se eu quiser ser especial? — Helena levantou a mão, como na escola. — Se todos os clérigos do mundo fossem iguais, que graça teria?

— Não são. No nível três, cada classe escolhe uma **subclasse**, que é um jeito particular de exercer o ofício. Pense numa benzedeira que se especializa em ouvir quem sofre, outra que se dedica às ervas, outra que prefere o consolo coletivo. Irene vai ter a dela, e eu já sei qual. Mas é surpresa.

— Você tem uma surpresa por capítulo?

— Eu tenho uma por hora. É o meu defeito.

Os outros ofícios também ajudam

— E os outros? — perguntou ela. — Ninguém vai fazer nada, só eu?

— Vão fazer muito. Você vai conhecer os outros jogadores nos próximos capítulos, e cada um traz um ofício diferente. Haverá um paladino que protege, um ladino que abre portas, um mago que estuda, uma bardo que canta. Mais adiante, vamos encontrar também, em outras cenas, o bárbaro, o guerreiro, o druida, o monge, o guardião, o feiticeiro e o bruxo. Cada um ajuda a seu modo.

— E por que não deixar só uma classe?

— Porque senão a história fica pobre. — Matias foi ao cartaz e tocou, de leve, o círculo inteiro. — Imagine uma rua em que só tem padaria.

— Faltaria sapateiro.

— E marceneiro, e doutor, e professor. Uma equipe é uma rua de ofícios andando.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Os ofícios de Porto Sereno. No nosso cenário, a cidade se organiza em Casas de Ofício: Recomeço, Amparo, Elos, Saber e Farol. Cada espírito que chega, depois de descansar, é convidado a escolher uma tarefa que lhe agrade, porque no nosso mundo **trabalhar é uma forma de rezar**. Quem cuida, quem constrói, quem estuda, quem canta: todos servem. É uma ideia de cenário, não uma tese, e cada leitor a recebe como quiser.

— E se eu mudar de ideia? — perguntou ela. — No meio?

— Você pode mudar de ofício em outra personagem. Esta ficará Clériga. Mas, Helena, depois da primeira semana de jogo, ninguém quer mudar. É o que eu aprendi em quarenta anos: o ofício vira a pessoa.

— Eu me apego depressa — disse ela. — É o meu defeito.

— Defeito não. Qualidade de professora.

Quatro minutos

O relógio de parede bateu três horas, e ela se lembrou de que o relógio atrasava. Eram, então, três e quatro.

— Você me deu quatro minutos hoje cedo — lembrou. — Para decidir o que a Irene sabe fazer.

— Tinha dado, sim. E você usou duas horas.

— Ora, mas o café esfriou.

— Eu ponho outro.

Matias foi à cozinha. Helena ficou com a ficha. Olhou o campo da classe, onde ele escrevera, na caligrafia de professor primário, *Clérigo*. Pegou o lápis e, bem pequeno, por baixo, acrescentou: *Taumaturga*. Hesitou, e então escreveu mais uma palavra: *Irene*.

Quando ele voltou, com o bule, ela estendeu a ficha, sem dizer nada. Matias leu e fez que sim.

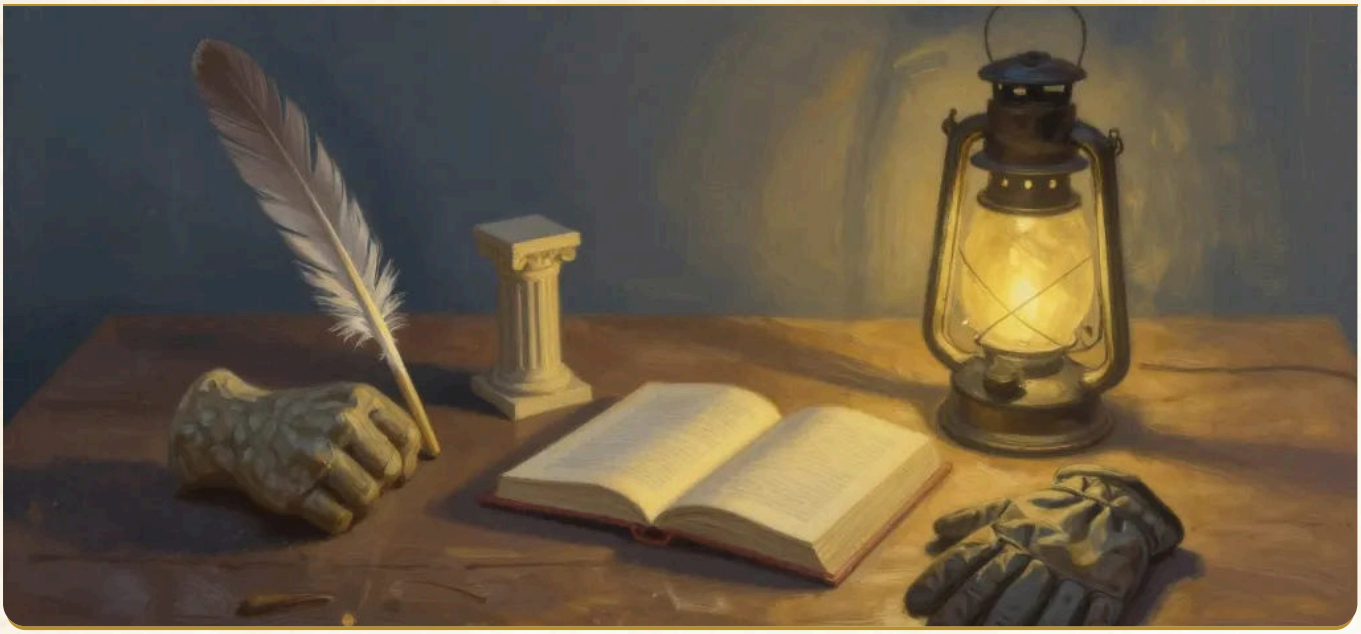
— Pronto. Duas escolhas feitas. Ainda falta, porém, o que ela **é**: por fora e por dentro. A parte difícil, para quem corrige redação.

— Que parte?

— Os números. — Matias serviu o café. — Seis atributos.

✓ O QUE APRENDEMOS

- A **classe** é o ofício do personagem: o que ele sabe fazer de melhor. Há doze: Bárbaro, Bardo, Clérigo, Druida, Guerreiro, Monge, Paladino, Guardião, Ladino, Feiticeiro, Bruxo e Mago.
- Escolher uma classe **não é escolher uma religião**. O Clérigo é um ofício de cuidar.
- Cada classe tem um **dado de vida**. O do Clérigo é o d8. No nível 1, o personagem começa com o valor máximo do dado, mais um pequeno acréscimo de Constituição, e isso forma os **Pontos de Vida (PV)**.
- O Clérigo usa a **Sabedoria**, é bom nas salvaguardas de Sabedoria e de Carisma, e veste armadura leve e média, com escudo.
- Um **truque** é uma magia pequena, que se faz à vontade. O Clérigo escolhe uma **Ordem Divina**: Protetor ou Taumaturgo. Irene é Taumaturga.
- Cada ofício ajuda de um jeito. Uma equipe é uma rua de ofícios andando.



◆ CAPÍTULO 3 ◆

Os seis atributos

Os seis atributos

— "Constituiçao" não leva til — disse Helena.

Estava de pé diante de um quadro branco que Matias havia trazido do quarto de hóspedes, e já tinha na mão a caneta vermelha, que ele lhe emprestara sem perceber o perigo. No quadro, desenhada à mão, havia uma tabela de seis linhas. Em cinco delas, as palavras estavam certas. Na sexta, faltava o til, e o "ç" parecia, para ser justo, um "c" com preguiça.

— Leva cedilha — corrigiu ela, escrevendo. — E "Inteligencia" leva acento agudo. "Sabedoria" está certo. "Carisma", também. E "Destreza", meu Deus, com "z", você acertou.

— Eu devia ter pedido a revisão antes de imprimir.

— Não imprimiu, desenhou.

— Eu devia ter pedido a revisão antes de desenhar.

Helena sorriu com a satisfação de quem encontrou erros numa prova de nota alta. Devolveu a caneta, endireitou os ombros e olhou a tabela de frente. Seis nomes, cada um com um quadradinho vazio ao lado.

— E isso são os atributos — disse. — Estou certa?

— Certíssima. É o que decide quase tudo o que a sua personagem consegue fazer, e é o que a gente vai preencher agora.

O jeito do jogo andar

— Antes dos números — disse Matias, sentando-se —, eu queria mostrar como o jogo anda. Você já sabe o que é uma classe e uma espécie, mas ainda não sabe como se joga de fato. Posso contar uma cena curtinha?

— Por favor.

Ele pôs as mãos sobre o biombo e fechou os olhos, como quem começa uma história de ninar.

— Você está num corredor comprido, de pedra clara. À sua frente, uma porta de madeira, trancada. Do outro lado, alguém chora baixinho. O que a sua personagem faz?

Helena esperou um instante. Então olhou para Matias, que continuava de olhos fechados.

— Eu bato na porta — disse, sem pensar. — Devagar. E pergunto quem está aí.

Matias abriu os olhos.

— Muito bem. Bata devagar. Não há resposta. O choro para, e você ouve alguém respirando fundo, do outro lado. A porta continua trancada.

— Eu falo outra vez. Digo que sou parteira. Que já ouvi muita gente chorando e que não vou embora.

— Agora, sim, fica interessante. — Matias sorriu. — Eu preciso saber se a pessoa do outro lado confia em você. Isso não é certo: pode ser que sim, pode ser que não. Então, em vez de eu decidir, o dado decide.

— Ah. Por isso o dado.

— Por isso o dado. Pegue.

Ela pegou o d20 e o soltou. Rolou até a borda da toalha e parou.

— Quinze — leu Helena. — É bom?

— É bom. Eu tinha pensado em doze como dificuldade, e quinze passa. A pessoa abre a porta, devagar. É uma menina de uns oito anos, com uma boneca de pano.

— Matias — disse Helena, e sentiu a garganta apertar. — Isso é cruel.

— É só um exemplo — disse ele, brando. — Mas veja o que aconteceu. Eu descrevi uma cena. Você disse o que fazia. Eu contei o resultado, e como não era certo, o dado ajudou. E agora eu voltaria a descrever, e você a responder. É sempre o mesmo ciclo.

◆ A REGRA

O ritmo do jogo. Todo momento do jogo segue três passos. 1) O Mestre descreve a cena: onde os personagens estão e o que há em volta. 2) Os jogadores dizem o que seus personagens fazem. 3) O Mestre conta o resultado, e, se a coisa for incerta, pede um dado. O resultado leva a outro momento de escolha, e o ciclo recomeça. O jogo gira em torno de três coisas: **conversar** com os outros, **explorar** os lugares e **lutar**, quando for preciso. No nosso cenário, lutar quase sempre quer dizer *conter*, não ferir. Quando uma regra especial contradiz uma regra geral, a especial vale.

— Três coisas — repetiu Helena. — Conversar, explorar e lutar. Eu fico com as duas primeiras.

— Ninguém pede mais do que isso.

— E a regra "especial contra a geral"? Soa como um tribunal.

— Quer dizer apenas que, se um talento diz "você pode fazer isto de um jeito diferente", você faz de modo diferente, mesmo que a regra geral mande outra coisa. O especial vence o geral. É como a regra da casa: "não se pisa na grama", mas o jardineiro pisa.

— Entendido.

O que é um atributo

— Voltemos ao quadro. — Matias levantou-se e apontou a tabela. — Todo personagem, e todo monstro também, tem seis atributos. São as seis maneiras de medir uma pessoa. Cada um tem um nome e uma pergunta que ele responde.

— Faça as apresentações.

— **Força** mede o poder físico: carregar, empurrar, erguer. Pense numa vontade que empurra. **Destreza** mede agilidade, reflexos e equilíbrio: a leveza do corpo, a mão que não derruba o copo. **Constituição** mede saúde e resistência, a firmeza de quem aguenta o tranco. **Inteligência** mede raciocínio e memória: o método, a lembrança, a lógica. **Sabedoria** mede percepção e firmeza da mente: o bom senso, a sintonia com o que está em volta. **Carisma** mede confiança, postura e encanto: a presença que acolhe quem chega.

— Seis — repetiu Helena, anotando. — E o que é que se faz com eles?

— Cada um dá um **número** à personagem. Um número de 1 a 20. É como uma nota de prova.

— Dez é aprovação?

— Dez é o que uma pessoa comum tem, mais ou menos. Doze a dezenove é uma capacidade forte. Vinte é o teto que uma pessoa normal pode alcançar. Alguns monstros chegam a trinta, mas isso é problema do Mestre.

Helena riu e corrigiu a tabela, com a caneta vermelha:

Pontuação	O que significa
2 a 9	Capacidade fraca
10 e 11	A média
12 a 19	Capacidade forte
20	O máximo para uma pessoa

— Uma tabela, afinal — disse ela, com carinho. — Eu me sinto em casa.

◆ A REGRA

Seis atributos, de 1 a 20. Força (poder físico), Destreza (agilidade e equilíbrio), Constituição (saúde e resistência), Inteligência (raciocínio e memória), Sabedoria (percepção e firmeza da mente) e Carisma (confiança e encanto). Cada um vale de 1 a 20 para um aventureiro: 10 e 11 são a média de uma pessoa, 12 a 19 são capacidade forte, e 20 é o teto. Só criaturas extraordinárias passam disso.

A balança do modificador

— Agora, o mais importante, e o que mais assusta iniciantes. — Matias foi ao pote e trouxe um d20. — Quando você joga o dado, soma ou subtrai um número pequeno que sai do atributo. Esse número se chama **modificador**.

— Modificador — repetiu Helena. — Modifica o quê?

— O resultado do dado. Um dado sozinho é puro acaso. O modificador é o que a pessoa traz de si mesma.

— Por exemplo?

— Pense numa **balança de dois pratos**. — Ele pegou a bandeja do bolo e a segurou com as duas mãos. — O ponto de equilíbrio é o dez. Quem tem dez ou onze está equilibrado: não ganha nem perde no dado. Quem tem doze ou treze ganha um ponto: o prato pende um pouco para o lado bom. Quem tem catorze ou quinze ganha dois. E assim por diante, a cada **dois pontos de atributo**, um de modificador.

— E do lado de baixo?

— Quem tem oito ou nove perde um ponto. Seis ou sete, perde dois. — Ele baixou o prato. — O prato desce.

Helena olhou o prato inclinado e anotou, sem cerimônia, no verso de um guardanapo:

Atributo	Modificador
8 ou 9	menos 1
10 ou 11	zero
12 ou 13	mais 1
14 ou 15	mais 2
16 ou 17	mais 3
18 ou 19	mais 4
20	mais 5

— E se der meio ponto? — perguntou, como boa pedagoga. — Treze dividido por dois?

— O jogo sempre arredonda para baixo. — Matias sorriu. — Em qualquer conta. Mesmo se a fração for de meio ou mais, vale o número menor.

— Eu sempre arredondei nota para cima.

— Aqui, a casa é mais severa.

◆ A REGRA

O modificador. É o número pequeno que se soma ao dado. Dez e onze valem zero; a cada dois pontos acima, sobe um (12 e 13 dão +1; 14 e 15, +2; 16 e 17, +3, e assim por diante); a cada dois pontos abaixo de dez, desce um (8 e 9 dão −1; 6 e 7, −2). Quando uma conta der fração, **arredonde sempre para baixo**.

Cinco, três, dois, seis

— Muito bem. — Matias abriu uma pasta e tirou seis pós-its coloridos. — Chegou a hora de preencher. Há dois jeitos de obter os números. O primeiro, o das aventuras de verdade, é rolar quatro dados de seis faces, o **d6**, e somar os três maiores.

— Os três maiores. E o menor?

— Joga fora.

— Desperdício.

— É uma escolha de sorte, não de economia. Experimente.

Helena tirou do pote quatro dados pequenos, de seis faces, e os sacudiu entre as mãos fechadas, como quem sacode uma caixa de fósforos. Soltou-os na toalha.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Cinco, três, dois e seis. — Ela leu, de olhos apertados. — Soma, descartando o menor... o dois. Cinco mais três mais seis. — Fez a conta nos dedos. — Quatorze.

— Quatorze. Um número bonito. Faltam cinco.

— Cinco vezes isso?

— Cinco vezes, e nada garante que sejam tão bons. Tem gente que tira um dezoito e tem gente que tira um seis. É emocionante, e às vezes provoca discussão na mesa.

— E o outro jeito?

— O outro é o **conjunto padrão**. Um grupo de seis números já escolhidos: quinze, catorze, treze, doze, dez e oito. Cada jogador distribui entre os atributos como quiser, uma vez cada. Todos partem do mesmo ponto, e ninguém sai prejudicado.

> **NA MESA**
>
> **Dois jeitos de achar os números.** (1) Rolar quatro d6 e somar os três maiores; repete-se seis vezes, uma para cada atributo. É emocionante e desigual. (2) O **conjunto padrão**: 15, 14, 13, 12, 10 e 8, distribuídos como o jogador quiser, sem repetir. É justo e previsível. Muitas mesas usam o segundo, que é o recomendado a quem nunca jogou, e é o que Irene usará.

— Então eu aceito o segundo — disse Helena.

— Foi o que imaginei. — Matias empurrou os pós-its. — Escreva cada número em um papel e cole no atributo que quiser. Pode mudar de ideia quantas vezes quiser. O lápis ainda nem tocou a ficha.

Seis pós-its

Helena escreveu, com letra de professora, seis números em seis papeizinhos: um amarelo, um rosa, um azul, um verde, um laranja, um lilás. Pôs os papeizinhos na toalha, em fila. Depois olhou o quadro e fez a pergunta que fazia a todos os alunos antes de qualquer trabalho.

— Qual é o objetivo?

— Que a Irene seja a Irene.

— Isso eu sei. Mas o que é que importa para a Irene?

— Sabedoria — disse Matias. — Porque é o atributo principal do Clérigo e é com ela que a Irene conjura. E, em segundo lugar, Constituição, porque dá resistência e mais Pontos de Vida; e Carisma, porque a Irene precisa de presença quando conversa. Mas isso é sugestão, e você é quem decide.

— O quinze vai para a Sabedoria — disse Helena, sem hesitar. Colou o pós-it amarelo no quadro, ao lado da palavra. — Quem escuta tem de ser sábio. O catorze, para o Carisma, porque a Irene falava com todo mundo e todo mundo a recebia bem.

— E a Constituição?

— O treze. Ela passou a vida ao relento, com chuva, atendendo a parto de madrugada. Tem de aguentar.

— Concordo.

— A Inteligência: doze. Ela não era instruída, mas aprendia depressa. A Destreza: dez, que é a média. E a Força... — Ela olhou o último pós-it, o lilás, onde estava escrito um oito. — A Força fica com o oito.

— Tem certeza?

— Tenho. — A voz saiu mais baixa. — Mas me sinto culpada. Ela fica com o menor número de todos.

Matias recostou-se, com a calma de quem já viu isso mil vezes.

— A culpa é um bom sinal. Quer dizer que você já gosta dela. Mas pense: quantas vezes uma parteira precisa carregar um fardo de duzentos quilos?

— Nenhuma.

— E quantas vezes precisa ter paciência, firmeza e ouvido?

— Muitas.

— Então. **Ninguém tem tudo.** Quem tem tudo não tem história. É nas fraquezas que a personagem aprende, pede ajuda, acerta com os outros. Se Irene tivesse força de ferreiro, ela não precisaria do grupo.

— Eu tinha um aluno que tirava dez em tudo. — Helena riu, sozinha. — Era a criança mais solitária da sala.

— Está vendo?

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

O corpo espiritual obedece ao pensamento. No nosso cenário, quem desencarnou possui um corpo feito de matéria sutil, que responde ao que a pessoa sente e pensa. Por isso, a **vontade pesa mais do que o músculo**: a Força de um desencarnado é, antes de tudo, uma força de querer. Cada atributo é uma forma de medir isso em linguagem de jogo, e é por isso que os mais fracos de corpo podem ser os mais firmes de ânimo.

O que os números fazem

— Posso ver como o número funciona? — pediu Helena. — Um teste de verdade, com o dado.

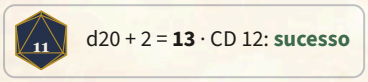
— Boa ideia. Vou dar dois, e você rola.

Matias levantou-se, pôs um dedo nos lábios e voltou à voz de narrador.

— Irene entra numa casa de pescador. Um menino de uns dez anos está sentado na escada. Diz que não quebrou a panela. Mas olha para o chão. Você quer perceber se ele está mentindo. Isso é um teste de **Sabedoria**. A dificuldade é doze. Role o d20 e some o modificador. Qual é o modificador de quem tem quinze?

— Dois — disse Helena, olhando a tabela do guardanapo. — Quinze vale mais dois.

Ela rolou. O dado saiu, quicou no pote de vidro e parou.



— Onze, mais dois, treze. — Ela fez a conta devagar. — Treze é maior do que doze.

— Sucesso. Irene percebe que o menino não está mentindo: está com medo. E que a panela quebrou porque ele a deixou cair ao ver a mãe tossindo no quarto. — Matias parou. — Está vendo? O dado não decidiu só se ela ganhou. Decidiu o que ela viu.

Helena concordou, mas já tinha os olhos postos na tabela.

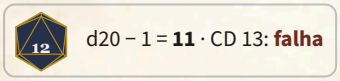
— E agora o outro. Eu sei o que vem.

— Pois então: a Irene quer empurrar uma pesada porta emperrada. Isso é teste de **Força**, dificuldade treze.

— Meu modificador é menos um.

— Menos um.

Ela rolou com a expressão de uma aluna que sabe que vai tirar uma nota ruim. O dado parou depressa.



— Doze menos um — disse, lendo. — Onze. Fracasso.

— Fracasso. A porta nem se mexe.

— Eu sabia — disse Helena, e, para surpresa de Matias, gargalhou. — Eu disse a você que ela era fraca!

— E o que Irene faz?

— Pede ajuda. — Helena se endireitou, e agora seu rosto tinha o brilho de quem acaba de entender uma regra da vida. — Ela bate na porta do vizinho e chama o rapaz mais forte da vila.

— Pronto. — Matias se inclinou para trás e olhou o teto. — É assim que se aprende o jogo. O dado diz "não consegue", e a história continua pelo lado.

O que ainda vem

Helena examinou os seis pós-its colados na tabela, com o cuidado de quem confere uma lista.

— Quinze, catorze, treze, doze, dez, oito. — Leu, e depois franziu o cenho. — Aqui diz que a Sabedoria é quinze. Mas lá no começo você disse que é o atributo principal. Não deveria ser mais alto?

— Boa pergunta. — Matias pegou o lápis e girou-o entre os dedos. — Deveria. Na verdade, vai ser: o seu **passado** dá um pequeno empurrão em dois dos atributos. Aumenta dois pontos de um, um ponto de outro. A Sabedoria vai sentir.

— O passado muda os números?

— O passado muda tudo. Na história, na ficha, na maneira de andar. A Irene ainda não nasceu: tem espécie, estágio, classe, números. Mas falta saber de onde ela veio.

— De onde ela veio — repetiu Helena, e olhou o quadro, onde uma palavra sem til ainda a incomodava, mesmo corrigida. — Isso entra na ficha?

— Entra. É o antecedente. Mas isso é para daqui a pouco; o café esfriou, o bolo acabou e você já deu uma aula de Português ao meu quadro. Descanse cinco minutos.

— Eu não estou cansada.

— Eu estou.

Helena sorriu e foi levar a bandeja à cozinha. Atrás dela, no quadro branco, os seis pós-its ficaram colados: lilás, laranja, verde, azul, rosa, amarelo. Uma mulher inteira, em seis papeizinhos.

✓ O QUE APRENDEMOS

- O jogo anda em **três passos**: o Mestre descreve a cena, os jogadores dizem o que fazem, o Mestre conta o resultado. Quando é incerto, rola-se o dado.
- O jogo gira em torno de **conversar**, **explorar** e **lutar**.
- Todo personagem tem **seis atributos**: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Cada um vale de 1 a 20.
- O **modificador** é um número pequeno somado ao dado: 10 e 11 valem zero; a cada dois pontos acima, mais um; a cada dois abaixo, menos um. **Arredonda-se sempre para baixo.**
- Dois jeitos de obter os números: **rolar 4d6 e descartar o menor**, ou usar o **conjunto padrão** (15, 14, 13, 12, 10 e 8).
- Irene ficou com Sabedoria 15, Carisma 14, Constituição 13, Inteligência 12, Destreza 10 e Força 8. **Ninguém tem tudo.**
- O passado do personagem dará um pequeno reforço a dois atributos.

◆ CAPÍTULO 4 ◆

De onde eu vim

De onde eu vim

Os cinco minutos de descanso viraram uma semana. Matias, afinal, estava mais cansado do que dizia, e adiou o resto da conversa para o sábado seguinte. Helena não reclamou. Passou os sete dias escrevendo perguntas num caderno de espiral, como fazia nos tempos de sala de aula, quando preparava a prova antes de preparar a aula.

Chegou às duas em ponto, o que, no relógio da sala de Matias, queria dizer quatro minutos adiantada.

A porta estava aberta. Na mesa redonda, entre a toalha verde e o pote de dados, uma mulher de uniforme azul-marinho folheava um livro grosso, de pé, sem se sentar. Tinha os cabelos presos num coque apertado e um jeito de olhar que parecia conferir pulso e respiração antes de dizer bom dia.

— A senhora é a Helena — disse, e estendeu a mão. — Camila. Vim buscar um livro que o Matias me emprestou e fiquei lendo o sumário. Ele me falou de você.

— Falou mal?

— Falou que você corrigiu o quadro dele com caneta vermelha. — Camila quase sorriu. — Eu pago para ver isso.

— Ela é enfermeira de UTI — gritou Matias, da cozinha. — Não se deixe enganar pela cara de poucos amigos. É só plantão.

— É só plantão — concordou Camila, e guardou o livro na bolsa. Ia saindo, mas parou na porta, com a mão no batente. — Posso fazer uma pergunta? Matias disse que a sua personagem é uma senhora. Quantos anos ela tem?

— Sessenta e oito — respondeu Helena.

— Boa idade para ser enfermeira. — Camila acenou com a cabeça, sem ironia nenhuma. — Quem tem sessenta e oito sabe esperar.

E foi embora. Helena ficou olhando o portão fechar. Era a primeira pessoa da mesa que conhecia, e já se sentia um pouco menos sozinha na lista de perguntas.

O que a pessoa fez antes

Matias trouxe o café e uma travessa de pão doce. Helena abriu o caderno e leu a primeira linha em voz alta, como quem prova a voz.

— "O que é antecedente, e por que preciso de um?"

— Boa pergunta para começar. — Ele se serviu. — Pense numa pessoa que você acabou de conhecer num ponto de ônibus. Em dez minutos, você já sabe um monte sobre ela, não sabe? Não pelo nome. Pelo que ela *fez* antes de chegar ali.

— Pelas mãos — disse Helena. — Pelo jeito de segurar a bolsa. Uma costureira segura diferente de um motorista.

— Isso é o antecedente. É o que a personagem **fez** antes de ser quem é no começo da aventura. O ofício, a vida, o hábito que ficou. A classe diz o que ela sabe fazer agora. O antecedente diz de onde vieram as mãos.

— E a ficha precisa disso.

— A ficha precisa, porque o antecedente entrega cinco coisas concretas. — Ele contou nos dedos. — Um reforço em três atributos. Duas perícias. Uma ferramenta. Um pacote de equipamento. E um **talento de origem**.

— Talento de origem — repetiu Helena, anotando. — O que é isso, com as minhas palavras? Uma habilidade que a pessoa trouxe de casa?

— Muito bem dito. Um truque de ofício. Algo que ela já sabia fazer antes de a aventura começar. Cada antecedente vem com um, já escolhido.

◆ A REGRA

O **antecedente** é a vida que a personagem tinha antes da aventura. Ele dá: um reforço nos atributos (+2 em um e +1 em outro, ou +1 em três, entre os três atributos que o antecedente indica), duas perícias, uma ferramenta, equipamento inicial e um **talento de origem**.

Os primos do jogo comum

— O livro-base do jogo tem quatro antecedentes — disse Matias. — Vou chamá-los de primos, porque este nosso jogo tem uns dez da própria família, mas é bom conhecer a parentela. O **Acólito** serviu num templo, aprendeu os ritos e sabe uma magia de clérigo. O **Criminoso** viveu de furto e de becos, e anda em silêncio. O **Sábio** passou a juventude em bibliotecas, atrás de livros e de saber, e conhece uma magia de mago. O **Soldado** cresceu treinando para a guerra.

— Um que reza, um que rouba, um que lê e um que luta.

— Quase uma família de farsa. Mas todos têm o mesmo corte: atributos, duas perícias, uma ferramenta, equipamento e um talento. Como são do jogo comum, o dinheiro deles é em moedas de ouro. Nos nossos, é em **bônus-hora**, que a gente vê no próximo capítulo.

— E os dez da família?

— Os dez são feitos para o nosso mundo. Todos falam de coisas que só quem viveu aquilo traz. — Matias abriu uma pasta e pôs sobre a mesa uma folha com dez linhas. — Leia devagar. Não decore. Só vá marcando o que você sente que é seu.

Helena pôs os óculos e leu em voz alta, o dedo descendo a folha.

— **Enfermeiro das Alas.** Serviu nas Alas da Maré Baixa, em plantões de doze horas. — Parou. — Doze horas.

— A Camila ficaria em casa.

— **Estudante das Esferas.** Aprendeu nas escolas da Casa do Saber as leis do pensamento e dos fluidos. **Intérprete das Marés.** Foi religioso na Terra e ainda vibra numa faixa que os sofredores enxergam; serve de ponte. **Músico da Praça das Harmonias.** Estudou a música como prece sem palavras. **Operário das Oficinas.** Trabalhou nas fábricas da Casa do Recomeço, entre milhares de companheiros, ao som de música.

— Música em fábrica — disse Matias. — Eu gosto disso.

— **Sentinela da Maré.** Guardou a porta decidindo quem entra sem ferir ninguém. **Sobrevivente do Umbral.** Vagou muito tempo pelas zonas de sombra antes de aceitar socorro. **Trabalhador Socorrista.** Desceu às zonas inferiores com as caravanas de socorro, carregando enfermos de maca. **Aprendiz do Pátio dos Portadores.** Foi preparado para servir de emissário entre as esferas e o mundo dos encarnados. — Ela ergueu os olhos. — E o décimo?

— Está na ponta da folha. **Médium na Última Encarnação.**

— Ah.

— Foi isso que você fez no minuto em que começou a me contar quem é Irene. Parteira, benzedeira, mulher de porta aberta à noite. Gente que na Terra cuidava e rezava e escutava o que os outros não escutavam.

Helena ficou um instante calada. Pegou o lápis.

— É esse, não é? Eu nem precisava ler os outros.

— Você precisava, sim. Escolher só vale quando se conhece o menu.

O que os dez trazem de ferramenta

Matias pegou uma folha em branco e desenhou uma tabela de duas colunas.

— Vamos olhar o que cada um *entrega*, para você entender por que eles são diferentes. Pelos atributos: o Enfermeiro reforça Constituição, Sabedoria e Carisma. O Estudante, o Intérprete e o Aprendiz reforçam Inteligência, Sabedoria e Carisma. O Músico, Destreza, Sabedoria e Carisma. O Operário, Força, Destreza e Inteligência. O Sentinela e o Trabalhador Socorrista, Força, Constituição e Sabedoria. O Sobrevivente, Destreza, Constituição e Sabedoria.

— Três em cada. Sempre três.

— Sempre três. E o **Médium na Última Encarnação**, que é o seu: Constituição, Sabedoria e Carisma.

— A Sabedoria, de novo.

— A Sabedoria é o coração de quase todo mundo daqui. — Ele sorriu. — Mas olhe só: você tem de dividir. Um dos três ganha dois pontos, outro ganha um. Ou, se preferir, os três ganham um.

— Eu quero a Sabedoria com mais dois — disse Helena, sem hesitar. — É o atributo que Irene usa para tudo: para saber quando falar, quando calar, quando bater na porta de alguém.

— E o um?

— Constituição. Ela passou a vida em pé, de noite, na chuva. Precisa de um corpo que aguente.

— Então a sua ficha fica assim. — Matias escreveu no quadro: SAB 15 + 2 = **17**; CON 13 + 1 = **14**. O Carisma continuou onde estava. — Quatorze de Carisma, que ela já tinha. Dois ótimos números para uma mulher que dá conselho.

— Deixe-me ver se entendi a conta — disse ela. — Se eu escolhesse o outro jeito, um ponto em cada um, ficaria com Sabedoria 16, Constituição 14 e Carisma 15.

— Exato. Mais equilibrada, menos especialista.

— Mas Irene não é equilibrada. É uma mulher que sabe uma coisa muito bem.

— Então o dois vai na Sabedoria. — Matias bateu de leve no quadro. — Lembre-se de uma coisa que vale para o jogo inteiro: nenhum atributo pode passar de vinte, e, no começo, quase ninguém passa de dezessete. Você chegou ao topo cedo. Isso não é defeito, é foco.

— Foco — repetiu Helena, como quem guarda uma palavra num bolso.

— E olhe o outro lado: a Força continua oito. O antecedente não a salvou, porque o seu antecedente não fala de Força. Quem quiser que Irene carregue uma maca, vai ter de pedir ajuda.

— Ao vizinho forte.

— Ao vizinho forte. A mesa inteira vai ser feita de vizinhos.

Helena anotou nos seis pós-its que ainda estavam colados no quadro. Trocou o amarelo e o rosa de lugar sem querer e se corrigiu.

— E o resto? As duas perícias, a ferramenta, o talento?

— O Médium na Última Encarnação dá **Intuição** e **Religião**, que são duas perícias, ou seja, duas coisas em que a personagem foi treinada. Dá o **kit de herbalismo**, que é a caixa de ervas de benzedeira. E o talento de origem, que é a **Prece Fervorosa**.

— Prece Fervorosa — disse Helena. — Prece com fervor. Faz sentido.

◆ A REGRA

O Médium na Última Encarnação reforça **Constituição, Sabedoria e Carisma**; dá proficiência em **Intuição** e **Religião** e no **kit de herbalismo**; e traz o talento de origem **Prece Fervorosa**. O equipamento também vem do antecedente: Helena escolhe quando for às compras (c05).

— Uma dúvida de professora — disse Helena. — Perícia é o quê, exatamente? Eu entendi "treinada", mas treinada em quê?

— Num tipo de tarefa. Intuição é perceber o que a pessoa realmente quer dizer. Religião é saber de ritos, de preces, de crenças. Quem tem a perícia soma um pequeno bônus quando o dado é rolado para aquele assunto. Quem não tem, joga o dado puro. No próximo capítulo a gente conta todas, uma por uma.

— Dezoito perícias, ouvi dizer.

— Quem lhe disse?

— A Camila folheava o sumário quando cheguei, na página certa — respondeu Helena, com a modéstia de quem espiou.

O catálogo dos talentos

— Agora a parte divertida — disse Matias. — O talento de origem. Eu tenho dezoito para te mostrar, e prometo que você vai se divertir mais do que na missa.

— Eu vou à missa.

— Eu sei que vai.

— Há vinte anos que não vou.

— Eu sei disso também. — Ele sorriu. — Pronto, calma. Vamos pelo grupo da casa primeiro: os talentos do livro comum, os dez que servem para qualquer um. Eu vou dar uma imagem de uma linha para cada um.

Helena fechou o caderno, abriu de novo, e tirou a caneta do bolso.

— **Alerta.** É quem acorda antes do alarme. Entra primeiro na briga porque já estava olhando.

— **Artifista.** Tem mão boa para ferramenta e sabe pechinchar: desconto de vinte por cento ao comprar. É o vizinho que conserta e que sempre ganha no preço.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— **Atacante Selvagem.** O golpe que sai mais forte do que devia: uma vez por turno, rola o dado duas vezes e fica com o melhor.

— **Curandeiro.** Com um kit na mão, ajuda alguém a levantar do chão. E quando tira um no dado de cura, tira outra vez, para não se frustrar.

— **Habilidoso.** O faz-tudo. Três perícias ou ferramentas à escolha, e pode repetir.

— **Iniciado em Magia.** Quem aprendeu a primeira magia numa tarde, com um livro emprestado: dois truques e uma magia de primeiro círculo.

— **Músico.** Toca bem e sabe três instrumentos. Quando descansa, anima quem estiver por perto.

— **Sortudo.** Aquele para quem as coisas acontecem. Tem uns pontos de sorte para gastar em dados.

— **Valentão de Taverna.** Briga de soco com jeito de bar. O que não for soco, cadeira.

— **Vigoroso.** O velho robusto. Aguenta mais.

Helena riu no meio, e o riso a surpreendeu. Passou a tampa da caneta entre os dentes.

— Você está inventando os apelidos.

— Os apelidos, sim. Os efeitos são do jogo. Agora, os **do nosso mundo**.

— **Passista** — disse ele. — Quem tem mãos de enfermeiro. Aplica o Passe, que a gente vai conhecer em breve, e a pessoa tocada se recompõe um pouco. Estabiliza quem caiu com mais segurança e, de manhã, prepara uma água para quem precisar.

— **Prece Fervorosa**, o seu — continuou. — Quem reza bem e junta gente para rezar. A bênção sai sem custo uma vez por dia, e as preces em grupo ganham fôlego. É quem põe a mão na campainha da igreja e diz: "vem todo mundo".

— **Médium Vidente.** Quem enxerga o que os outros não veem. Vamos falar disso daqui a pouco, porque você me perguntou uma coisa sobre ele.

— **Lampejos de Outras Vidas.** Quem, de repente, sabe de coisas que não aprendeu nesta vida. Recorda ofícios e saberes antigos, duas perícias a mais, e uma pitada de risco: se tentar espiar a vida passada de alguém, pode se perder no caminho.

— **Artífice de Colônia.** O operário que sabe consertar. Repara o que quebrou no meio da estrada e transforma sucata em ferramenta.

— **Músico Inspirador.** Canta e a gente acalma. Quem ouve ganha pontos de vida temporários.

— **Socorrista.** Quem sabe levantar um caído e carregar sem perder o passo. Medicina com especialização.

— **Fibra de Sentinela.** O corpo que a vigília calejou: mais pontos de vida a cada nível e mais resistência ao cansaço.

— Dezoito — contou Helena, riscando no caderno. — Dez comuns e oito nossos. Só que são mais coisas do que eu consigo guardar.

— Guarde uma. A sua. — Matias se inclinou para trás. — O resto fica no cartaz, para quem vier depois.

◆ **A regra**

Todo **talento de origem** vem de graça com o antecedente. Existem os do jogo comum (Alerta, Artifista, Atacante Selvagem, Curandeiro, Habilidoso, Iniciado em Magia, Músico, Sortudo, Valentão de Taverna, Vigoroso) e os do nosso mundo (Passista, Prece Fervorosa, Médium Vidente, Lampejos de Outras Vidas, Artífice de Colônia, Músico Inspirador, Socorrista, Fibra de Sentinela). Cada antecedente já traz o seu.

Ver o que não se vê

Helena fechou o caderno de vez. Olhou a lista inteira como quem olha uma fila de pessoas, e deixou a dúvida sair.

— Você disse que ia falar do Médium Vidente. E eu quero perguntar. — Hesitou. — Eu pensei que a Irene, sendo médium, já vê. Que o talento viria junto.

— Boa leitura, mas as peças não se encaixam. O **Médium Vidente** é o talento de origem de outro antecedente: o Aprendiz do Pátio dos Portadores. O seu antecedente, o Médium na Última Encarnação, traz a Prece Fervorosa.

— Então ela não vê.

— O que o talento *faz* no jogo, concretamente, é isto: você percebe presenças espirituais num raio de três metros, mesmo as que ninguém vê. Uma presença escondida, uma pessoa que se esconde, aparece para você. Tem vantagem em ler o halo de quem está perto, que é uma prática que você vai conhecer. E conhece o truque que se chama **Fio Mental**: uma mensagem mental curta, a quem você escolher.

— E quem não tem?

— Quem não tem o talento anda por ali sem perceber quem está do lado. Só descobre que alguém estava por perto quando é tarde. É a **desvantagem de não ter**.

Helena girou o lápis entre os dedos.

— Pelo jeito, é um talento útil.

— É. Mas veja o que você faria com ele. — Matias pôs a mão sobre a folha com os dez antecedentes. — Você é uma mulher que *escuta*. Isso não precisa de talento. Irene vai sentir que alguém está na casa pelo jeito de a luz bater no chão, pela mudança do ar, pelo cachorro que levanta a cabeça. Para isso, quem decide é a história, e eu sou o Mestre dela. A mecânica vem para quem a escolhe, e você escolheu a prece.

— E se eu quisesse?

— Aí a gente trocava o antecedente. Aprendiz do Pátio dos Portadores. A sua Irene seria uma mulher mais discreta, que serviu de mensageira entre dois mundos. Muito bonito, outra personagem. A sua é a que reza, a que acolhe, a que fala baixo e põe a água para ferver. Eu aposto na sua.

— Eu também — disse Helena, para sua própria surpresa.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Mediunidade, em termos gerais, é a sensibilidade de quem percebe o que os outros não percebem: presenças, humores, recados. Não é privilégio de santos; é um jeito de escutar que se treina. No nosso cenário, cada um traz a sua, em graus diferentes, e todos podem melhorá-la com o serviço. O Mestre diz isto sem doutrinar: ninguém precisa acreditar para jogar.

A vida de Irene, antes da porta

— Agora eu preciso saber uma coisa — disse Matias. — O antecedente é um nome na ficha. Mas por trás dele há uma vida. Me conte.

Helena respirou. Era a quarta vez que contava, mas era a primeira em que ele pedia os detalhes.

— Era uma vila de pescadores. Pequena, feita de casas caiadas e barcos virados na areia. Ela nasceu lá. A mãe era parteira, e a mãe da mãe também. Irene aprendeu tudo olhando. Quando as mulheres entravam em trabalho de parto, no meio da noite, alguém batia na porta dela, e ela ia. Ia de chinelo, com a bolsa de ervas e a medalhinha. Tinha o xale de lã, cinzento, que a mãe lhe deixou.

— Quantos filhos ajudou a nascer?

— Ela nunca contou. — A voz de Helena ficou baixa. — Sempre dizia: "Não é meu para contar, é de quem nasceu."

— É uma boa resposta.

— Era benzedeira também. Benzia quebranto, picada, dor de barriga de criança. As pessoas diziam que as mãos dela eram quentes. Ela dizia que eram só mãos.

— E o que a incomodava?

— Isso eu ainda não conto. — Helena sorriu, e havia uma firmeza pequena no sorriso. — Também sou do ofício de não contar.

— Combinado. — Matias anotou uma palavra no canto da folha, que ela não conseguiu ler. — O que você me deu serve de alicerce. O que você *não* disse serve de porão.

— Um porão é só a parte de baixo da casa, Matias.

— É a parte onde se guardam as coisas que a gente não joga fora.

Ela não respondeu. Olhou a janela, onde a luz de começo de tarde caía inclinada sobre o limoeiro, e por um momento teve a impressão de que a luz era a mesma de uma tarde antiga, que ainda não existia.

Na mesa

Na mesa real, o **passado da personagem** costuma ser o que o jogador mais gosta de escrever. É uma ajuda para o Mestre: ele sabe que cenas vão tocar o coração do jogador, e o jogador tem uma "voz" para a personagem. Não há resposta errada. Dois ou três parágrafos bastam.

E se fosse outra?

Helena não resistiu. Pegou a folha dos dez e apontou, como quem escolhe doce em vitrine.

— Se eu fosse o... o Sobrevivente do Umbral, o que mudaria?

— Tudo. — Matias se animou. — Você não seria uma mulher de porta aberta, e sim alguém que passou meses perdida na escuridão antes de aceitar ajuda. Andaria sem fazer barulho. Saberia ler o humor dos grupos que se perdem. O talento seria o **Alerta**: acordar antes do perigo. E quando alguém falasse em socorro, você olharia de lado, desconfiada.

— É muita coisa para uma folha.

— É uma folha com uma vida em cima. — Ele riu. — Tem gente que escolhe o antecedente pelos números. Tem gente que escolhe pela história. As duas maneiras valem. A melhor é a que a faz ter vontade de abrir a ficha na semana seguinte.

— E os outros jogadores? Cada um terá o seu?

— Cada um. São quatro, além de você. — Ele fez um gesto vago, de quem protege um segredo. — Você vai conhecê-los no tempo certo. Cada um vem com uma vida e com um jeito de falar dela. Ninguém repete antecedente: a mesa fica mais interessante quando as vidas são diferentes.

— Eu gostaria que me avisasse antes de apresentar alguém.

— Aviso. Com café.

Helena suspirou, e foi um suspiro de alívio. Era isso: não precisava entender o jogo inteiro agora, só o pedaço de que precisava hoje.

O passado é equipamento

Helena abriu o caderno e passou os olhos pelas perguntas que sobraram. Estavam quase todas riscadas.

— Uma coisa, para fechar — disse. — Eu fiquei com medo de que o antecedente fosse uma gaiola. Que, por Irene ter sido parteira, tudo o que viesse depois tivesse de ser coisa de parteira.

— Entendo o medo. — Matias pousou a xícara. — Eu tenho uma frase que repito aos meus jogadores desde que mestro. Quer ouvir?

— Fale.

— O passado não é destino. É equipamento.

— Equipamento — repetiu Helena.

— Uma mochila que ela leva nas costas. Tem coisas úteis: ervas, calma, a memória de muitas noites. Tem outras coisas pesadas, que ela vai aprender a carregar ou a pôr no chão. Mas a mochila não decide aonde ela vai. Quem decide é ela. E você.

Ela ficou olhando a ficha em branco, que já não estava tão em branco. Havia agora o nome, a espécie, o Estágio, a classe, os seis números, e um passado inteiro. Pegou a caneta vermelha e, devagar, escreveu na linha do antecedente: *Médium na Última Encarnação*. Conferiu a ortografia duas vezes.

— Está certo? — perguntou.

— Está certo. — Ele sorriu. — Não precisa corrigir a mim?

— Estou me corrigindo — disse Helena, e a gargalhada que veio dessa vez foi dos dois.

Irene Cordeiro

Clérigo · Domínio da Doutrina · nível 3

PV	CA	INICIATIVA	VEL.
24	**15**	**+0**	**9 m**

CD de magia 13 · ataque de magia +5 · Percepção passiva 13

— Já tem cara de gente — comentou Matias.

— Tem cara de rascunho. Ainda me falta tudo o que ela leva no bolso.

— É disso que vamos falar. Perícias, o que você sabe, e o que você carrega. E depois, o melhor: o que Irene faz com a mente.

✓ O QUE APRENDEMOS

- O **antecedente** é o que a personagem fez antes de ser quem é. Dá três atributos para reforçar, duas perícias, uma ferramenta, equipamento e um talento.
- O jogo comum tem quatro antecedentes (Acólito, Criminoso, Sábio, Soldado). Sombra e Luz tem dez, feitos para o nosso mundo.
- O reforço é **+2 em um atributo e +1 em outro**, ou +1 nos três.
- O **talento de origem** é um truque de ofício, já escolhido pelo antecedente. Há dezoito: dez do jogo comum e oito do nosso mundo.
- Irene é **Médium na Última Encarnação**: Constituição 14, Sabedoria 17, Carisma 14; perícias Intuição e Religião; kit de herbalismo; talento **Prece Fervorosa**.
- O **Médium Vidente** é o talento de outro antecedente: dá percepção de presenças a até 3 metros, vantagem na leitura de halo e o truque Fio Mental.
- **O passado não é destino. É equipamento.**

◆ CAPÍTULO 5 ◆

Perícias, idiomas e o que se leva no bolso

Perícias, idiomas e o que se leva no bolso

— Boa tarde, minha senhora. Em que posso servir?

Helena quase deixou o caderno cair. Matias estava em pé atrás da mesa, com um avental de cozinha amarrado à cintura, um lápis atrás da orelha e uma expressão tão séria que ela levou meio segundo para entender que a brincadeira havia começado.

— Eu vim... — disse, e se perdeu. — Eu vim comprar umas coisas.

— Claro. A loja da Casa do Amparo atende de segunda a sábado, e a senhora chegou numa boa hora. — Ele bateu com a palma da mão no biombo, como quem bate no balcão. — Estou imaginando a loja, Helena. Você é a freguesa. Eu sou o vendedor. Ninguém vai rir se a gente errar.

— Eu vou rir.

— Então, ao menos, ria baixinho.

Ela pousou a bolsa na cadeira, respirou e entrou no papel como entrava, em outros tempos, na sala dos professores: com o queixo erguido.

— Preciso equipar uma personagem — disse. — Mas antes me diga: o que ela *sabe fazer*? Porque eu fiz uma lista, e a lista parou numa linha em branco.

— Ah, a senhora quer começar pelas perícias. — Matias tirou o avental, vestiu-o de volta e se sentou. — Então, vamos ao balcão certo.

As dezoito perícias

— Perícia — disse Helena —, até onde entendi, é uma categoria de coisas que alguém foi treinado para fazer. Intuição, Religião.

— Exatamente. E uma pergunta que quase todo mundo faz: quantas existem?

— Dezoito. A Camila deixou escapar na semana passada.

— Dezoito. — Ele desenhou no quadro, em vez de escrever, uma estrela de seis pontas, uma para cada atributo. — E cada perícia mora debaixo de um atributo. Veja.

Foi apontando, devagar, como um professor de geografia.

— Debaixo da **Força**, uma só: Atletismo, que é nadar, escalar, empurrar. Debaixo da **Destreza**, três: Acrobacia, Furtividade e Prestidigitação. Debaixo da **Inteligência**, cinco: Arcanismo, História, Investigação, Natureza e Religião. Debaixo da **Sabedoria**, cinco: Lidar com Animais, Intuição, Medicina, Percepção e Sobrevivência. Debaixo do **Carisma**, quatro: Atuação, Enganação, Intimidação e Persuasão. A Constituição não tem nenhuma.

— Eu sei por quê — disse Helena, olhando. — A Constituição é a que *aguenta*. Ninguém precisa de treino para aguentar.

— A ideia é boa. Digamos que o corpo cuida disso sozinho.

— Por que Religião mora debaixo de Inteligência e não de Sabedoria? Eu teria posto na Sabedoria.

— Porque Religião é *saber sobre* rituais, símbolos, histórias. É estudo. Sabedoria é sentir o que a pessoa realmente quer. Quer a prova? Intuição é Sabedoria; Religião, Inteligência. A Irene tem as duas, e usa cada uma com um pedaço diferente da cabeça.

— Eu aceito a prova. É boa.

Ela quase escreveu "boa explicação" na margem, mas lembrou que não era ela a corrigir.

O bônus de proficiência

— Agora, o que é "ter" uma perícia? — perguntou Matias. — Vou pedir que me diga como entende.

— Ter uma perícia é ser *treinada*. Eu sou treinada em Português. Se me derem uma frase, eu acerto o plural; se me derem uma frase em alemão, eu tento.

— E o dado?

— O dado mede se eu tive um dia bom.

— Ótimo. Então a regra é simples: se você é treinada, soma ao dado um pequeno número. Esse número se chama **bônus de proficiência**. Para a Irene, nesta altura, é **dois**. Sobe com o nível, mas devagar: no nível cinco, vira três.

— E se não for treinada?

— Joga o dado puro. Ainda pode tentar, só não tem a ajuda.

◆ A REGRA

Uma **perícia** é uma categoria de tarefa ligada a um atributo (Intuição, Atletismo, Furtividade...). Quem tem **proficiência** nela soma ao dado o **bônus de proficiência** (+2 até o nível 4; +3 nos níveis 5 a 8). Quem não tem, joga o dado puro. O bônus nunca se soma duas vezes ao mesmo número.

— Onde está o resto da lista de Irene? — quis saber Helena.

— Falta preencher. O seu antecedente já deu **Intuição** e **Religião**. A classe Clérigo permite escolher duas dentre uma lista curta: História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião. Intuição e Religião você já tem; então, o que prefere?

— Medicina — respondeu ela, sem pestanejar. — Uma parteira sem Medicina seria só uma mulher de coragem.

— E a segunda?

Helena tamborilou na mesa.

— Persuasão. Ela precisa convencer as pessoas a abrirem a porta, e a deixarem entrar.

— Persuasão é *convencer alguém de forma sincera e gentil*. Tem o seu nome. — Matias anotou. — E aquela promessa que eu lhe fiz no primeiro dia, a Memória da Carne? É a sua terceira.

— A perícia que o corpo lembra.

— Qual?

Ela fechou os olhos e viu as mãos da mãe de Irene arrancando erva-cidreira, o cheiro de sabão de coco, a bolsa cheia de plantas pequenas e secas.

— Natureza — disse. — Ela sabia as ervas. Sabia quais florescem depois da chuva e para que serve a casca de qual árvore.

— Então a ficha fica assim: Medicina e Persuasão, da classe; Intuição e Religião, do passado; Natureza, da carne. **Cinco** perícias.

— Cinco de dezoito.

— Dezoito é muito. Ninguém tem tudo.

— "Quem tem tudo não tem história" — completou Helena, e os dois sorriram.

Fazendo a conta na ficha

— Quero ver se eu aprendi — disse Helena. — Medicina. A Medicina mora debaixo da Sabedoria, que na Irene é dezessete. O modificador é... três.

— Três. Por quê?

— Dezessete menos dez, sete; sete dividido por dois, três e meio; arredonda para baixo, três. — Ela levantou os olhos, orgulhosa. — E, como ela é treinada em Medicina, soma o bônus de proficiência, dois. Cinco.

— Cinco. Intuição?

— Também Sabedoria, também treinada. Cinco. — Escreveu, e olhou para ele. — Parece pouco para quem vai passar a vida escutando.

— Guarde essa impressão. No nível três, o Domínio da Doutrina dobra o bônus dessa perícia, e isso se chama Especialização. Mas espere o nível três.

— Você me deixa curiosa de propósito.

— É o único jeito de ensinar que eu conheço. Prossiga.

— Persuasão. Carisma catorze, modificador dois, mais dois do treino: quatro. Religião: Inteligência doze, modificador um, mais dois: três. Natureza igual: três. — Parou, pensou, conferiu os quatro números com o dedo, como quem corrige prova alheia. — Estão certos?

— Estão. E fique com este hábito: a ficha tem a conta pronta, mas é você quem sabe de onde ela vem. Isso ajuda quando a ficha mudar.

— E se eu não for treinada?

— Aí é só o modificador. Percepção, por exemplo, é Sabedoria sem treino: três. Voltaremos a ela já.

Os idiomas

— Falta uma coisa que eu tinha esquecido — disse Matias. — As línguas.

— Eu pensei que a gente falasse português.

— Você fala. Irene falava, em vida: o **Comum**, que é a língua de todo mundo, no jogo. Mas o jogo manda escolher mais **dois** idiomas, como quem conversa com vizinhos. Aqui, o que se diz é "o que a Irene aprendeu pela vida".

Helena pensou em Irene de chinelo, correndo na noite, na vila de pescadores.

— O padre da vila — disse devagar — rezava em latim, que era uma língua que ninguém entendia. Mas há uma língua que o jogo chama de **Celestial**, para as coisas de luz e de oração. Eu acho que ela ouviu muita prece.

— Celestial, então. A língua das orações antigas. Falta a terceira.

— Pequenino. — Helena abriu um sorriso que a surpreendeu. — A vila ficava ao lado de um cais. Chegavam barcos de gente miúda de muitas terras, e a mãe de Irene fazia parto de todas elas.

— Pequenino. Comum, Celestial, Pequenino. Boa escolha, de gente que escuta.

— Para que servem os idiomas?

— Para falar, ler e escrever. Se alguém ali fala só uma língua que você não conhece, você não entende. Entre os desencarnados, a conversa de pensamento ajuda, mas só se a pessoa entender *alguma* língua. É uma ponte, não um milagre.

A vitrine do armeiro

— Pronto — disse Matias, e ajeitou o avental. — A senhora quer agora ver a mercadoria?

— Quero. Mas antes: o que *protege*?

— Ótima pergunta. O que protege tem um número, e esse número é a **Classe de Armadura**.

— CA — leu Helena. — Que já vi na ficha.

— É o quanto é difícil acertar a Irene. Quanto maior, mais difícil. Uma pessoa sem armadura tem dez, mais o modificador de Destreza. A Irene tem Destreza dez, ou seja, zero. Então, sem nada, a CA dela seria dez. Cada coisa que ela vestir muda o número.

— Quais coisas?

— O Clérigo sabe usar armaduras leves, médias e escudo. Leves são de pano e de couro, mais frescas. Médias são de malha e de couro grosso, mais pesadas. A pesada, só se o Clérigo escolher o papel de Protetor, e a Irene escolheu o de Taumaturga, lembra?

— Lembro.

— Então, para ela, uma **camisa de malhas**, que é média. A tabela diz: **treze**, mais o modificador de Destreza até dois no máximo. Zero. Treze.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— E o escudo?

— Mais **dois**. — Matias desenhou no ar um semicírculo com o lápis. — Treze mais dois, quinze.

— Quinze — repetiu ela. — E o nome?

— Aqui, na loja da Casa do Amparo, a camisa de malhas se chama **Manto Condensado**: uma trama de fluido tornado firme pelo pensamento. O escudo, **Escudo de Vigília**, porque é o que as sentinelas da Porta da Maré carregam. Mas por baixo dos nomes, são as peças do jogo comum.

◆ A REGRA

A **Classe de Armadura (CA)** diz o quanto é difícil acertar você: ataque que supera esse número, acerta. Sem armadura, vale 10 mais o modificador de Destreza. Armadura leve soma o modificador inteiro; a média, no máximo +2; a pesada, nada. O **escudo** soma +2. Quem veste armadura sem treino fica em desvantagem e não conjura: por isso cada classe só usa o que treinou.

— E a Força oito? — perguntou Helena, de repente. — Ela vai aguentar o peso?

— Camisa de malhas pesa uns dez quilos. É muito para uma senhora de sessenta e oito anos, mas o corpo espiritual obedece ao pensamento. Aqui, ela *se acostuma* mais depressa do que na Terra. Mesmo assim, uma armadura média não tem exigência de Força; a pesada, sim. Se a Irene não tivesse o treino, perderia a conjuração, e isso seria ruim para uma Clériga.

— E as armas?

— Maça — disse Matias, e pôs um bastão de cabo curto sobre a mesa. Era, na verdade, um rolo de macarrão, que ele pegou na cozinha com a seriedade de um general. — Simples, de uma mão, **1d6** de dano contundente. A Irene é proficiente com armas simples: pode somar o bônus de proficiência ao ataque.

— Eu sempre achei que clérigo não deveria bater em ninguém.

— Ela vai bater pouco. Mas "pouco" não é "nunca". Existe uma coisa chamada **maestria de arma**, que desbloqueia truques especiais com certas armas; só alguns ofícios têm. O Clérigo, não. Eu cito para você saber que existe.

— Gosto de saber que existe.

— Compra, então, a maça?

— Compro. Mas se alguém me perguntar, digo que é um rolo de macarrão.

O símbolo e o kit

— Falta o **símbolo sagrado** — disse Matias —, que é o que ela segura para conjurar. Escolha.

— Uma medalhinha. De Nossa Senhora. A mãe dela deu quando fez a primeira comunhão, e Irene a usou até o fim.

— Medalhinha. Uma medalha vale como símbolo. — Ele anotou. — O **kit de herbalismo**, que o antecedente já dá, é a caixa das ervas. O **kit de sacerdote**, que vem com a classe, é a mochila: cobertor, velas, ração, corda, caixa de fósforos. E o **xale de lã** que a senhora citou.

— E o peso de tudo isso? — perguntou Helena.

— O corpo espiritual obedece ao pensamento, lembra? Quem sente que a mochila é leve, em geral, a carrega leve. Não por milagre: por costume.

A moeda é o serviço

— Agora a parte difícil — disse Helena, empurrando o caderno. — Quanto custa tudo isto? O que eu tenho no bolso?

— Boa pergunta. Aqui a gente muda de mundo. — Matias bateu com o lápis na mesa. — No jogo comum, o dinheiro é ouro. No nosso, é outra coisa: **bônus-hora**, que aqui se escreve BH.

— Bônus-hora. Hora de quê?

— De trabalho. Cada hora de serviço que a pessoa presta numa instituição vale um BH. Oito horas por dia é o mínimo, até quatro extras. Se for um plantão de emergência, ou o cuidado de crianças, conta em dobro.

— A moeda é o *serviço* — disse Helena. — O dinheiro vem de ter ajudado.

— E em preço, **um BH vale uma peça de ouro** do jogo. Você pode usar a tabela do livro-base sem converter nada.

— E o que não custa?

— O essencial. Comida fluídica, roupa simples, abrigo, água magnetizada, cuidados de enfermagem. Ninguém fica sem o necessário.

— Mas então — Helena franziu a testa —, por que alguém compraria uma maça?

— Porque o que *não* é necessário é desejo, e desejo custa. Roupa melhor, instrumento, curso, lazer, uma casa de verdade. A casa, por exemplo, custa trinta mil BH, e é uma por família.

— Trinta mil.

— A pessoa que trabalha oito horas por dia levaria uns dez anos. Por isso quase ninguém se importa com casa até ter vivido bastante.

> ✦ **No mundo espiritual**
>
> No nosso cenário, o dinheiro é **serviço**. O **bônus-hora** não se herda, não se empresta a juros e não se vende: mede *horas* de trabalho, não mérito. Quem serve mais ganha mais, mas ninguém passa necessidade. Itens mágicos não se compram: são **concessões** de uma Casa de Ofício, pelo que a pessoa fez.

— O Livro de Horas — acrescentou ele, e abriu um caderno velho — é onde as horas ficam anotadas. Cada pessoa tem o seu. Ali, quem olha vê o que você fez, e não quem você é.

— Então me diga: quanto a Irene tem?

— Pelo antecedente, a mochila do Médium na Última Encarnação traz o kit de herbalismo, um caderno de preces, uma túnica, um kit de curandeiro, uma algibeira, um cobertor e **treze BH**. Quem preferir pode trocar tudo por cinquenta BH. Você escolhe.

— Eu fico com as coisas. Os cinquenta valem mais, mas eu quero as ervas. — Helena apertou os olhos. — E o resto, o que eu vou pagando?

— O que a Irene precisa da classe já veio no pacote. Você ainda tem uma moedinha: **catorze BH** no total, no começo da aventura. Guarde, que vai servir.

Os aparelhos do posto

— Agora o balcão dos fundos — disse Matias, baixando a voz. — Os **aparelhos**. Poucos, mas importantes.

— Aparelhos?

— Coisas do mundo de lá, que servem ao jogo. Três que a Irene vai usar. — Ele os pôs sobre a toalha, um por um, representados por três pedaços de papel dobrados. — O **Cronômetro**: um relógio de bolso afinado para a névoa. Em lugares onde o dia e a noite se confundem, sem ele a pessoa perde a noção das horas. No jogo, quem não o tem faz com desvantagem o teste de Sabedoria para estimar as horas na névoa: joga dois dados e fica com o pior.

— Um relógio que acerta onde os outros erram. O seu, da parede, ia gostar.

— Ia fechar a boca. — Matias riu. — A **Caderneta de Ingresso**. Quem comprova serviço e boa conduta recebe uma, que *não se compra*. Ela dá acesso a quatro Casas de Ofício por um ano, para estudar ou trabalhar. Funciona como um passe de ônibus, só que para a vida.

— E o terceiro?

— A **Faixa de Socorro**. Uma faixa de luz de quinze metros. Você lança a quem pede ajuda, e a pessoa, se *quiser*, agarra, e você a puxa nove metros por turno, para terreno firme. Se ela não quiser, não vai. Se alguém hostil estiver perto, pode cortar o elo.

— "Se quiser" — repetiu Helena. — É isso que a distingue de uma corda.

— É o que a distingue de uma corda. — Matias sorriu. — Ninguém é arrastado.

— E esses outros dois que você tinha na lista? O bastão e a medalha?

— O **Cajado Luminoso** e a **Medalha do Mérito de Serviço**. Esses são itens mágicos. Não se compram nem se ganham na loja: vêm do que a pessoa faz. O Cajado acende como uma lanterna e ilumina três metros; a Medalha dá dois pontos a mais nos ataques e nas defesas das magias. Mas isso é "o que se ganha depois", e a Irene ainda não ganhou nada.

— Concessões.

— Concessões.

Helena pegou o papelzinho do Cronômetro e o ergueu contra a luz da janela.

— Um dia, eu quero um desses.

— Um dia, a senhora vai ter.

Um teste de brincadeira

Matias fingiu fechar o livro de contas e olhou, de lado, o piso embaixo da mesa.

— Antes de a senhora sair, uma coisa. A moça que atendeu antes deixou cair uma moeda aqui debaixo, e eu não achei. Será que a senhora consegue?

— Eu?

— A senhora é a única que sabe enxergar. — Ele fez um gesto largo, de convite. — Percepção. Teste de Sabedoria, com a perícia dos olhos. A senhora não tem treino em Percepção, então é o dado puro mais o modificador de Sabedoria. Quanto é?

— Três.

— Isso mesmo. Jogue.

Ela levantou o d20, soltou-o sobre a toalha e viu-o rolar até a borda, tropeçar na ponta do biombo e parar.

d20 + 3 = **15** · CD 12: **sucesso**

— Doze — leu. — E mais três, quinze.

— Quinze. — Matias fingiu espanto. — Uma moeda de um BH, brilhando sob a toalha, encostada na perna da mesa. A senhora se abaixa e a pega.

Helena se abaixou de verdade, de brincadeira, por baixo da toalha verde, e voltou à superfície com um sorriso e com um pedaço de papelão amassado.

— Dia de sorte — disse Matias.

— Um BH.

— Um BH. Vai pagar o próximo café.

Na mesa

Um **teste de perícia** é sempre o mesmo gesto: o Mestre diz qual (Percepção, Persuasão...) e a dificuldade (a CD), o jogador rola 1d20 e soma o modificador do atributo e, se treinado, o bônus de proficiência. Se o total alcança a CD, deu certo. Na mesa de Matias, a conta é feita em voz alta, para quem está aprendendo ouvir.

Helena guardou o caderno na bolsa. A tarde já ia quase no fim, e as perguntas riscadas ocupavam as duas folhas. Havia, no entanto, uma que ela ainda não tinha tido coragem de fazer.

— Matias. Quando Irene reza, ela tem poder? Quer dizer: a Irene que eu imaginei, a das ervas e do xale, ela também faz... alguma coisa de mágico?

— Faz, e é a melhor parte. — Ele tirou o avental e o pendurou na cadeira. — Agora que a Irene está vestida, falta o que ela faz com a mente.

✓ O que aprendemos

- São **dezoito perícias**, cada uma ligada a um atributo. Quem tem **proficiência** soma o **bônus de proficiência** (+2 no começo) ao dado.
- Irene tem cinco perícias: Intuição e Religião (do antecedente), Medicina e Persuasão (da classe) e Natureza (da Memória da Carne).
- Idiomas: Comum, Celestial e Pequenino. Falar, ler e escrever.
- A **Classe de Armadura (CA)** diz o quanto é difícil acertar. Camisa de malhas (Manto Condensado) mais escudo dão a Irene **15**.
- A **maça** é uma arma simples, de uma mão. A **maestria de arma** só existe para alguns ofícios; o Clérigo não a tem.
- O dinheiro é o **bônus-hora (BH)**: 1 BH por hora de serviço, e 1 BH vale uma peça de ouro nos preços. Irene começa com **14 BH**.
- Aparelhos: **Cronômetro** (horas na névoa), **Caderneta de Ingresso** (acesso a quatro Casas) e **Faixa de Socorro** (puxa quem quer ser puxado). Itens mágicos são concessões.

• CAPÍTULO 6 •

As primeiras magias

As primeiras magias

Havia uma boneca de pano sentada no meio da mesa, encostada no pote de dados.

Era uma coisa pequena e gasta, de vestido xadrez desbotado e olhos de botão, um dos quais pendia de um fio. Helena a viu logo que entrou na sala, antes mesmo de tirar o casaco, e parou como quem encontra um conhecido num lugar errado.

— Quem é essa?

— A Clarice — disse Matias. — Foi da Bia. Hoje ela vai ser a nossa paciente.

— Matias, ela tem um botão pendurado.

— Pois é. Sofreu uma queda na escada. — Ele puxou uma cadeira e se sentou ao lado dela, com a seriedade de quem vai pôr um termômetro. — Dez pontos de vida no total, e agora só três. Precisa de uma pessoa que saiba fazer o que a Irene sabe fazer.

— Eu ainda não sei fazer nada. Só tenho perícias e uma maça de rolo de macarrão.

— Pois hoje a Irene aprende o melhor.

Helena largou o casaco no encosto, sentou-se diante da boneca e a olhou com um respeito exagerado, que era também um pouco de ternura. Fazia anos que ninguém lhe dava uma boneca para cuidar.

Pensamento e fluido

— Antes da regra, eu preciso lhe dizer uma coisa sobre o mundo — começou Matias. — Senão a regra fica sem chão.

— Diga.

— No nosso cenário, a magia não é feitiço de varinha. É **pensamento e fluido**. Pense numa lanterna a querosene: o fluido é o querosene, o pensamento é o fósforo. Sem um, o outro não acende. As pessoas dali aprenderam a usar o pensamento firme para dar forma ao fluido que as cerca, e daí sai o que a gente chama de magia.

— Por isso o corpo obedece ao pensamento.

— Por isso. E por isso a prece e a magia ficam perto uma da outra. Quem reza com vontade põe pensamento firme no fluido, e o fluido responde.

— Mas eu rezava, Matias, e nem sempre o fluido respondia.

Ele não sorriu. Esperou um instante, como se ela tivesse dito uma frase longa.

— No jogo — disse, mais baixo —, a prece não muda os fatos. Muda quem reza e quem está em sintonia com quem reza. Isso você vai ver, e a gente chega lá. Hoje é o outro lado: as magias, que são o que o jogo conta como "obra do pensamento".

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

No nosso cenário, **magia** é pensamento firme dando forma ao fluido que cerca a pessoa. Não é privilégio de poucos: quem aprende, pratica. O nome que a colônia dá a cada magia diz o que ela *faz* na vida de quem a usa. O nome do jogo, no livro, é outro. Os dois são a mesma coisa.

Os truques

— Primeira coisa: o que a Irene sabe fazer de graça? — Matias abriu a mão como quem solta um pássaro. — Sem gastar nada. Isso se chama **truque**.

— Truque é pequeno?

— É pequeno e *sempre disponível*. Um truque pode ser feito quantas vezes você quiser, sem cansaço. O Clérigo começa com três, e a Irene, por ser Taumaturga, ganha um quarto. Ela vai escolher quatro. Eu proponho os que combinam com ela.

— Eu proponho que você me diga o que eles fazem.

— Combinado. — Ele foi contando nos dedos. — O primeiro é o **Toque Inspirador**. A Irene toca uma pessoa que queira, e a pessoa, uma vez, pode somar um d4 a um teste que escolher. É como dar um empurrãozinho de confiança antes de uma prova.

— A palavra "confiança" é de professora.

— É de benzedeira. O segundo é o **Amparo ao Caído**. Estabiliza alguém com zero pontos de vida: a pessoa deixa de piorar. É o que a Irene faria numa vila, quando o pescador chegasse mal.

— E o terceiro?

— **Irradiação**, que a espécie dela já dá, de brinde. Faz um objeto acender-se como uma lamparina, e quem quiser pode apagar. Você lembra da Luz, no primeiro dia.

— A aura azul-lavanda. — Helena sorriu. — Eu quase nunca fico sem ela.

— E o quarto, para a Taumaturga, eu proponho a **Taumaturgia**: um truque de efeitos pequenos, como fazer a voz soar mais forte, ou a vela tremer. Serve para dar *presença*. E há a **Chama Sagrada**, que é de luz e machuca quem tem má vontade; fica para depois.

— E aquele de que você falou, a Mensagem?

— O **Fio Mental**. Você aponta a uma pessoa a até trinta e seis metros e sussurra uma frase, que só ela ouve. É lindo, mas pertence a quem tem o talento de Médium Vidente, e a Irene não tem. Fica de exemplo.

— Para outro dia.

— Para outro dia.

◆ A REGRA

Truque é uma magia de círculo zero: pode ser conjurada quantas vezes se queira, sem espaço de magia. Irene tem quatro, mais a **Irradiação** da espécie: Toque Inspirador (um d4 em um teste), Amparo ao Caído (estabiliza quem está em 0 PV), Taumaturgia e Chama Sagrada.

Os espaços de magia

— Agora a parte em que o jogo faz você escolher — disse Matias. — As magias de verdade, as que têm *círculo*. Primeiro círculo, segundo, e por aí vai. Para essas, a Irene precisa de **espaços de magia**.

— Espaço como um bolso?

— Como cartuchos num cinto. Cada vez que ela conjura uma magia de primeiro círculo, gasta um espaço de primeiro círculo, e o cartucho some. Quando ela dorme uma noite inteira, em descanso longo, todos os cartuchos voltam.

— Quantos?

— No nível um, dois.

— Só dois.

— Dois, e a senhora vai se acostumar. No nível três, são quatro de primeiro círculo e dois de segundo. Mas isso é daqui a pouco.

— Matias, e se eu quiser conjurar uma magia de primeiro círculo com um espaço de segundo?

— Pode. Algumas magias ficam mais fortes assim. — Ele bateu duas vezes no biombo. — A cura, por exemplo, melhora. Vamos ver já.

Preparar as magias

— Mas antes: quais magias a Irene sabe? — perguntou Helena.

— A Clériga não "sabe" todas de uma vez. Ela **prepara**: escolhe, a cada manhã, quais vai ter à mão. Como quem escolhe as ferramentas que leva na bolsa.

— E quantas?

— O número de magias preparadas é o **modificador de Sabedoria mais o nível**. A Irene tem três mais um: **quatro**. E as quatro, no primeiro nível, saem da lista do Clérigo, entre as de primeiro círculo.

— O que a lista oferece?

— Muita coisa. As que eu proponho, para ela, são quatro. A **Transfusão Fluídica**, que cura quem a Irene toca: dois d8, mais o modificador de Sabedoria. A **Palavra de Ânimo**, que cura à distância, de longe, com apenas uma palavra: dois d4, mais o modificador. A **Prece Coletiva**, que abençoa até três pessoas. E a **Couraça da Prece**, que dá dois pontos de Classe de Armadura a alguém.

— E posso trocar?

— Todas as manhãs, depois do descanso longo, pode refazer a lista. Se hoje quiser levar a Bênção e amanhã quiser outra coisa, escolha outra.

— Parece com fazer a mala.

— É fazer a mala. — Matias riu. — A senhora entendeu melhor do que eu expliquei.

◆ A regra

A Clériga **prepara** magias de 1º círculo ou superior depois de cada descanso longo. O número é **modificador de Sabedoria + nível** (Irene no nível 1: 3 + 1 = 4). Cada magia conjurada gasta um **espaço de magia** do círculo dela ou de um círculo maior; no nível 1, Irene tem **2** espaços. O descanso longo devolve todos.

O mapa do Clérigo

— Posso ver até onde isso vai? — pediu Helena. — Eu gosto de saber o fim do livro antes de abrir.

— Gosta de spoiler.

— Gosto de planejar.

Matias riu e desenhou, no verso de um guardanapo, uma linha com cinco marcas.

— Nível um: o que você já tem, conjuração e a Ordem Divina, que é o papel de Taumaturga. Nível dois: o **Canalizar Divindade**, que é uma reserva de energia para efeitos especiais; no nome do jogo, "divindade"; no nosso cenário, a pessoa canaliza o que a prece alcança. Um dos efeitos cura; outro afasta os que andam por aí sem vida, quando é caso. Nível três: a **subclasse**, que é a especialização da Irene. Nível quatro: um **talento** ou aumento de atributo. Nível cinco: o **Fulminar**, que fortalece o efeito que afasta os que não têm vida, e os espaços de terceiro círculo.

— Cinco marcas num guardanapo.

— Cinco, que é até onde o nosso livro vai. A senhora chega a todas, antes do fim. Mas só pense na primeira de cada vez.

— Eu sempre fui assim. — Helena pegou o guardanapo e o dobrou com cuidado, como quem guarda um mapa. — Planejo tudo e depois vivo uma coisa de cada vez.

Qual é a conta da magia

— Falta uma coisa — disse Matias, e puxou um papel. — Quando a magia é de ataque, ou quando a pessoa tem de resistir, há um número: a **CD de magia** e o **ataque de magia**.

— CD — leu Helena. — Classe de Dificuldade.

— O alvo tem de igualar ou superar esse número para resistir. A conta é: oito, mais o bônus de proficiência, mais o modificador de Sabedoria. Para a Irene, oito mais dois mais três: **treze**.

— Treze.

— E o **ataque de magia** é o bônus de proficiência mais o modificador de Sabedoria, e vai somado ao dado, como o ataque da maça. Dois mais três: **mais cinco**.

— É como uma segunda ficha, só para a mente.

— É a *mesma* ficha, olhada de outro lado.

Concentração

Havia, no meio da explicação, um barulho de dedo na vidraça. Helena virou a cabeça. Na janela, um homem de bigode branco, cabelo ralo e boné de ferroviário espiava para dentro com as duas mãos em concha em volta dos olhos, como quem procura número de casa. Viu a boneca. Viu Helena. Riu, sem som, de ombros, e levantou a mão num cumprimento largo que parecia dizer "pode continuar, eu não vi nada".

— Quem é esse? — perguntou ela.

— Eu não conheço — disse Matias, sem olhar.

— Ele está acenando para você.

— Pois então eu o conheço. — Matias fechou os olhos, resignado. — É um amigo. Uma criatura de hábitos ferroviários. Vai embora logo.

O homem de boné fez um joinha, riu mais uma vez e sumiu atrás do limoeiro. Helena ficou olhando o lugar vazio.

— Era para eu achar que não vi?

— Era. Não adiantou. — Matias se endireitou. — Eu falaria dele depois. Agora, **concentração**.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Mais uma palavra?

— Algumas magias, como a Prece Coletiva e a Couraça da Prece, duram. Mas só enquanto a pessoa se *concentra* nelas. Se ela perde a concentração, a magia acaba. Quem é ferido, por exemplo, tem de passar num teste de Constituição para segurar. A dificuldade é dez ou a metade do dano, o que for maior. E só se pode manter *uma* magia por vez desse tipo.

— Parece uma criança carregando água num copo cheio.

— É isso mesmo. Cada pancada derrama um pouco.

◆ A REGRA

Algumas magias exigem **concentração**: duram enquanto o conjurador mantém o pensamento nelas. Só se mantém uma por vez. Quem leva dano faz uma salvaguarda de Constituição (CD 10 ou metade do dano, o que for maior); se falha, a magia acaba.

A Prece

— E a prece? — perguntou Helena, de repente. — Você disse que prece e magia ficam perto.

— Perto, mas não iguais. A prece é uma **prática**, e as práticas são mais antigas que a magia, e mais teimosas. A mais simples é a **Prece Íntima**: a pessoa para um minuto e reza, em silêncio. Se está com medo ou enfeitiçada por um sentimento que não é dela, a prece lhe dá uma chance de se livrar.

— Não gasta espaço de magia?

— Não. E isto é importante: **nenhum estado de sintonia a proíbe**. Mesmo quando a pessoa está no pior ponto, ainda pode orar. A sintonia, no jogo, tem um número, e esse número pode cair. Mas a prece, ninguém tira.

— Quem a tira?

— Ninguém. É o que o jogo quer dizer com "sempre há caminho de volta".

Helena escreveu duas palavras no caderno, sublinhou, apagou e tornou a escrever.

— Matias, e esse número... esse número da sintonia?

— É o assunto da próxima vez. Hoje, só magias.

Por que os nomes são diferentes

Ela ergueu a cabeça do caderno.

— Uma dúvida de professora. Se a magia é a mesma, por que o jogo chama de "Cura de Ferimentos" e você de "Transfusão Fluídica"?

— Boa pergunta. Pensei que você nunca fosse fazer. — Matias se recostou. — O nome do **jogo** é o do livro-base: serve para quem joga o D&D em qualquer lugar. O nome da **colônia** é o dos que usam a magia no dia a dia. Em Porto Sereno, quem cura não diz "curar ferimentos"; diz "passar o fluido que refaz". O nome descreve o gesto.

— É como o nome de uma comida: a nota fiscal diz uma coisa, o freguês diz outra.

— É como o nome de uma comida. Se eu pedir um "pão com manteiga na chapa", todo mundo entende, e o cardápio diz "torrada cremosa".

— Entendi. — Helena guardou o lápis. — Vou usar os dois.

A paciente

— Agora, a prática. — Matias empurrou a boneca para o centro da mesa. — A Clarice caiu da escada. Está com três pontos de vida e ainda consciente, mas precisa de ajuda rápida. A senhora está do outro lado da sala, a uns dez passos. Não dá para chegar a tempo, e ela tem pouco ar. O que a Irene faz?

— Grita. — Helena pensou. — E depois... a Palavra de Ânimo. Posso fazer à distância?

— Pode. É uma ação bônus, alcance de dezoito metros. Gasta um espaço de primeiro círculo. A Irene tem dois e fica com um.

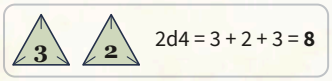
— Eu a vejo?

— Vê.

— Então eu digo: "Calma, menina, estou aqui" — disse Helena, e inclinou-se para a boneca, e foi sem querer que falou muito baixo. — E aponto a mão, devagar, como quem faz sinal ao sino.

— Ótimo. Role dois d4.

Ela pegou dois dados de quatro lados, pirâmides pequenas e azuis, e os soltou. Rolaram até a pata de uma cadeira e pararam.



— Três e dois, cinco — leu Helena. — Mais três da Sabedoria. Oito.

— Oito pontos de vida. A Clarice estava com três; agora está com onze, mas o máximo dela é dez: fica com dez, cheia. — Matias fez uma voz miúda, de boneca, e Helena riu por entre os dedos. — "Obrigada, dona. Doía muito." O botão ainda pende, mas ela respira.

— Eu não disse o que o vestido fez.

— Tem tempo.

Helena segurou a Clarice nas duas mãos. O vestido era de um tecido macio, que tinha sido lavado muitas vezes. Houve um silêncio longo, mas bom, como o que há depois de um coro.

— Faz tempo que eu não cuido de ninguém — disse. — Nem de mentira.

Matias não respondeu. Pôs a mão por um instante sobre o ombro dela, e depois a retirou, e foi buscar mais café.

— Agora — disse Matias, voltando ao tom de vendedor — a senhora ainda tem um espaço. A Clarice vai ficar um pouco mais em perigo. Eu ponho um gato na história.

— Um gato?

— Um gato da vizinhança, que entra pela janela e se atira no vestido dela. — Ele fez um gesto brusco com a mão, como se afugentasse o bicho. — A senhora tem tempo de uma coisa. O que faz?

— A Couraça da Prece. — Helena não pensou. — Dois pontos a mais de CA para ela. Para o gato errar.

— Ação bônus, dezoito metros, dura até dez minutos, mas exige concentração. A senhora gasta o último espaço.

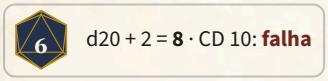
— Gasto. E me concentro.

— Muito bem. Um campo cintilante envolve a Clarice. O gato se lança, e o campo segura o primeiro bote. Mas o segundo, sim, passa, e o dano é quatro. — Matias bateu duas vezes com o dedo na mesa. — Quem leva o dano, no caso, é a Clarice, mas o susto é seu: a senhora está concentrada. Teste de Constituição, para segurar a magia. A dificuldade é dez, porque metade de quatro é dois, e dez é maior.

— Constituição quatorze. O modificador é dois.

— Dois. Role.

Ela rolou. O dado de vinte faces fez a volta inteira do pote de vidro e foi parar contra o açucareiro.



— Seis e mais dois: oito. — Helena torceu a boca. — Menos que dez.

— Menos que dez. O campo se desfaz num brilho fraco, como quando a gente sopra uma vela. A Couraça acaba, o gato foge com um miado de quem fez malandragem e a Clarice, dez pontos de vida menos quatro, fica com seis.

— Eu perdi a magia por causa de um gato.

— Perdeu por causa do susto. É o que o jogo quer ensinar: a concentração é um copo cheio, e cada pancada derrama.

— E eu não tenho mais espaços.

— Não tem. A Irene fica só com os truques até uma noite de descanso. É a hora de ela fazer o que uma boa Clériga faz quando acaba o que tinha.

— Reza?

— Reza, descansa, cuida do que dá para cuidar. E espera a manhã.

Helena ficou olhando a boneca, que continuava inclinada de lado, com o botão preso no nó de lã.

— É uma sensação estranha — disse. — Eu fiquei com pena de ter gastado tudo.

— É a melhor sensação do jogo. É a que ensina o que vale a pena guardar.

> **Na mesa**
>
> Na mesa real, quem conjura diz **três coisas**: qual magia, em quem, e com que espaço. O Mestre diz o que acontece. Quando há dado, o jogador rola e soma o modificador. Quem cura com a **Palavra de Ânimo** rola 2d4 e soma o modificador de Sabedoria. Nunca passa do máximo de pontos de vida de quem recebe.

O que ela leva no ombro

Quando Matias voltou com o bule, a luz da tarde tinha mudado de lugar na toalha. Helena já havia ajeitado o botão da boneca, com um nó improvisado numa linha de lã.

— Eu fiz uma costura — anunciou.

— Eu vi. Vai ficar assim?

— Vai. Fica de lembrança.

Ele serviu o café e sentou-se, e por um bom tempo os dois ficaram olhando a boneca.

— Matias.

— Sim.

— Se a sintonia da Irene cair... Você disse que a prece não se perde. Mas as outras coisas, as magias, a mão firme, o fluido... se perdem?

Ele quase sorriu.

— Essa pergunta eu estava esperando desde o começo da tarde. Pois bem. A sintonia tem um número, e esse número mexe com muita coisa. Mas o assunto é seu e é grande. — Ele tomou o café e pousou a xícara com cuidado. — Na próxima vez.

Helena guardou a boneca no colo, e não pareceu notar que a guardava.

✓ O que aprendemos

- No nosso cenário, a magia é **pensamento firme dando forma ao fluido**. O nome do jogo e o nome da colônia são a mesma magia.
- **Truque** é magia de círculo zero: sem espaço, quantas vezes se queira. Irene tem quatro (Toque Inspirador, Amparo ao Caído, Taumaturgia, Chama Sagrada) e a Irradiação da espécie.
- **Espaços de magia** são os "cartuchos" de quem conjura magias com círculo. Irene tem **2** no nível 1; o descanso longo devolve todos.
- A Clériga **prepara** magias a cada descanso longo: **modificador de Sabedoria + nível**, ou seja, 4.
- **CD de magia 13** (8 + proficiência + Sabedoria) e **ataque de magia +5** (proficiência + Sabedoria).
- A **concentração** mantém magias longas (Prece Coletiva, Couraça da Prece); quem leva dano faz salvaguarda de Constituição para não perdê-la.
- A **Prece** é uma prática. A Prece Íntima não gasta espaço e nenhuma sintonia a proíbe.
- Palavra de Ânimo: ação bônus, 18 m, cura **2d4 + Sabedoria**.

• CAPÍTULO 7 •

Vibração, Marcas e o que o coração pesa

Vibração, Marcas e o que o coração pesa

Matias pôs a folha na mesa e deslizou-a até Helena como quem entrega uma receita médica.

Era a ficha de Irene, ainda em rascunho, a lápis, cheia de setas e rasuras. Na parte de baixo, num retângulo desenhado a régua, havia um título pequeno: *Sombra e Luz*. Dentro dele, três linhas.

Vibração: 5. Marcas de Sombra: 0 ( ) ( ) ( ). Serviço desde o último descanso: sim ( ) não ( ).

— Isto é o quê? — perguntou Helena.

— O que falta para ela ser o personagem deste livro. A Vibração é o número que mede a sintonia dela. Todo mundo começa em cinco, no meio da escala.

— Mede a sintonia — repetiu Helena. — Sintonia com quê?

— Com o que vai pensando, querendo, escolhendo. E as Marcas de Sombra são como...

— Espere. — Ela pousou a caneta vermelha. — Quer dizer que o jogo vai anotar se a minha personagem é boa ou má?

— Não é isso.

— Parece que é. Um número de zero a dez, e um quadrinho para cada vez que ela fizer uma coisa errada. Matias, eu fui professora trinta e dois anos. Eu sei o que é uma caderneta de notas. — A voz subiu meio tom, e ela mesma notou. — Eu vim aqui para jogar, não para ser julgada por um papel. Se o jogo

me julga...

Matias não respondeu. Olhou-a com a atenção de quem ouve uma pergunta que merece uma resposta longa e que é, por isso mesmo, melhor deixar descansar. Levantou-se, foi à cozinha e voltou com o bule.

Serviu duas xícaras e não disse nada.

O relógio da parede atrasado fez tique, tique, tique. Helena, aos poucos, foi percebendo que o silêncio não era um castigo, e sim um espaço que alguém havia aberto para ela. Bebeu o café. Estava quente demais, e ela soprou.

— Desculpe — disse.

— Não precisa. Foi a pergunta certa.

O rádio

— Eu posso explicar de outro jeito? — pediu ele. — Com um rádio.

— Um rádio.

— Daqueles de válvula, com o mostrador que acende e o botão grande de sintonia. A sua casa tinha um?

— Tinha. Na sala, em cima de um paninho de crochê. Meu pai ouvia o jogo de domingo.

— Quando seu pai mexia no botão, o rádio ficava bom ou ruim?

— Nem uma coisa nem outra. Ficava numa estação. — Helena sorriu sem querer. — Se girava um pouco, pegava um programa de calouros. Se girava mais, entrava chiado. Se girasse muito, pegava um padre falando em latim.

— E o rádio mudava?

— Não. Ele era sempre o mesmo rádio.

— Pois é isso. A **Vibração** não diz se a Irene é boa ou má. Diz **em que estação** ela está sintonizada. É um estado duradouro, que vai de zero a dez, e muda devagar. Do outro lado do botão, ficam as pessoas com quem ela se encontra bem, os lugares onde ela se sente à vontade, o que ela escuta e o que ela percebe.

— E o que ela não escuta?

— O que está fora da estação.

◆ A REGRA

Vibração é um número de **0 a 10** que mostra o estado de sintonia do corpo espiritual. Todo personagem começa em **5**. Muda devagar e **nunca mede religião, fé ou valor pessoal**. Faz parte de um módulo opcional: o grupo decide, antes de jogar, se vai usá-lo.

As faixas

— Mas o botão tem lugares marcados, não tem? — insistiu Helena. — Alguma coisa muda conforme o número.

— Muda. Chamam-se **faixas**. — Matias desenhou, no verso da folha, uma escada vertical com seis degraus. — Lá em cima, nove e dez: **Luminosa**. Embaixo, sete e oito: **Elevada**. No meio, de quatro a seis, **Equilíbrio**: é onde quase todo mundo vive no dia a dia, e sem efeito nenhum. Descendo, dois e três: **Turva**. Um: **Densa**. E zero: **Crise**.

— Os nomes são feios.

— Os nomes são honestos. — Ele bateu o lápis em cada degrau. — Quem sobe ganha pequenos presentes. Na Elevada, recebe Inspiração Heroica depois de um descanso longo e acende a luz um pouco mais longe. Na Luminosa, ganha serenidade diante do medo e uma segunda chance numa salvaguarda importante. No Equilíbrio, nada. Na Turva, criaturas de sombra podem localizá-la com mais facilidade. Na Densa, o corpo espiritual pesa: não voa, e a sintonia treme.

— Treme?

— É a **Dissonância**: uma condição que faz a pessoa sentir tudo mais pesado. Cura mais devagar, a mente fica mais exposta.

— E a Crise, no zero?

— A gente chega lá.

— E uma queda de faixa significa que a Irene "virou má"?

— Nunca. — Ele disse a palavra com uma ênfase que Helena não esperava. — Uma queda de faixa muda a relação dela com a própria estabilidade e com as criaturas que vibram de modo parecido. Só isso. Quem escreveu essa regra escreveu também, em letras bem destacadas, que a Vibração baixa pode dificultar a manifestação do equilíbrio, mas nunca fecha a porta do auxílio ou da transformação.

— Isso está no livro?

— Está na primeira página do capítulo.

Helena releu o desenho dos seis degraus. De repente, a escada pareceu menos um tribunal e mais uma casa de muitos andares, em que cada pessoa mora num ou noutro conforme a época da vida.

A balança de feira

— Agora as **Marcas de Sombra** — disse ele. — Estas são para a balança.

— Que balança?

— De feira. Dessas de dois pratos, com pesinhos de ferro. — Matias fez, no ar, o gesto de equilibrar. — A Vibração é a *posição da agulha*. As Marcas são o que a pessoa pôs no prato hoje. Não a vida inteira: o dia de hoje.

— Pesinhos.

— De zero a três. Cada Marca é uma **ressonância inferior recente**: uma escolha que a Irene fez, que ainda está sendo processada, e que pode ou não mexer na agulha. Ela vai pesar de noite, durante o descanso longo. Não é uma sentença; é uma coisa que ainda não terminou de acontecer.

— E o que põe uma Marca?

— Uma lista **fechada**, com seis gatilhos. Eu nem decoro; eu consulto. Ferir quem já se rendeu. Abandonar alguém caído que podia ser ajudado. Obrigar alguém a aceitar socorro à força, que o jogo chama de coerção. Agir só para provocar dor. Arrancar à força um perseguidor da pessoa a que ele se agarra. E, a mais sutil, aceitar o **Chamado da Sombra**.

— O Chamado.

— Imagine um pensamento que passa pela cabeça de qualquer pessoa cansada e com raiva: "eu poderia usar a minha força agora e resolver isto". O jogo chama de Chamado. Uma vez por cena, a pessoa pode aceitar: ganha vantagem num ataque ou um dado extra de dano necrótico. E recebe uma Marca.

— O poder custa.

— Custa uma Marca. Mas veja: **a escolha é sempre do jogador**. Se a Vibração de alguém está em três ou menos, o Mestre pode oferecer o Chamado em voz alta, como um sussurro. Mas não o impõe.

— E o Mestre pode inventar um gatilho novo no meio da cena?

— Nunca. Se a ação não está na lista, não gera Marca. E antes de aplicar qualquer uma, ele **avisa**: "isto corresponde ao gatilho tal e gera uma Marca. Quer continuar?" O jogador pode reconsiderar.

— Eu gostei desse aviso.

— Foi escrito pensando em gente como você.

◆ A REGRA

Marcas de Sombra (0 a 3) são perturbações recentes provocadas por escolhas de uma **lista fechada** de seis gatilhos. O Mestre **sempre avisa antes** e o jogador pode reconsiderar. Defender-se, proteger alguém ou conter uma ameaça **não** gera Marca. O **Chamado da Sombra** é uma escolha do jogador: uma vez por cena, dá vantagem ou +1d6 de dano necrótico, e custa 1 Marca.

— Posso fazer um teste de bom senso? — pediu Helena. — Suponha que um homem tente bater na menina da boneca, aquela do corredor, e a Irene o segure pelo braço, com firmeza, e o empurre para trás. Isso é Marca?

— Não. Defender alguém, defender-se, conter uma ameaça: nada disso é falta. A Marca só aparece quando a pessoa **passa do ponto** de que a situação precisava: bate no homem depois que ele caiu e se rendeu, por exemplo.

— Então a Irene pode ser firme.

— Pode e deve. E, se ela tomar o golpe no lugar da menina, nem é só "não falta": é um dos Atos de Serviço de que vamos falar já. O jogo não quer gente boazinha e parada. Quer gente que age e que pensa.

— "Que age e que pensa." — Helena repetiu, como quem anota mentalmente para dizer às netas.

— E se ela já tem três Marcas, e a ocasião aparece de novo?

— Aí fica **Saturada**. Continua com três, sofre Dissonância e não pode aceitar novamente o Chamado, até que resolva as Marcas na noite seguinte. Quer dizer: a balança não quebra, ela só avisa que está cheia.

O serviço, a harmonia e a noite

— Eu estou me perguntando — disse Helena — se não há um jeito de limpar a balança no mesmo dia. Se eu fizer uma boa ação logo depois.

— Aí está a parte mais importante, e a que mais gente erra. **Não limpa.**

— Não?

— Uma boa ação não apaga o que foi feito antes. Isso seria um jeito de comprar. O jogo não quer que o bem seja moeda. O que a boa ação faz é **mudar a direção**. — Ele ergueu um dedo. — Ela se chama **Ato de Serviço**: socorrer quem sofre, poupar um adversário, ouvir com paciência, proteger com o próprio corpo, abrir mão de uma recompensa, cuidar de quem lhe fez mal. O primeiro Ato de Serviço de cada dia deixa o personagem **Harmonizado**.

— Harmonizado é um bom estado?

— É uma pequena ajuda para a noite. Dá **vantagem** no próximo teste de Reequilíbrio. E só o *primeiro* do dia conta: dez boas ações não valem mais que uma, mecanicamente. Na história, valem tudo.

— Isso é justo.

— Isso é *humano*. — Ele sorriu. — E, se depois da boa ação ela cometer um gatilho, a Harmonização some. O que importa é a direção mais recente.

— Reequilíbrio — disse Helena. — Esse é o nome da noite?

— É o nome do momento em que a balança se pesa. Acontece **ao fim do descanso longo**, se houver Marcas. A pessoa joga **um d20 puro**, sem somar nada: nem atributo, nem proficiência. A dificuldade depende de quantas Marcas ela tem: dez para uma, treze para duas, dezesseis para três.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— E o resultado?

— Se tiver sucesso, a Vibração **se mantém**. Se falhar, **cai um ponto**. E em seguida todas as Marcas somem; o prato é esvaziado.

— Tudo?

— Tudo. O Reequilíbrio é o único jeito de resolvê-las.

— Faça uma demonstração.

Ele tirou do pote um d20 de resina vermelha e o pôs na palma dela.

— A Irene tem **uma Marca**: de ontem, uma escolha ruim num momento de cansaço. Chegou a noite. Está Harmonizada, porque fez um bom serviço de manhã, e portanto pode rolar duas vezes e ficar com a melhor. Mas, para a demonstração, vamos rolar uma só.

Helena rolou. O dado deu uma volta lenta na toalha, sem pressa, e parou com o onze para cima.

— Onze. A dificuldade era dez.

— Passou.

— Passou raspando. A Vibração se mantém em cinco, a Marca some e a Irene acorda mais leve.

— Eu respirei — confessou Helena.

— Agora, a segunda. A Irene tem **duas Marcas**, e é a noite depois de um dia bem pior. A dificuldade é treze. Rola.

Ela rolou outra vez. Dessa vez o dado caiu perto da borda do biombo e quase não se mexeu: seis.

— Seis. Menos que treze.

— Falhou. A Vibração cai um ponto: de cinco para quatro. Ela continua no Equilíbrio, que vai de quatro a seis, mas está no limite de baixo. As duas Marcas desaparecem. E amanhã é outro dia.

— Eu não gostei de ver a Vibração cair.

— Ninguém gosta. — Ele bateu a mão na mesa. — Mas repare no que *não* aconteceu: a Irene não ficou condenada, não perdeu a prece, não perdeu os amigos. Perdeu um degrauzinho, e há muitos para subir.

Voltar a subir

— E se eu quiser subir? — perguntou Helena.

— A subida é a **Elevação**. Quando o personagem faz um descanso longo **sem nenhuma Marca**, e com um Ato de Serviço registrado, a Vibração sobe um ponto. Não no mesmo descanso de um Reequilíbrio.

— Quer dizer que eu preciso de um dia limpo e de uma boa ação.

— E de paciência. Até seis, é assim. Para passar de seis, para ir a sete, oito, nove ou dez, precisa de um **Marco de Elevação**: uma decisão do Mestre, no fim de um arco importante da história, quando a mudança de trajetória está consolidada. Só um por arco.

— Então não dá para ir só acumulando.

— Não dá. É a diferença entre ser *bom hoje* e *ter mudado*.

Helena anotou três palavras na margem, e a letra saiu firme:

Hoje não é tudo.

O zero

— E a Crise? — perguntou ela, mais baixo. — Você deixou para depois.

— Deixei. Porque é o assunto mais pesado, e eu queria que você chegasse até ele de dia.

Matias passou a mão pelo queixo.

— **Vibração zero** é a **Crise**. A pessoa já não consegue recuperar sozinha a estabilidade. A prece continua possível: *sempre*. Mas as práticas que seguram os outros (o Passe, a condução de um círculo) deixam de funcionar, porque quem não se sustenta não sustenta ninguém.

— E se ninguém a ajudar?

— Três descansos longos em Crise, fora de um lugar de luz, e acontece o **Arrastamento**. A sintonia da pessoa a leva, aos poucos, para uma região inferior, e ela se perde.

— Perde-se?

— Perde-se de vista. Nasce, então, uma missão de resgate. Ela **nunca morre**, nunca vira vilã da história. Só precisa de que alguém vá buscá-la.

— E sai como?

— Aceitando auxílio. Sem dado, sem teste. Quando alguém chega e ela aceita a ajuda, a Vibração sobe de zero para um, a Crise termina, o Arrastamento volta a zero. — Ele parou. — É o único momento do livro todo em que o dado não decide.

— Por quê?

— Porque aceitar ajuda é a única coisa que o dado não mede. É a própria pessoa que decide.

Helena fechou os olhos por um instante.

— Eu entendo isso — disse. — Eu entendo muito bem isso.

Ele não perguntou nada.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

No nosso cenário, a **sintonia** é o que atrai quem vibra de modo parecido: pensamentos firmes procuram companhia. Mas ninguém fica preso. A **prece** é sempre possível, e o auxílio chega a quem o aceita. Quem aceita ser ajudado não perde a dignidade: ganha um caminho de volta.

A polícia que não existe

Passou um tempo antes de Helena falar de novo. Ela estava mexendo, sem perceber, no punho do casaco.

— Uma coisa me incomoda ainda. Quem decide o que é uma "escolha ruim"? Se for o Mestre, e o Mestre tiver uma opinião pessoal que seja diferente da minha?

— Essa é a pergunta mais importante do capítulo. — Matias se ajeitou na cadeira. — O livro tem uma seção inteira só para isso, e o título dela é "Como evitar a polícia de alinhamento".

— Que bom que alguém pensou nisso.

— Pensou e escreveu. Resumo: use **somente** os gatilhos escritos. Avise antes. Deixe a Vibração, as Marcas e os motivos **visíveis na ficha**: quem joga vê tudo. Não trate discordâncias morais como pena mecânica. E não use o número para medir religião, opinião política, personalidade ou valor pessoal.

— "Uma pessoa em Vibração baixa continua sendo uma pessoa."

— Você leu?

— Está escrito no verso da folha. Você deixou à vista. — Helena sorriu, e era um sorriso novo, mais frouxo. — E o alinhamento? Aquela coisa de bom, mau, neutro?

— Não existe aqui. Nem em Irene, nem em ninguém. Esse jogo não vai dizer que ela é boa. Vai dizer, no máximo, o que ela fez hoje, e deixar que ela decida o que fazer amanhã.

— E quem registra tudo?

— Eu. Num caderno meu. O **Registro de Consequências**: um mapa de decisões, vínculos e ganchos para a história. Se a Irene ofender alguém, essa pessoa pode reaparecer, mais tarde, querendo ser ouvida. Se ela ajudar sem interesse, alguém pode lembrar. Não é uma conta de pontos. Eu nunca o uso para dizer "fulano merece". Só para fazer a história se lembrar das coisas.

— E o jogador pode ver?

— Pode. Não está na ficha, mas eu mostro, se você pedir.

> **Na mesa**
>
> Na mesa real, o Mestre **sempre avisa** antes de aplicar uma Marca, e o jogador pode voltar atrás. A Vibração, as Marcas e o Serviço ficam **à vista**, num bloco da ficha, e podem ser marcados a lápis. A ficha tem uma linha para cada coisa; o resto é conversa.

A sombra antiga

— Há mais uma coisa que o livro pede — disse Matias. — Não na Vibração, mas na ficha. Um espaço para a **sombra antiga** da personagem: algo do passado que ela carrega.

— Eu sei qual é a de Irene.

— Eu desconfiei.

Helena puxou a folha para si. Pegou o lápis, não a caneta vermelha. Demorou um minuto inteiro antes de escrever, e, quando escreveu, foi devagar, em letra miúda, e nem todas as linhas ficaram na linha.

Em novembro de 1918, a gripe entrou na vila. Irene tinha trinta anos e já trazia ao mundo as crianças de todos. Numa noite de febre, de frio e de chuva, bateram na porta dela. Era um homem, com um menino nos braços. Ela estava doente também, e já tinha atendido seis casas naquele dia. Disse que não podia. Fechou a porta. De manhã, soube que o menino não tinha passado da noite.

Ela nunca contou a ninguém. Nunca disse não a quem bateu à porta de noite, a não ser uma vez.

Helena largou o lápis. As mãos estavam frias.

Matias leu duas vezes, devagar.

— O que você sente, olhando isso? — perguntou.

— Pena dela. — A resposta veio rápida. Depois, devagar: — Não. Não pena. Eu queria que ela soubesse que estava cansada, que era gente, que a porta que ela fechou não foi a que matou o menino. Mas ela não sabe disso.

— E o que a Irene faz com isso?

— Carrega. Mas não como castigo. — Helena engoliu em seco. — Como lembrança. Para que, quando alguém bater de novo, ela abra.

— Pois é exatamente isso que o jogo quer dizer com sombra antiga.

— "Lembrança, não pena" — repetiu Helena, com a voz embargada. — Posso escrever isso embaixo?

— Deve.

Ela escreveu, embaixo, em letras pequenas: *lembrança, não pena*. E pela primeira vez desde que entrara naquela casa, desde que aceitara o bilhete, o convite, o café e o bolo, não sentiu o menor desejo de se corrigir.

A janela já estava dourada. Lá fora, o limoeiro balançava como quem se despede.

— Matias.

— Sim.

— O jogo não me julga.

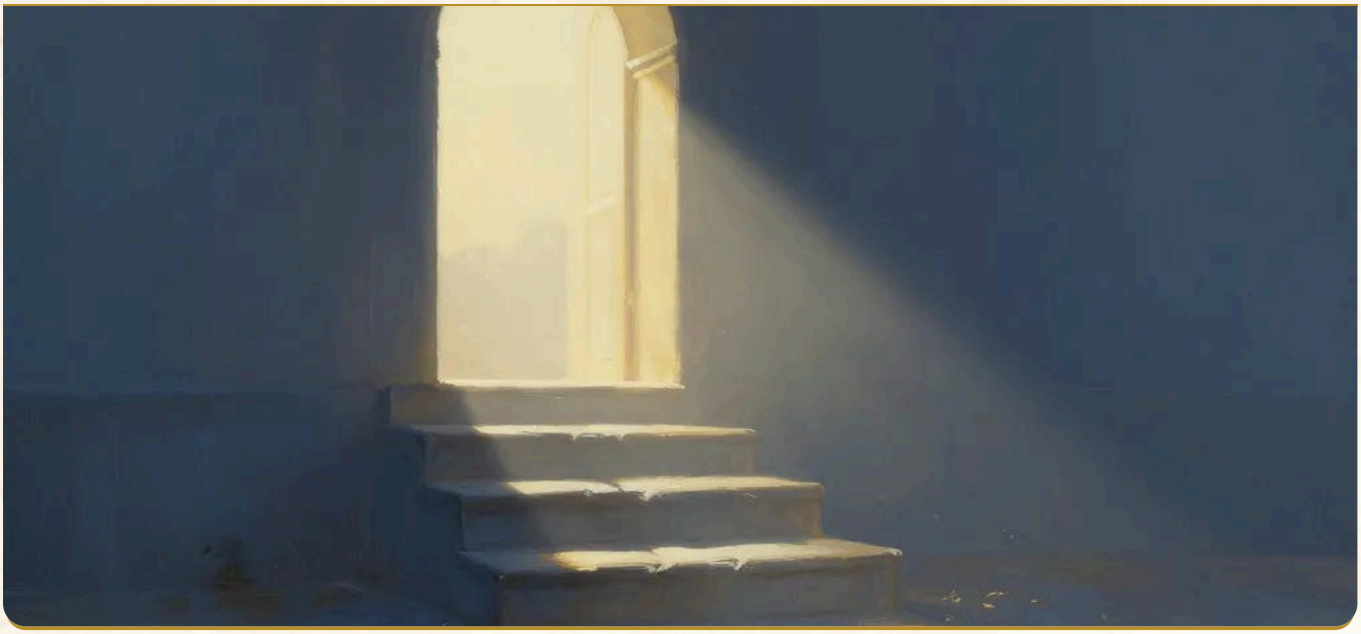
— Não.

— Ele só me deixa olhar.

— Isso mesmo. — Ele sorriu. — E agora, dois degraus de uma vez: o nível três.

✓ O que aprendemos

- A **Vibração** (0 a 10, começa em 5) mostra a **sintonia**, como o botão de um rádio. Não mede fé nem valor pessoal.
- Seis faixas: Luminosa (9-10), Elevada (7-8), Equilíbrio (4-6), Turva (2-3), Densa (1) e Crise (0).
- **Marcas de Sombra** (0 a 3) vêm de uma **lista fechada** de seis gatilhos. O Mestre **sempre avisa antes**. Defender-se e proteger não geram Marca.
- O **Chamado da Sombra** é sempre escolha do jogador: dá força agora e custa uma Marca.
- Um **Ato de Serviço** muda a direção e deixa o personagem **Harmonizado** (vantagem no Reequilíbrio), mas **não apaga** Marcas.
- **Reequilíbrio**: ao fim do descanso longo, d20 puro contra 10, 13 ou 16 (uma, duas ou três Marcas). Sucesso mantém a Vibração; falha reduz um ponto. As Marcas somem.
- **Elevação**: descanso longo sem Marcas e com Serviço sobe um ponto; passar de 6 exige um Marco.
- Em **Crise** (zero), a pessoa precisa aceitar ajuda. A **Prece Íntima** nunca é proibida.
- A **sombra antiga** de Irene é **lembrança, não pena**.



◆ CAPÍTULO 8 ◆

Do nível 1 ao 3 e a ficha de duas páginas

Do nível 1 ao 3 e a ficha de duas páginas

Matias desenhou três degraus no quadro branco, e eram os degraus de uma escada de verdade, com corrimão e tudo.

— Vai ser uma escada de casa de campo — disse, e acrescentou uma janela atrás. — Dessas que a gente sobe segurando a barra da saia.

— Para quê a janela?

— Para a luz. Ninguém sobe uma escada no escuro. — Ele recuou e olhou o desenho com a cabeça de lado. — Está torto.

— Está torto — concordou Helena, e foi à frente do quadro. Pegou a caneta vermelha, esticou o braço e, de uma só vez, endireitou o corrimão. — Pronto. Agora é uma escada em que dá para confiar.

— Eu devia ter contratado você para o cartaz de classes.

— A sua filha fez um cartaz lindo. — Ela devolveu a caneta. — O que são os degraus?

— Os níveis. Hoje a Irene vai subir três.

O que é um nível

— **Nível** — disse Matias, sentando-se — é a medida do quanto a personagem já aprendeu e viveu. No começo, todo mundo é de nível um. À medida que as aventuras acontecem, a pessoa **cresce**, e esse crescimento tem degraus.

— Ela ganha pontos?

— No jogo comum, sim: **pontos de experiência**. Trezentos para chegar ao nível dois, novecentos para o três, dois mil e setecentos para o quatro. Mas neste livro a gente não vai contar pontos. Vamos usar **marcos**: eu, o Mestre, digo "agora você subiu", quando a história chegar a um ponto em que isso faz sentido.

— Como numa formatura.

— Como numa formatura. Ninguém tem de acumular papelzinho para passar de ano; passa quando aprendeu.

— E o que muda em cada degrau?

— Tudo muda um pouco. — Ele apontou o primeiro. — Vamos subir.

Primeiro degrau

— No **nível um**, a Irene já está pronta: tem espécie, Estágio, classe, atributos, antecedente, perícias, magias. E tem **Pontos de Vida**: o máximo do d8 mais o modificador de Constituição. Oito mais dois: dez.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— O balde de água.

— O balde de água cheio de dez. Você o viu no segundo capítulo; agora ele já tem a Constituição dentro. — Ele escreveu **PV 10**. — Tem a **conjuração**, que você viu. E a **Ordem Divina**: o papel de Taumaturga. É isto, em resumo, que ela traz para a mesa.

— E depois?

— Depois a escada.

Segundo degrau

Helena pegou o d8, aquele de oito faces que ela já conhecia como um velho colega, e olhou o segundo degrau.

— Qual é o presente do nível dois?

— Dois. Primeiro, mais **Pontos de Vida**. Segundo, o **Canalizar Divindade**.

— Esse nome eu já vi num guardanapo.

— É o fio de energia que eu disse: uma reserva de efeitos especiais, que a pessoa pode usar duas vezes antes de descansar. Um deles, a **Centelha Divina**, serve para curar ou para ferir, à escolha: joga-se um d8, soma-se a Sabedoria. O outro é para afastar os que andam por aí sem vida; a Irene quase não vai usar.

— Duas vezes. Recarrega?

— Um uso volta no descanso curto, e todos no longo.

— E os pontos de vida?

— Há duas escolhas. Ela pode **rolar o dado**, d8, e somar o modificador de Constituição. Ou pode ficar com o **valor médio**: cinco, mais o modificador. A segunda é o seguro; a primeira é a aposta.

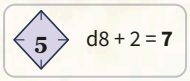
— Eu sou uma mulher de seguro.

— Eu sei. Mas hoje, para ver, eu quero que você role. — Ele estendeu o dado. — Se der menos de cinco, você pode escolher a média.

— Isso é regra?

— É gentileza de Mestre. Role.

Ela rolou. O d8 correu até o fim da toalha, bateu no pote de vidro e parou com um cinco para cima.



— Cinco. — Helena franziu a testa. — Igual à média.

— Coincidência feliz. Cinco mais dois: **sete**. Dez mais sete: dezessete.

— Dezessete PV.

— Nível dois.

◆ A REGRA

Nível mede o quanto a personagem já viveu e aprendeu. Neste livro, o Mestre dá o novo nível por **marcos**, em vez de contar pontos de experiência. A cada nível a personagem ganha Pontos de Vida: rola o dado de vida (o d8 da Clériga) ou toma o **valor médio** (5), e soma o modificador de Constituição (+2). No nível 2, a Clériga ganha o **Canalizar Divindade**, com 2 usos.

Terceiro degrau

— O degrau três é o que o jogo faz acontecer devagar — disse Matias. — Ele traz **três** coisas.

— Três?

— A **subclasse**. As **magias de segundo círculo**. E um presente do Estágio da Irene.

— Comece pelo Estágio. Me deixa curiosa.

— O Recém-Desencarnado, no nível três, ganha uma magia: a **Reserva Vital**. A Irene a conjura em si mesma e recebe uns **pontos de vida temporários**: aqueles que não são a vida de verdade, mas um colchão.

— Um colchão.

— Um colchão que absorve o primeiro golpe, e só dura uma hora. É a forma do corpo espiritual de se *preparar* para o pior. Dois d4, mais quatro, de pontos temporários.

— Não é muito.

— É o primeiro cobertor. Depois a Irene aprende a cobrir melhor.

— E os pontos de vida do degrau três?

— Aqui eu quero ver o que você faz. Escolha.

Helena segurou o d8 entre os dedos.

— A média — respondeu. — Cinco.

— Sem tentar o dado?

— Eu gosto de saber o que vou ter amanhã.

— Muito bem. Cinco mais dois, sete. Dezessete mais sete: **vinte e quatro**. — Matias tomou o dado de volta e, curioso, lançou-o sobre a toalha. — Só para ver o que teria sido.

O dado fez a volta, tropeçou no pote e parou.

— Três. — Ele abriu um sorriso. — Se tivesse apostado, ficaria com cinco pontos a menos. A prudência venceu.

— A prudência sempre vence — disse Helena —, quando a gente tem sessenta e seis anos.

> **NA MESA**
>
> Ao subir de nível, o jogador escolhe: **rolar** o dado de vida e somar o modificador de Constituição, ou tomar o **valor médio** (no d8, 5). A média é o seguro; o dado é a aposta. A Irene, com o seguro nos níveis 2 e 3, chega aos **24 Pontos de Vida**.

A SUBCLASSE

— Agora a escolha — disse Matias, e apagou o primeiro degrau do quadro. — No nível três, o Clérigo escolhe a **subclasse**: a sua especialização. O livro-base tem quatro. Guerra, Luz, Trapaça e Vida. A do nosso mundo é uma quinta, e é para quem gosta de conversar.

— O **Domínio da Doutrina**.

— Que você já tinha escolhido, sem saber. Foi a surpresa que eu prometi. A frase que o abre é esta: *esclarecer é tocar o coração, não vencer a discussão.*

— "Esclarecer é tocar o coração." — Helena anotou. — Eu gosto.

— Quem a escolhe é quem ouve, acalma, lembra, ampara. A pessoa que sabe sentar numa cama de hospital sem dizer nada, até a outra falar.

— Eu fiz isso a vida inteira.

— Por isso eu a deixei achar sozinha. — Matias riu. — O domínio dá dois recursos novos e quatro magias que a Irene sempre tem à mão.

— Os recursos primeiro.

— O primeiro é a **Palavra Esclarecedora**. Gasta um uso do Canalizar Divindade. A Irene fala com serenidade para um grupo: quantas pessoas? Quantas o modificador de Sabedoria dela dá: três. Cada uma faz uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, fica um turno inteiro **ouvindo**, parada. Se ninguém a ferir nesse tempo, a atitude passa de hostil para indiferente, por uma hora. Ela fica disposta a ouvir.

— Disposta a ouvir.

— Não convencida. Só disposta. O resto é conversa, e conversa é o que a Irene faz.

— E o segundo?

— O **Doutrinador**. Ela ganha proficiência em Intuição ou Persuasão, à escolha; e se já for proficiente, ganha **Especialização**: dobra o bônus. E tem vantagem nos testes de **Doutrinação Fraterna**, que é a prática de conversar com quem está preso a uma dor. Vamos chegar lá.

— Intuição! — disse Helena. — Eu tenho!

— Tem. Dois mais dois, quatro. Mais três da Sabedoria: **sete**. A Irene lê o coração das pessoas com sete de bônus. Não é pouco.

Ela anotou: *Intuição +7.* E sublinhou duas vezes.

◆ A REGRA

No **nível 3**, o Clérigo escolhe a **subclasse**. O **Domínio da Doutrina** dá a **Palavra Esclarecedora** (Canalizar Divindade; até 3 criaturas, salvaguarda de Sabedoria; quem falha ouve e fica indiferente por 1 hora se não for ferido) e o **Doutrinador** (Especialização em Intuição e vantagem na Doutrinação Fraterna).

As magias da casa

— E as quatro magias? — perguntou ela.

— São **sempre preparadas**, e não contam no seu limite. Vão numa lista à parte. Gosto de pensar nelas como as ferramentas que ficam *penduradas na parede*, sem que a gente precise decidir a cada manhã.

— Nomes.

— **Serenidade Irradiante** é uma que acalma uma área. Criaturas dentro dela, se falharem numa salvaguarda de Carisma, deixam de lado o medo e as emoções fortes. É de segundo círculo. **Palavra Firme** é um comando de uma palavra só: *parar*, *largar*, *fugir*. A pessoa obedece, a não ser que o comando a prejudique. **Escudo Vibratório** protege quem a Irene toca contra certos tipos de criaturas: elas atacam com desvantagem e não conseguem possuí-lo. E **Amparo Vibratório** faz quem quer atacar alguém protegido ter de passar numa salvaguarda antes.

— Escudo e amparo. Duas formas de proteger.

— Uma de longe, uma de perto. — Ele ergueu o dedo. — Com uma regra de bom senso escrita no livro: a Palavra Firme serve para **deter uma agressão**. Usá-la para obrigar alguém a aceitar doutrinação é falha automática, e conta como coerção.

— Quer dizer que eu não posso mandar a pessoa ouvir.

— Pode mandar parar de bater. Mas não pode mandar *escutar*. Quem escuta, escuta porque quer.

Helena sorriu, devagar.

— Isso eu aprendi na sala de aula.

Um degrau, duas magias

— As magias de segundo círculo são outra coisa — continuou Matias. — A Irene passa a ter **dois espaços de segundo círculo**, além dos quatro de primeiro. E prepara **seis** magias no total: três de Sabedoria mais três de nível.

— Quais?

— Escolha.

Helena folheou o caderno.

— Eu já tinha as quatro de primeiro círculo. Para as duas novas, quero uma que cure o que não é ferida. Alguém que perdeu a voz, a vista... — Fez uma pausa. — E uma para dar força a quem vai entrar numa porta difícil.

— A primeira é a **Restauração Vibratória**, que desfaz uma doença ou uma condição: cegueira, surdez, paralisia, envenenamento. A outra é o **Reforço Fluídico**: até três pessoas ganham cinco pontos de vida a mais, atuais e máximos, por oito horas.

— Oito horas! É o dia de trabalho.

— É o dia de trabalho. E o nome é bom: quem reforça o fluido de alguém faz da pessoa um pouco mais difícil de derrubar.

— Eu fico com as duas.

— Combinado. — Matias contou nos dedos. — Quatro mais duas: seis preparadas, mais as quatro da casa, que ficam à parte.

A comparação

— Posso fazer uma pergunta de professora? — perguntou Helena.

— Sempre.

— Se eu escolhesse a subclasse do livro-base, a da Vida, em vez da Doutrina, o que mudaria?

— Boa pergunta. A **Vida** é a subclasse da cura. Dá magias de cura sempre preparadas, como Auxílio, Bênção, Curar Ferimentos e Restauração Menor. E dá o **Discípulo da Vida**: quando você cura, a pessoa recebe pontos de vida *extras*, dois mais o círculo do espaço. Tem ainda o **Preservar a Vida**, que reparte uma bolsa de cura entre vários feridos de uma vez.

— É bonita.

— É bonita e é muito útil. Uma Irene da Vida seria uma curadora de elite, e quase ninguém erraria escolhendo. A da Doutrina é outra ferramenta: ela fala, acalma, abre portas que a força não abre.

— E por que a Doutrina para a Lanterna?

Matias pensou antes de responder. Havia uma coisa que ele queria dizer e outra, mais prudente, que podia.

— Porque a aventura que a gente vai jogar precisa de alguém que saiba **conversar com quem sofre**. Não vou dizer mais, para não estragar. Mas quando você chegar lá, vai entender por que eu não escolhi por você.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Você não escolheu. Eu escolhi.

— Foi o que eu disse.

A escada e o mundo

Helena apagou o corrimão, só para ver, e voltou a desenhá-lo.

— Matias. No cenário, o que é um nível? Não é um número. É uma coisa que a pessoa viveu.

— No cenário, o "nível" é o que a pessoa aprendeu no **Curso de Preparo** e no **serviço**. Ninguém sobe de degrau de graça: sobe-se com horas de trabalho, com estudo, com o cuidado de quem precisava.

— O Curso de Preparo?

— O Curso de Preparo do Amparo. Uma casa de ofício que recebe quem acabou de acordar e quer se preparar para servir. Tem aulas, tem estágio, tem instrutores. Quem passa por ele chega ao nível três. Os personagens da nossa aventura passaram por ele nas semanas que antecedem a história.

— E quem dá o curso?

— Uma enfermeira-chefe chamada Irmã Eponina.

— Eponina — disse Helena, e experimentou o nome como quem prova um tempero. — Firme?

— Firme e maternal. As duas coisas, na mesma pessoa.

Ela fechou os olhos e viu, por um momento, uma sala branca e comprida, com camas arrumadas e um cheiro de sabão. Uma mulher de uns cinquenta anos, de avental engomado, estava à frente de uma fila de aprendizes. Tinha mãos largas e voz baixa, e passava de cama em cama sem pressa.

— "Quem for descer" — disse Helena, em voz alta, com a voz que imaginou para ela —, "aprende antes a subir."

Matias riu.

— Está perfeito. Guarde essa frase.

> ✦ **No mundo espiritual**
>
> No nosso cenário, o **nível** é o que a pessoa aprendeu no **Curso de Preparo do Amparo** e no **serviço**. Ninguém sobe por pontos acumulados: sobe-se por preparo e por trabalho. O Curso é conduzido por uma enfermeira-chefe, a Irmã Eponina, firme e maternal.

— Um último detalhe — disse ele. — O **bônus de proficiência**, aquele do capítulo das perícias. Do nível um ao quatro, ele fica em **dois**. Só sobe para três no nível cinco.

— Por isso a Intuição e todas as outras continuam como estão.

— Exato. A Irene fica no mesmo número até o nível quatro.

Uma folha, dois lados

Matias desapareceu no corredor e voltou com uma pasta de cartolina. De dentro, tirou duas folhas impressas, juntou-as e pôs diante de Helena com um estalo.

— Esta é a ficha da Irene, no nível três, pronta. Eu imprimi.

— Pronta?

— Pronta. Só falta você entender o que está escrito.

Helena olhou a folha como quem olha um quadro grande demais para uma sala pequena. Havia números, caixinhas, listas, setas. Pegou a caneta vermelha e a empunhou com a decisão de quem corrige prova.

— Vamos por partes — disse Matias, e riu da frase que não era dele. — Alguém que eu conheço diz isso.

— Quem?

— Você vai conhecer. Comece pelo alto.

Irene Cordeiro

Nome do personagem

Médium na Última Encarnação	Clérigo
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Domínio da Doutrina
Espécie	Subclasse

Nível 3 (XP)

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. 24

Dados de Vida

Gastos

Máx. 3d8

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +2

Iniciativa +0

Deslocamento 9 m

Tamanho Médio

Percepção Passiva 13

Força

-1 (modificador) | 8 (valor)

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Atletismo

Destreza

+0 (modificador) | 10 (valor)

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Acrobacia
- ○ +0 Furtividade
- ○ +0 Prestidigitação

Constituição

+2 (modificador) | 14 (valor)

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica

◇

Inteligência

+1 (modificador) | 12 (valor)

- ○ +1 *Salvaguarda*
- ○ +1 Arcanismo
- ○ +1 História
- ○ +1 Investigação
- ◆ +3 **Natureza**
- ◆ +3 **Religião**

Sabedoria

+3 (modificador) | 17 (valor)

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ◆◆ +7 **Intuição**
- ○ +3 Lidar com Animais
- ◆ +5 **Medicina**
- ○ +3 Percepção
- ○ +3 Sobrevivência

Carisma

+2 (modificador) | 14 (valor)

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +2 Atuação

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Maça alc. 1,5 m	+1	**1d6-1** Contundente	
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+1	—	
Chama Sagrada	CD 13 DES	**1d8** Radiante	

Características de Classe

Conjuração

Ordem Divina

Canalizar Divindade

(nv. 2)

□□

1 no Curto, todos no Longo

Doutrinador

(nv. 3)

Você adquire proficiência em Intuição ou Persuasão (à sua escolha; Especialização se já for proficiente) e tem Vantagem nos testes de Doutrinação… → *imprima "Traços completos"*

Palavra Esclarecedora

(nv. 3)

Como ação Usar Magia, você gasta um uso de Canalizar Divindade e fala com serenidade.
→ *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Clérigo

(nv. 3)

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◆ Média ◇ Pesada ◆ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Kit de Herbalismo

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Prece Fervorosa

Prece Fervorosa Você adquire os seguintes benefícios: Bênção Cotidiana. Você tem a magia Bênção sempre preparada.
→ *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

SAB Sabedoria

+3 Modificador de conjuração

13 CD de resistência de magia

+5 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Clérigo

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	2 ◇◇	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · SAB · CD 13 · Atq. +5

Recém desencarnado · SAB · CD 13 · Atq. +5

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Acudir os Moribundos**	Ação	4,5 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Chama Sagrada**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Orientação**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Taumaturgia**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Bênção**	Ação	9 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Comando**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Escudo da Fé**	Ação Bônus	18 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Proteção Contra o Bem e o Mal**	Ação	Toque	◆C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Santuário**	Ação Bônus	9 metros	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-~~Desencarnado~~
2	**Acalmar Emoções**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
2	**Auxílio**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Clérigo
2	**Restauração Menor**	Ação Bônus	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Mulher pequena e firme, cabelo branco preso num coque, mãos grandes de quem aparou muita vida. Fala baixo e escolhe a palavra certa.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque uma vez eu fechei a porta, e quero aprender a abri-la."

Defeitos

História
Parteira e benzedeira de uma vila de pescadores, morreu em 12 de novembro de 1956, aos 68 anos, de pneumonia. Nunca disse não a quem bateu à sua porta de noite, exceto uma vez.

Tendência

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Cota de Malha Parcial	10 kg
1	Escudo	3 kg
1	Maça	1,8 kg
1	Símbolo Sagrado (Amuleto)	0,5 kg
1	Kit de Sacerdote	kit
1	Kit de Herbalismo	1,5 kg
1	Túnica	2 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			14	

— **Cabeçalho** — leu Helena. — Nome, classe, nível, Estágio, antecedente. *Irene Cordeiro, Clérigo, três, Domínio da Doutrina, Recém-Desencarnado, Médium na Última Encarnação.* — Levantou a cabeça. — Eu já sei tudo isso.

— Ótimo. Os **atributos**?

— Seis quadrinhos, com o número grande e o modificador pequeno. Força oito, menos um. Destreza dez, zero. Constituição catorze, mais dois. Inteligência doze, mais um. Sabedoria dezessete, mais três. Carisma catorze, mais dois.

— E o **bônus de proficiência**?

— Mais dois. — Ela passou o dedo pela linha. — **Salvaguardas**: o Clérigo é treinado em Sabedoria e Carisma, então são os dois com o bônus somado. Sabedoria, três mais dois: cinco. Carisma, dois mais dois: quatro. As outras, só o modificador.

— As **perícias**?

— As cinco de que falamos. E o número ao lado de cada uma. Intuição sete...

— Pare. — Matias levantou a mão. — Leia o seu número e me diga se está certo.

Helena olhou a ficha e olhou o caderno. Franziu a testa.

— Sete. Está certo. Três da Sabedoria, quatro da Especialização.

— E **Percepção**?

Ela passou o dedo.

— Cinco.

— Cinco?

— Três mais dois da proficiência.

— Mas a Irene tem proficiência em Percepção?

Helena parou. A mão ficou no ar. Conferiu a lista de perícias treinadas, uma por uma, e a cor voltou ao rosto devagar.

— Não tem — disse. — É três. Eu somei o dois que não era. — Ela riscou o cinco e escreveu três em vermelho, com uma letra pequena de quem se envergonha. — Cometi o erro dos alunos.

— Cometeu. E você me ensinou, na semana passada, que o erro que a gente corrige sozinho é o que não volta.

— Não ensinei isso.

— Mas devia. Continue.

— **Classe de Armadura**: quinze. Iniciativa: zero. Velocidade, pontos de vida: vinte e quatro, e, ao lado, a caixinha de **dados de vida**: três d8. — Ela tocou a página como quem alisa um lençol. — O que são dados de vida?

— São os dados que a pessoa pode gastar no **descanso curto**, para recuperar pontos de vida. Um por nível. A Irene tem três.

— E o que é um descanso curto? — perguntou Helena. — Eu entendi que tem o longo, que devolve os espaços de magia.

— O **descanso curto** é uma pausa de uma hora: sentar, comer, beber água, conversar. Ajuda a recuperar um pouco: os dados de vida, um uso do Canalizar Divindade. O **descanso longo** é a noite inteira: devolve quase tudo.

— Então é como o intervalo e a noite de sono.

— Exatamente. O jogo só põe número no que a gente já sabe por experiência.

— E a **iniciativa**?

— Quem age primeiro numa briga: um d20 mais o modificador de Destreza. Zero, para a Irene. A gente vê isso na Parte 2.

— Hm. — Helena avançou. — **Ataques e magias**: maça, com o ataque; e embaixo, a **CD** treze, o **ataque de magia** mais cinco. As magias, divididas em truques, primeiro círculo, segundo círculo. As quatro da casa com uma marca diferente. Estão todas aqui.

— Claro. Eu deixei a ficha pronta para te dar o prazer de achar.

— Eu acho que você gosta de me ver achar.

— É o que me sustenta.

O verso

Ela virou a folha. No verso, em letra um pouco menor, um bloco inteiro tinha o título *Sombra e Luz*. Dentro dele, os quadradinhos da Vibração, uma fileira de três círculos para as Marcas, uma caixa para o Serviço e outra para o Harmonizado.

— Aqui está o que a gente viu no outro sábado.

— Como se marca?

— A **lápis**. Sempre. A Vibração anda, as Marcas vêm e vão. A caneta é para o que não muda.

Helena riu.

— Eu ia escrever o cinco da Vibração com a caneta vermelha.

— Eu sei.

— Como sabe?

— Porque eu a conheço há uma hora e meia e pelo menos uma vez por hora você pega a vermelha. — Ele sorriu. — Corrija-se depressa.

Ela trocou de caneta e circulou o cinco a lápis. Por um momento, o gesto lhe pareceu o mais íntimo que fizera naquela casa.

— **Equipamento** — leu. — A maça, o escudo, a camisa de malhas, o símbolo, o kit... e **catorze bônus-hora**.

— E o **Livro de Horas**, que na ficha vira uma linha: o que ela já trabalhou, o que ainda deve.

— E aqui embaixo, **história, personalidade, laços, sombra antiga**. — Helena sentiu a garganta apertar. — Está escrito.

— Eu copiei o que você escreveu no outro sábado. Sem mudar uma vírgula.

Ela leu duas linhas e parou. *Lembrança, não pena.* Foi a primeira vez que viu as próprias palavras impressas, como se fossem de outra pessoa.

— Matias.

— Hum.

— Isto é grande demais para uma folha só.

— É por isso que são duas. E por isso há uma terceira, que eu chamo de **referência de regras-base**. — Ele pôs sobre a mesa um papel dobrado em quatro. — Ela diz, para cada conceito do jogo (teste de d20, vantagem, ação, descanso, concentração, condições, equipamento), onde o **livro-base**, o do jogo comum, explica. A gente não repete o que o livro já diz. A gente aponta o caminho.

— Um mapa para o resto.

— E um aviso: o nosso suplemento só muda o que precisa mudar. O **Torpor**, no lugar da morte. O **Recuo**. A ancoragem. Quando houver conflito, vale o suplemento, só dentro da nossa mesa.

— Isto é o que me faz falta.

— O quê?

— Saber que tem alguém que já pensou em tudo. — Helena fechou a pasta, devagar. — E que eu posso errar em cima.

A porta

Quando a luz da janela mudou de cor, Helena já estava de pé, com a bolsa no ombro e a ficha dobrada em quatro dentro da pasta. Ficou um momento olhando a sala: a mesa redonda, a toalha verde, o biombo com o farol pintado, o quadro com a escada torta e já endireitada.

— Sábado que vem — disse Matias, da cozinha —, você conhece quem vai jogar com você.

— Os outros.

— Os quatro. Cada um com uma vida, uma ficha e uma ideia de como o jogo deve ser. Vão te ensinar tanto quanto você os ensinar.

— Eu não sei se estou pronta.

— Ninguém está. — Ele apareceu na porta, com um pano de prato no ombro. — A diferença é que a Irene está.

Helena segurou a pasta contra o peito. Havia uma coisa que ela queria dizer desde o início da tarde, e agora, de pé, perto da porta, descobriu que não era difícil.

— Irene — disse.

Foi só o nome, em voz baixa, para a sala vazia, para o limoeiro, para a mulher de xale cinzento que agora tinha uma ficha, uma sombra, uma escada e um caminho.

Matias inclinou a cabeça, como quem recebe uma pessoa à porta de casa.

— Boa tarde, Irene.

✓ O que aprendemos

- **Nível** mede o quanto a personagem viveu e aprendeu. Neste livro, sobe-se por **marcos** do Mestre, não por pontos.
- Ao subir, ganham-se Pontos de Vida: **rolar o dado de vida** (d8) ou tomar a **média** (5), mais o modificador de Constituição (+2). Irene tem **24** no nível 3.
- **Nível 1:** conjuração e Ordem Divina. **Nível 2:** Canalizar Divindade (2 usos). **Nível 3:** subclasse, magias de 2º círculo e a **Reserva Vital** do Estágio.
- O **Domínio da Doutrina** dá a **Palavra Esclarecedora** e o **Doutrinador** (Especialização: Intuição +7), mais quatro magias sempre preparadas: Serenidade Irradiante, Palavra Firme, Escudo Vibratório e Amparo Vibratório. A alternativa do livro-base é o **Domínio da Vida**, o da cura.
- Irene prepara **seis** magias, entre elas Reforço Fluídico e Restauração Vibratória. O **bônus de proficiência** fica em +2 até o nível 4.
- A **ficha de duas páginas** tem: cabeçalho, atributos, salvaguardas, perícias, CA, iniciativa, PV, ataques e magias, o bloco **Sombra e Luz** (a lápis), equipamento, bônus-hora e a história da personagem.
- Existe uma **referência de regras-base** que diz onde o livro do jogo explica cada coisa.

Reservado: a criação de Tomás

Página reservada para um capítulo futuro. Reservado: a criação de Tomás.

Reservado: a criação de Nina

Página reservada para um capítulo futuro. Reservado: a criação de Nina.

Reservado: a criação de Ambrósio

Página reservada para um capítulo futuro. Reservado: a criação de Ambrósio.

Reservado: a criação de Dulce

Página reservada para um capítulo futuro. Reservado: a criação de Dulce.

Parte 2 · A mesa

CAPÍTULO 9

A CASA DA MESA E OS DADOS

A CASA DA MESA E OS DADOS

Havia gente demais na sala de jantar, e dois cachorros.

Helena parou na porta com a ficha de Irene dobrada na bolsa e a sensação de ter entrado na festa errada. A mesa redonda continuava no mesmo lugar, a toalha verde também, o relógio de parede marcava duas horas menos quatro. Mas agora havia cadeiras ao redor, uma jarra de água, o bolo de fubá e quatro pessoas que se viraram, todas ao mesmo tempo, para olhá-la.

Um cachorro caramelo veio cheirar-lhe os sapatos. O outro, preto e velho, nem se levantou.

— Esta é a Pipoca — disse Matias, vindo da cozinha com a cafeteira. — O preto é o Canjica, que é meu, e não liga para ninguém. A Pipoca é da Camila e liga para tudo.

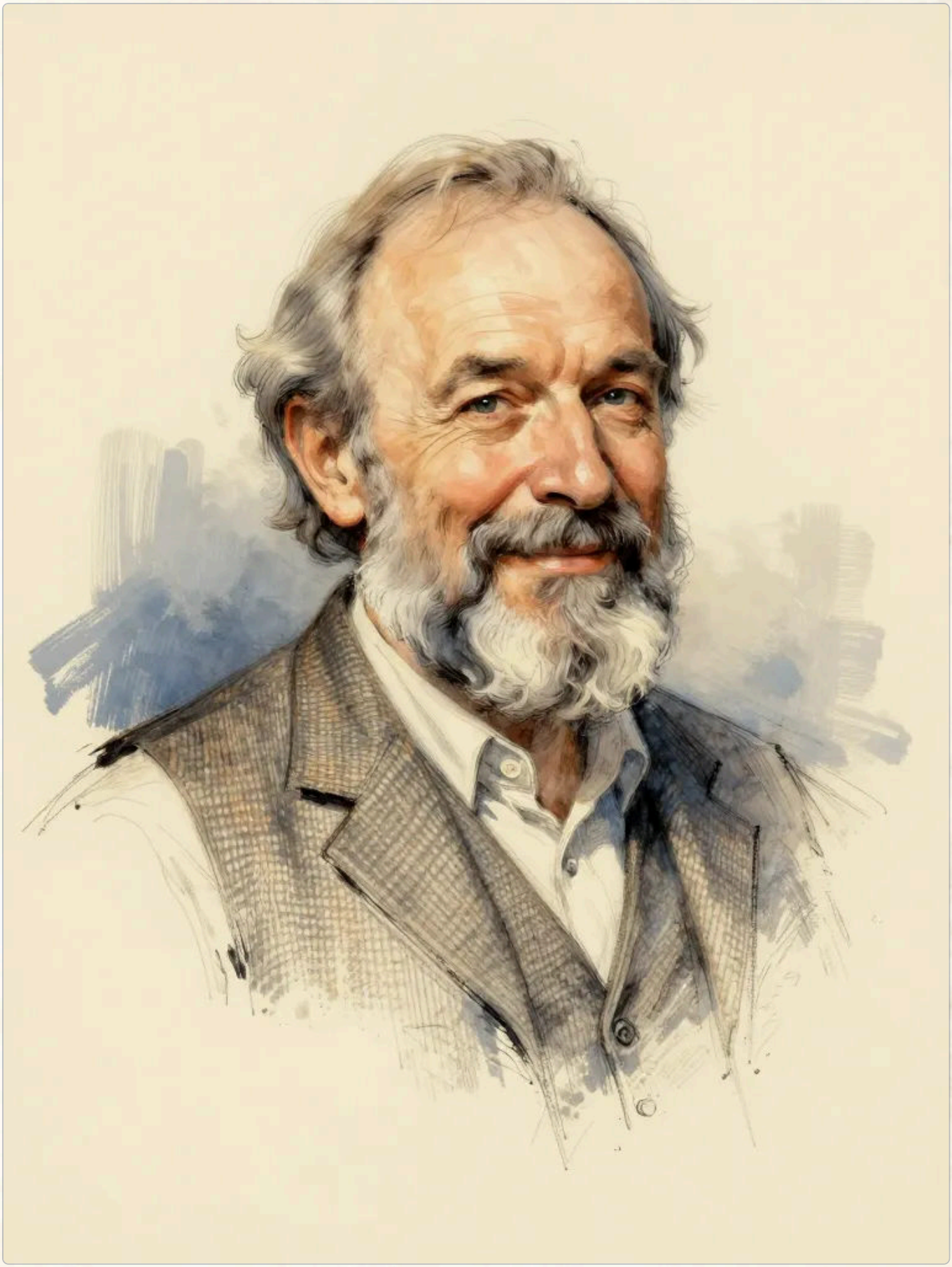


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— A senhora é a nova? — perguntou um senhor de colete, do outro lado da mesa.

— Sou — disse Helena. — Pelo visto, sou.

— Então sente aqui, perto de mim. Eu sou o Nilton. Aqui só tem gente nova, para dizer a verdade. Eu sou novo desde 1989.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Todos riram, e Helena quase riu também. Sentou-se, pôs a bolsa no colo e a segurou como segurara o pão de queijo, três sábados antes.

Cinco pessoas e um bolo

Matias fez as apresentações, sem pressa e sem fichas, só com nomes e um detalhe de cada um.

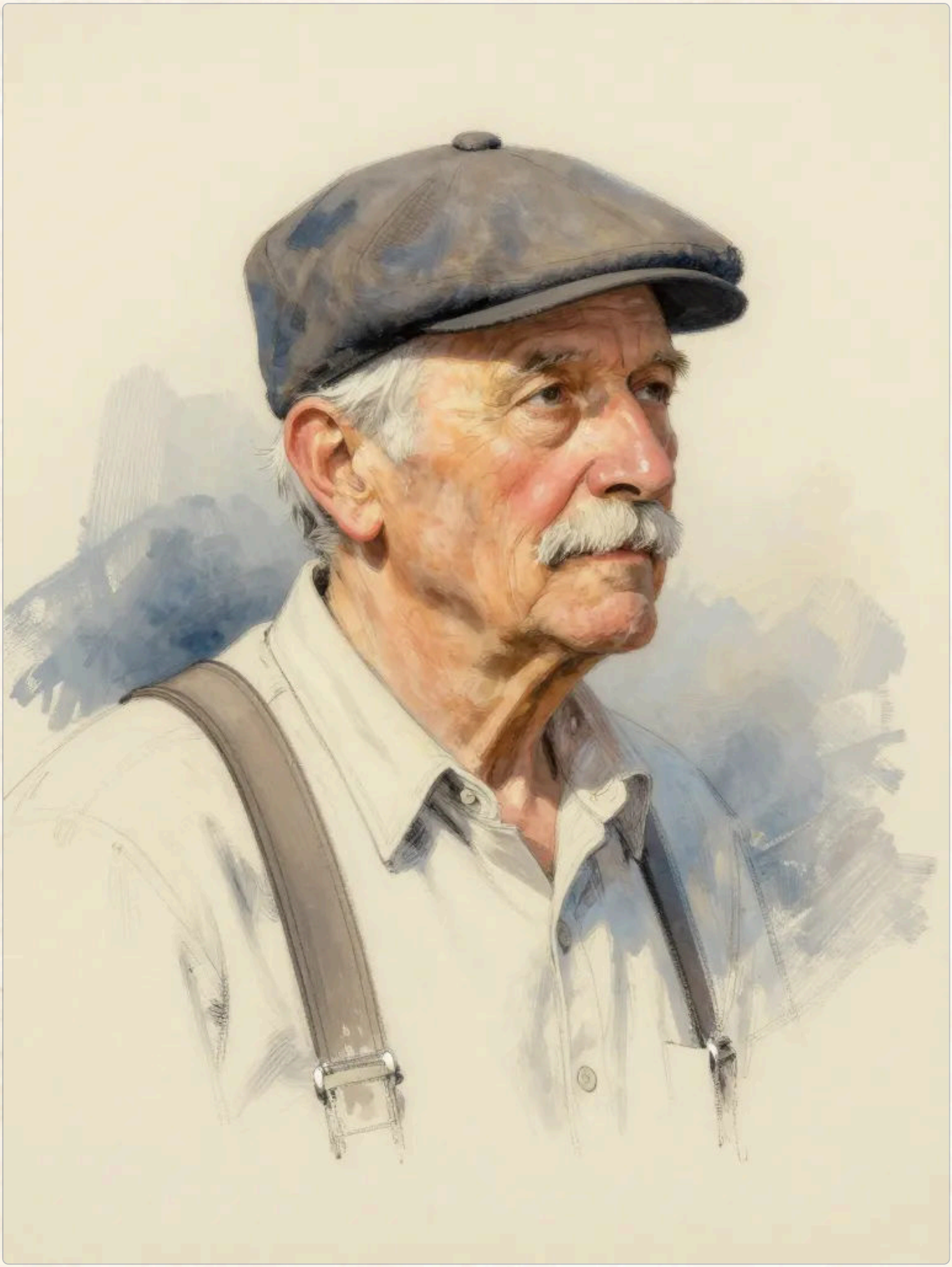


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Já conhecem o Nilton: ferroviário aposentado, mestre de causos e jogador desde que eu tinha cabelo preto. Esta é a Camila, que é enfermeira numa UTI e nunca confia em nada que ainda não foi provado.

— Confio no bolo — disse a moça, de óculos e rabo de cavalo, erguendo o garfo.

— Ali, a Tainá, que canta num coral e entra em qualquer papel como quem entra em casa. E aqui o Rafael, o Rafa, que veio porque a mãe dele me pediu.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Eu vim porque a minha mãe disse que eu ia ficar três horas sem celular — disse o rapaz, de boné, com um sorriso torto. — E eu aceitei porque ela não disse quanto tempo era o bolo.

— O celular fica virado para baixo — lembrou Matias, apontando o móvel onde estavam todos empilhados, as telas coladas à madeira.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Eu sei, eu sei. Peraí.

— E esta é a Helena, que foi professora de Português por trinta e cinco anos e já corrigiu um quadro branco meu.

— Com caneta vermelha — acrescentou Nilton. — Ele me contou. Estava orgulhoso.

Helena corou. Rafa, do outro lado, endireitou o boné, como quem de repente lembra que está diante de uma professora.

— Quem apresenta primeiro? — perguntou Tainá, batendo os dedos na mesa num ritmo que parecia música. — Vamos tirar na sorte?

Matias empurrou o pote de vidro na direção dela.

— Rolem um dado de seis faces. Quem tirar o maior número começa. Tainá, você sugeriu: você rola.

A moça enfiou a mão no pote, tirou um cubinho branco e o lançou com um floreio, como se fosse uma rosa.

— Quatro. É bom?

— Entre seis possíveis, é um pouco acima da metade — disse Camila. — Mas é só para ordem de fala. Ninguém está testando você.

— Então começo eu. — Tainá levantou-se, fez uma pequena reverência e voltou a sentar. — Pronto. Eu sou a Tainá, e estou apavorada de ter de ouvir.

— Apavorada de ouvir? — perguntou Helena.

— A minha personagem tem de escutar muito. Eu só sei falar. É um desafio.

Helena a olhou com mais atenção. Tinha uma ruga pequena entre os olhos, de quem decide ser corajosa. Pensou, sem querer, que as duas tinham o mesmo medo.

O QUE É, AFINAL, ISTO

Quando o bolo estava no meio e o café já circulava, Matias pôs as mãos sobre o biombo e esperou o silêncio.

— A Helena nunca jogou — disse. — Eu a ensinei a fazer uma personagem, mas nunca expliquei bem para onde ela vai. Antes de apresentar os outros, eu queria que todos me ajudassem a explicar o que é isto. Quem quer começar?

— Eu! — disse Rafa. — É tipo um videogame, só que sem tela.

— Quase — disse Camila. — É mais como teatro, mas sem plateia.

— É uma conversa comprida — disse Nilton, devagar. — Com regras. E um dado, para quando a conversa chega num ponto em que ninguém sabe o fim.

Matias olhou para Helena.

— Qual você prefere?

— Eu prefiro a do Nilton — disse ela. — Porque é a única que eu entendi inteira.

— É também a mais certa. — Matias sorriu. — Um jogo de interpretação, que é como se chama o RPG, é uma história contada **em conjunto**. Uma pessoa, o Mestre, descreve o mundo e dá voz a todos os que não são os jogadores: o vendedor, o guarda, o vizinho, o dragão. Cada jogador dá voz a **um** personagem, e só a esse. E as regras e os dados servem para decidir o que acontece quando ninguém sabe.

— E quem ganha? — perguntou Helena.

— Ninguém.

— Ninguém perde?

— Também não. Nós todos jogamos do mesmo lado: contra a dificuldade da história, não uns contra os outros. É um jogo cooperativo. Se a equipe vai bem, todo mundo vai bem; se alguém tropeça, a equipe o levanta.

— Isso parece mais com uma família do que com um jogo.

— Às vezes parece mesmo — disse Matias. — Mas, ao contrário de uma família, ninguém é obrigado a vir. Todo mundo está aqui porque quer.

> 🎲 **Na mesa**
>
> **O que é um jogo de RPG.** É uma história contada em conjunto. O **Mestre** descreve o mundo e interpreta todos os personagens que não pertencem a jogadores. Cada **jogador** interpreta um único personagem. As **regras** e os **dados** decidem o que acontece quando o resultado é incerto. Não há vencedor: o jogo é **cooperativo**, e o grupo todo vence ou tropeça junto.

Descrever, dizer, contar

— Eu já lhe mostrei o ritmo uma vez — continuou Matias. — Vou repetir para os outros, que estão com saudade. Rafa, você é o Mestre por um minuto.

— Eu? — O rapaz quase derrubou o garfo. — Peraí, eu não sei...

— Eu ajudo. Diga uma coisa: onde estamos?

Rafa olhou em volta, como quem procura uma ideia no teto.

— A gente está... num armazém. Escuro. Com caixas. E uma porta no fundo.

— Ótimo. — Matias se virou para Helena. — E você, o que a sua personagem faz?

— Eu... vou até a porta?

— O que é que o Mestre faz agora?

— Eu... conto. — Rafa riu, nervoso. — Você chega na porta. Está fechada.

— Eu tento abrir — disse Helena.

— Ah, agora precisa de dado, né?

— Se não for certo que abre, sim — disse Matias. — Se a porta estivesse só encostada, você abriria, e ponto. Mas se está emperrada, pode ser que sim, pode ser que não. É aí que o Mestre chama o dado.

— Entendi — disse Rafa. — Eu descrevo, você diz, eu conto. E às vezes peço um dado.

— Isso é tudo. O resto é detalhe.

Helena olhou os dois e sentiu, pela primeira vez, que a coisa cabia dentro dela. Descrever, dizer, contar. Era como ler em voz alta para uma sala: alguém começa, alguém responde, e a história anda.

— Posso fazer uma pergunta? — disse. — Quanto tempo dura isso? A gente fica sentada três horas e a personagem anda um corredor?

— Boa pergunta. — Matias sorriu. — O tempo, no jogo, **não anda no mesmo ritmo do relógio**. Às vezes uma hora de mesa é um minuto de história; às vezes são três dias.

— Como assim?

— Quando a história é calma, eu conto de uma vez: "Vocês viajam dois dias". Quando é tensa, uma luta, por exemplo, cada instante vale uma volta de mesa. Aí o tempo é cortado em **rodadas**, e cada rodada vale cerca de seis segundos de história.

— Dá para fazer bastante coisa em seis segundos — disse Camila. — Correr, falar, atacar, uma curta prece.

— E depois da luta? — perguntou Helena. — A gente descansa?

— Descansa. Há o **descanso curto**, de uma hora mais ou menos, para respirar, e o **descanso longo**, de uma noite, oito horas, para recuperar quase tudo.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Um intervalo e uma noite de sono.

— Exato. Só que, no nosso cenário, quem desencarnou não dorme do jeito que a gente dorme. Mas isso o jogo explica na hora certa.

◆ A REGRA

O tempo do jogo. O tempo de história não anda no ritmo do relógio. Em momentos calmos, o Mestre pula horas ou dias numa frase. Em momentos tensos, o tempo é cortado em **rodadas** de cerca de seis segundos; cada personagem age uma vez por rodada. Quando o perigo passa, há dois descansos: o **descanso curto**, de cerca de uma hora, e o **descanso longo**, de oito horas, que devolve quase tudo.

O COMBINADO

— Agora, a parte mais importante — disse Matias, e o tom da sala mudou. Rafa pôs o garfo no prato. — Antes de abrir qualquer história, a gente conversa sobre o que **não** quer viver na mesa. Chama-se **sessão zero**.

— Sessão zero — repetiu Helena. — Antes da primeira.

— Isso. A aventura que vamos jogar tem temas pesados: luto, culpa, medo. Ninguém passa por isso sem tocar em alguma coisa sua. Então, cada um escreve num papel, sem ninguém ver, duas listas.

Ele distribuiu pequenos cartões brancos e canetas. Helena virou o seu.

— Uma lista de **limites**: coisas que **não** entram na mesa de jeito nenhum. Outra de **véus**: coisas que podem acontecer, mas fora de cena, como uma porta que se fecha antes da hora. Se alguém disser "não quero cena de afogamento", por exemplo, eu **nunca** descrevo. Se disser "pode ter, mas sem detalhe", eu fecho a cortina.

— E se eu esquecer de escrever alguma coisa? — perguntou Helena.

— Para isso existe o **cartão X**. — Matias tirou do bolso um cartão com um X vermelho, do tamanho de um baralho, e o colocou ao centro da mesa. — Qualquer pessoa, a qualquer momento, pode tocar nele, ou dizer apenas "X", e a cena **muda**. Pula, termina ou é reescrita. Sem explicar nada. Sem pedir desculpa.

— Nem para o Mestre? — perguntou Rafa.

— Nem para o Mestre. — Matias sorriu. — Principalmente para o Mestre. Se eu ficar descrevendo uma coisa que machuca alguém aqui, e a pessoa tocar no cartão, eu paro, e agradeço.

— E se eu quiser sair da mesa? — disse Helena, baixo.

— A porta está aberta. Sempre. Quem sair não precisa voltar, e quem voltar não precisa dizer por quê. E, nas cenas mais fortes, eu pergunto antes: "Todos bem para seguir?".

Helena olhou o cartão X por um longo tempo. Depois escreveu uma única palavra no seu papel, dobrou-o duas vezes e o entregou. Ninguém perguntou qual era.

NA MESA

Segurança na mesa. Antes de jogar, todos fazem a **sessão zero**: cada pessoa marca seus **limites** (o que não entra de jeito nenhum) e seus **véus** (o que acontece fora de cena). O **cartão X** fica no centro: qualquer um pode tocá-lo, a qualquer hora, sem explicar, e a cena muda. A **porta está sempre aberta**. Ninguém precisa crer em nada para jogar, e nenhuma cena ridiculariza religião alguma.

— Mais uma coisa — disse Matias. — O jogo vai nos fazer falar de dois jeitos. Quando o seu personagem fala, vocês falam **em primeira pessoa**, como no teatro: "Eu abro a porta e pergunto quem está aí". Quando descrevem o que ele faz sem encarnar, usam a **terceira**: "Irene abre a porta".

— Eu prefiro a terceira — disse Helena. — Eu me sinto melhor falando de longe.

— Fica à vontade.

— Hoje eu só quero ouvir — completou ela. — Se puder.

Houve um pequeno silêncio. Rafa abriu a boca, e Camila lhe deu um chute por baixo da mesa. Ele fechou.

— Pode — disse Matias. — Pode e deve. Quem escuta aprende o jogo antes de quem fala.

— Mas e eu? — disse Rafa, quando se recuperou. — Posso bater em tudo?

— Só se o que está diante de você quiser apanhar — disse Matias, gentil. — Mas isso é assunto para a hora em que eu apresentar o seu personagem.

Os dados vão de trem

— Agora, um tutorial — disse Matias. — Os dados. Nilton, o senhor faz as honras?

— Com prazer. — Nilton limpou a garganta, e Helena percebeu que a sala inteira se ajeitava, como numa igreja pequena. — Eu me lembro de uma vez, no ramal de Mar de Espanha, que o trem ficou parado quatro horas num descampado. Eu era chefe de estação, tinha uns trinta anos...

— Nilton — disse Matias.

— Já vou. Pois eu digo que dados são como estações de uma linha. — Ele esvaziou o pote sobre a toalha: um punhado de cubos, pirâmides e bolas facetadas de várias cores. — Cada estação serve para uma coisa, e o trem não passa em todas.

Pegou uma pirâmide pequena, de quatro lados.

— O **d4**, quatro faces, é a estação do povoado: pouca gente, coisa miúda. Serve para um golpe fraco, uma pancadinha. — Pegou o cubo. — O **d6**, seis faces, é o dado que todo mundo conhece, de jogo de tabuleiro. Serve para muita coisa pequena. — Pegou um de oito lados. — O **d8**, oito faces, é a estação da cidade média. Serve para dano de arma e para cura. É o que a sua Irene vai rolar para recuperar PV. — Ele fez uma pausa. — Os **PV**, Helena, são os Pontos de Vida: o quanto a pessoa aguenta antes de cair.

— Obrigada — disse ela. — Eu ia perguntar.

— O **d10**, dez faces, é a cidade grande; o **d12**, doze, é a capital, e é para armas muito pesadas. E o **d20**, o de vinte, é a estação central: onde todas as linhas se cruzam.

— E tem um dado de cem? — perguntou Tainá. — Eu vi no pote.

— Tem. O **d100** é um truque. A gente rola dois d10 de cores diferentes: um conta as dezenas, o outro as unidades. Dá de 1 a 100. Quase ninguém usa, mas existe, para quando a pergunta é "qual a chance, em cem?".

— Sete dados — contou Helena, no dedo. — d4, d6, d8, d10, d12, d20 e o d100.

— A senhora tem boa conta — disse Nilton, com um brilho nos olhos. — Na estação, a gente nunca perdeu um trem por falta de conta.

Tainá, nesse momento, soltou um gritinho.

— O d4! — Ela estava de quatro, olhando debaixo do sofá. — Ele rolou para lá!

— Eu avisei — disse Camila, sem tirar os olhos do bolo. — Sempre rola o d4.

— É o dado mais traiçoeiro — concordou Nilton. — Quando cai de ponta, ele fura o pé de quem pisa. A gente joga com o d4 e anda de meia.

Matias foi buscar a lanterna do celular de alguém, e a Pipoca foi atrás, achando que era brincadeira. O d4 apareceu, finalmente, ao lado do pé do sofá, com uma bolinha de pelo grudada em uma das pontas.

> **NA MESA**
>
> **Os sete dados.** O **d4** tem quatro faces; o **d6**, seis; o **d8**, oito; o **d10**, dez; o **d12**, doze; o **d20**, vinte. O **d100** se faz com dois d10, um para as dezenas e outro para as unidades. A letra "d" quer dizer "dado", e o número é quantas faces ele tem. Aparece no livro uma figura do dado para cada rolagem.

O DADO DO "SERÁ QUE DÁ?"

— O que importa mesmo, de todos eles, é o d20 — disse Matias, retomando o fio. — É o dado do "será que dá?". Quando a história chega num ponto incerto, o jogador rola o d20 e compara o número com uma dificuldade.

— A CD — disse Camila.

— A Classe de Dificuldade. Uma nota de corte. Eu a escolho por trás do biombo, e ninguém vê.

— E a gente nunca sabe? — perguntou Rafa.

— Às vezes eu digo, às vezes não. Mas o Mestre tem uma escala de referência. — Matias pegou o lápis. — Muito fácil, 5. Fácil, 10. Médio, 15. Difícil, 20. Muito difícil, 25.

— E o resultado do dado é só o número que sai? — perguntou Helena.

— Não. Aí entra a ficha. Ao número do dado, o jogador **soma o modificador** do atributo que a tarefa pede. E, se o personagem for treinado naquilo, soma também o **bônus de proficiência**.

— Eu já anotei isso, na ficha — disse Helena, e quase pôs a mão na bolsa. — Pedi uma balança.

— Pediu. Pois então: uma balança do "será que dá?". De um lado, o dado mais o que o personagem sabe fazer. Do outro lado, a dificuldade. Se o lado do personagem ficar igual ou maior, ele consegue.

— Igual **ou maior** — repetiu Camila. — Se der exatamente a CD, passa.

— Passa. Exatamente a CD é sucesso.

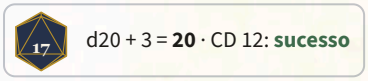
— Dá para ver na prática? — perguntou Rafa. — Eu quero ver o dado funcionando.

— Vai, então. Vai ser o primeiro. Você é o Tomás, o seu personagem, e há um armário de ferro enorme na frente de uma porta. Você quer empurrar. É uma tarefa de Força.

— Eu empurro o armário!

— Tomás tem Força 17, que dá modificador **mais três**. Eu defino a dificuldade em 12. Rola.

Rafa agarrou o d20, beijou-o, balançou-o entre as mãos como quem apaga um incêndio, e o soltou com tanta força que o dado saltou da toalha e foi parar perto da jarra de água.



— Dezessete! — gritou ele. — Mais três, vinte! Eu passei!

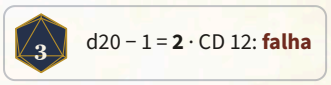
— Passou, e com sobra — disse Matias. — O armário sai do caminho, com um rangido. Parabéns. Quem sabe, agora, a porta atrás dele.

— Eu empurro também! — disse Tainá, pegando o dado. — A minha personagem, Dulce, entra e tenta empurrar a porta.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Dulce tem Força 8. O modificador é **menos um**. A porta é pesada, CD 12.

Tainá rolou o d20 com um passo de dança. O dado cantou na madeira e parou virado, de modo que dava para ver o número de longe.



— Três. Menos um, dois. — Ela suspirou, fazendo careta. — Eu não consegui.

— A porta nem se mexe — disse Matias. — E a Dulce, que tem voz, mas não tem ombro, esfrega o braço e olha para o Tomás.

— Peraí, eu empurro por ela! — disse Rafa.

— Bem-vindo à ideia — disse Matias, e Helena notou que ele não escondia o prazer. — O jogo é isso: ninguém tem tudo, e o grupo se completa.

◆ A REGRA

O teste de d20. Quando o resultado é incerto e importa, o jogador rola um d20 e soma o **modificador** do atributo que a tarefa pede (e o **bônus de proficiência**, se o personagem for treinado nela). Compara o total com a **Classe de Dificuldade (CD)**, que o Mestre escolhe: 5 é muito fácil, 10 é fácil, 15 é médio, 20 é difícil, 25 é muito difícil. Total **igual ou maior** que a CD: sucesso. Menor: falha.

Dois dados, um só vale

— E se a pessoa tiver sorte? — perguntou Helena. — Ou azar?

— Aí entra uma das ideias mais bonitas do jogo — disse Matias. — A **vantagem** e a **desvantagem**.

— Vantagem — repetiu Camila, com ar de quem pede uma explicação mais bonita.

— Quando alguma coisa joga a favor do personagem, o Mestre dá **vantagem**: o jogador rola **dois** d20 e fica com o **maior**. Quando joga contra, **desvantagem**: rola dois e fica com o **menor**. Os dois dados nunca somam. Vale um deles.

— Dá um exemplo — pediu Helena.

— Rafa, de novo. A Dulce, o Tomás e você estão tentando passar por um corredor estreito sem ninguém ouvir. Está escuro. Você anda em silêncio, mas o chão é de madeira velha. Isso é difícil, mas há uma coisa a favor: os outros estão te ajudando a apalpar o caminho. Vantagem.

Rafa pegou **dois** dados, um de cada mão, e os largou juntos sobre a toalha.

— Três e quinze — leu ele. — Fico com o quinze. Passei!

— O três some — disse Matias. — Ele nunca existiu. É a vantagem: o azar do primeiro dado é perdoado.

— E o contrário? — perguntou Tainá.

— Agora é você. O corredor continua, mas está chovendo, o telhado tem goteiras e há um cachorro latindo lá fora. Desvantagem.

Tainá lançou os dois dados, com um olhar de súplica ao teto.

— Dezoito e seis. — Ela olhou, desolada. — E eu fico com o seis. Eu tirei dezoito e perdi.

— É a dor da desvantagem — disse Camila, com um sorrisinho. — O melhor dado não vale nada.

— Dói mesmo — concordou Matias. — Por isso o Mestre não distribui desvantagem à toa.

◆ A REGRA

Vantagem e desvantagem. Com **vantagem**, o jogador rola **dois d20** e usa o **maior**. Com **desvantagem**, rola dois e usa o **menor**. Os dois nunca se somam, e o Mestre é quem diz quando uma coisa dá vantagem ou desvantagem.

O VINTE E O UM

— E o vinte? — perguntou Rafa. — O vinte é especial, né? Eu já ouvi dizer.

— É. — Matias ficou sério por um instante. — O **vinte** e o **um**, no dado, têm nome. O vinte natural, que é quando o próprio dado mostra 20, é o melhor resultado possível. O um natural, quando o próprio dado mostra 1, é o pior.

— E o vinte sempre dá certo?

— Nos **ataques**, o vinte natural sempre acerta, e o um natural sempre erra. Essa é a regra do d20. Mas, nos outros testes, o vinte é só um número muito bom. Ele ajuda, mas, se a dificuldade for muito alta, ainda assim pode não bastar.

— Mas o Mestre geralmente conta uma coisa boa mesmo assim — disse Tainá.

— Geralmente — admitiu Matias. — Um bom Mestre sabe quando um vinte merece aplauso.

— E o um?

— O um merece compaixão — disse Camila.

— Helena — disse Matias, e todos se voltaram. — Acho que é a sua vez.

— Eu? — Ela quase derrubou a xícara. — Mas eu...

— Só um teste. Sem pressão. Eu preciso de uma tarefa para a Irene. Digamos que ela esteja num corredor e ouça, atrás de uma cortina, o choro de uma criança. Ela quer saber se a criança está bem. É uma tarefa de Sabedoria, para perceber o que está acontecendo. A CD é 15.

— Eu... rolo?

— Rola.

Helena pegou o d20. Era mais pesado do que parecia, ou ela é que estava mais leve. Sentiu a sala inteira prender a respiração, o que era ridículo: era só um dado. Deixou-o cair. Ele rolou devagar, tropeçou na jarra, girou uma volta a mais do que ela esperava e parou.

— Vinte — disse Nilton, baixinho.

— É um vinte? — perguntou Helena. — Isso é bom?

— Isso é o **vinte natural**! — gritou Rafa, batendo na mesa, e a Pipoca latiu. — A senhora tirou vinte de primeira!

Tainá bateu palmas. Camila ergueu o garfo, como num brinde. Helena, muito vermelha, riu: um riso novo, alto, que ela não ouvia havia anos.

— E o que acontece? — perguntou, quando conseguiu.

— Irene percebe tudo — disse Matias. — Que o choro é de uma menina de uns oito anos, que ela está sozinha, que há uma porta entreaberta, que a menina tem medo de ser pega. Mais ainda: que ela quer ser encontrada. É tudo o que um sucesso grande dá.

— Mas eu ainda não resolvi nada.

— Nem eu — disse Matias, e havia ternura na voz. — Um vinte não resolve tudo. Dá a Irene o que ela precisa para decidir bem. O que fazer com isso... ainda é seu.

Helena olhou o dado, que continuava parado sobre a toalha, e não quis tocar nele de novo.

◆ A REGRA

O vinte e o um. Quando o próprio dado mostra **20**, é o melhor resultado possível; quando mostra **1**, o pior. Nos **ataques**, o 20 sempre acerta e o 1 sempre erra. Nos demais testes, são só números muito bom e muito ruim: o Mestre costuma recompensar o 20 e consolar o 1, mas a dificuldade continua valendo.

Dado de cura, dado de dano

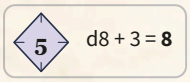
— E os outros dados? — perguntou Helena, quando a sala se acalmou. — Os de oito, os de seis... para que servem, se o d20 faz tudo?

— O d20 diz **se** acontece — respondeu Matias. — Os outros dizem **quanto**. Quanto de dano, quanto de cura.

— Dê um exemplo.

— O Tomás acerta o armário de ferro com a espada. O d20 disse que acertou. Agora, quanto machucou? Aí entra o dado do **dano**. Rafa, você usa uma espada longa, de um dado de oito faces, e soma mais três, o seu modificador.

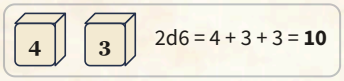
Rafa pegou o d8, o soltou e leu:



— Cinco, mais três: oito.

— Oito pontos. Subtrai-se do total dele. Ou, se fosse cura, somaria-se. — Matias virou-se para os demais. — Vejam outro. Uma arma leve, que usa **dois** d6, escreve-se assim: **2d6**. O número antes do "d" diz quantos dados rolar; o número depois do sinal de mais, quanto somar no fim: **2d6+3**.

Ele jogou dois cubos de seis faces.



— Quatro e três, sete; mais três, dez. Dez pontos.

◆ A REGRA

Dados de dano e de cura. O d20 diz **se** algo acontece; os demais dados dizem **quanto**. A notação **2d6+3** quer dizer: role dois d6, some os resultados e acrescente 3. Para dano, o total é subtraído dos Pontos de Vida do alvo; para cura, é somado aos Pontos de Vida de quem recebe.

Quem tem sorte

— Mais uma coisa, e eu me calo — disse Nilton, erguendo o dedo. — Há quem tenha **sorte** dentro do jogo.

— Sorte de verdade? — perguntou Helena.

— Sorte de ficha. Há um talento, no livro, chamado **Sortudo**. Quem o tem recebe uns pontinhos de sorte, tantos quanto o seu bônus de proficiência, que se recuperam num descanso longo. Cada ponto, a pessoa pode gastar para ter vantagem num teste, ou para dar desvantagem a quem a ataca.

— É um talento de origem — disse Matias. — Isto é, uma coisa que se escolhe na hora de criar o personagem, por causa do passado dele. Lembra do antecedente, Helena?

— Lembro. A Irene tem o dela.

— O Sortudo é de outro antecedente, e nenhum dos nossos personagens o tem. Eu só quis que a senhora soubesse que existe: o jogo tem lugar para a sorte, mas ela vem do passado.

Matias empurrou o pote com todos os dados em direção a ela.

— O **Apêndice D** do seu livro tem os dados em figura, para consultar quando quiser.

— Eu vou lá depois — disse Helena. — Hoje eu tenho a sensação de que vou sonhar com dados.

O relógio de parede bateu duas horas e meia, que eram, na verdade, duas e trinta e quatro. Matias fingiu não ver. Do lado de fora, o vento sacudiu o limoeiro.

— Chegou a hora — disse ele, e juntou os dados no pote, devagar, um a um. — De conhecer os outros quatro.

— Quatro? — perguntou Camila.

— Quatro personagens, além da Irene. Café novo, e a gente começa.

Na cabeceira da mesa, o relógio atrasado deu a impressão de que sobrava tempo para todos.

✓ O que aprendemos

- O RPG é uma história contada **em conjunto**: o **Mestre** descreve o mundo e dá voz a todos os outros; cada **jogador** dá voz a um personagem. Ninguém ganha: o jogo é **cooperativo**.
- O ritmo é sempre o mesmo: o Mestre **descreve**, o jogador **diz o que faz**, o Mestre **conta** o que acontece, e, se for incerto, pede um **dado**.
- Em momentos tensos, o tempo é cortado em **rodadas** de cerca de seis segundos. Há o descanso **curto** (uma hora) e o **longo** (oito horas).
- Antes de jogar, a mesa faz a **sessão zero**: **limites**, **véus**, o **cartão X** e a **porta aberta**.
- São sete dados: d4, d6, d8, d10, d12, d20 e d100. O **d20** responde ao "será que dá?": dado mais modificador (e proficiência) contra a **CD**. Igual ou maior: sucesso.
- **Vantagem**: dois d20, vale o maior. **Desvantagem**: dois d20, vale o menor. **20 natural** é o melhor resultado; **1 natural**, o pior. O 20 não resolve tudo.
- **2d6+3** quer dizer: dois dados de seis faces, somados, mais 3. O talento **Sortudo** existe para quem quer um pouco de sorte de ficha.

◆ CAPÍTULO 10 ◆

Os jogadores I: o Paladino e a Bardo

Os jogadores I: o Paladino e a Bardo

— Tomás Lacerda — disse Rafa, e levantou-se tão depressa que a cadeira rangeu. — Vinte e três anos. Pescador. Eu... quer dizer, ele.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Pode se sentar — disse Matias.

— Eu não consigo falar sentado.

— Então fale de pé. Mas devagar.

Rafa respirou, tirou o boné, tornou a pôr, e Helena, na cadeira ao lado, viu uma coisa que não esperava: o rapaz que fazia piada de tudo estava com medo de falar de um personagem. Era o mesmo medo dela, só que com dezessete anos.

— Eu sou o Tomás — disse ele, e a voz baixou meio tom. — Eu pesco em Ponta Funda desde menino. Eu sou forte, mas sou atrapalhado: já derrubei uma rede inteira no mar por querer ajudar. Quando o barco vira, eu sou o último a sair da água. Sempre. Foi assim que eu morri.

Calou-se. Ninguém disse nada.

— Foi assim que ele morreu — corrigiu, baixinho. — Um menino caiu na corrente, e eu fui buscar. Eu o empurrei para a pedra. Eu não voltei.

— Obrigado, Rafa — disse Matias. — Esse é o Tomás.

O rapaz sentou-se de repente, vermelho, e Camila, do outro lado, lhe passou o prato com a última fatia de bolo, sem dizer palavra.

O que um Paladino faz

— Eu vou intervir só um pouquinho — disse Matias —, porque a Helena nunca ouviu falar de Paladino, e eu quero que ela entenda o que o Rafa escolheu. Posso?

— Pode — disse Rafa, de boca cheia.

— O Paladino é o personagem que **jura** uma coisa e a cumpre. É o que protege, que se põe entre o perigo e os outros. Ele luta de perto, com arma e escudo, e reza também: tem magia, que vem da fé nesse juramento.

— Um soldado e um clérigo — disse Helena.

— Mais ou menos os dois. O Tomás sabe curar com um **toque**. O nome do poder é **Mãos Consagradas**: o Paladino carrega uma reserva de cura, cinco pontos por nível dele. No nível três, são quinze. Ele gasta, pouco a pouco, tocando em quem precisa.

— Quinze pontos de vida, para dar aos outros — disse Helena, contando. — Como uma poupança.

— Uma poupança que enche toda noite de sono. — Matias ergueu um segundo dedo. — O outro poder é a **Destruição do Paladino**. Uma vez entre dois descansos longos, ele pode usar uma magia chamada Destruição Divina sem gastar um espaço de magia, que é a "carga" da magia. Mas a palavra "destruição" é só o nome no livro. No nosso cenário, a gente a lê com outros olhos.

— Que olhos?

— Ninguém é destruído — disse Matias. — O que acontece é um golpe de luz. Pode machucar um pouco, e pode assustar, mas o objetivo é **conter**.

— Isso quem diz é o juramento — completou Rafa, de boca cheia. — O Tomás fez o Juramento do Auxílio.

— Isso. Cada Paladino, ao chegar ao nível três, escolhe um juramento: é a **subclasse** dele, a especialização. O Juramento do Auxílio é o do nosso cenário. Ele manda **socorrer antes de combater**. O paladino fica entre os que sofrem e os que perseguem, e **contém sem ferir**. Tem dois poderes marcantes.

— Os dois — disse Rafa. — Eu gosto deles.

— O primeiro, **Contenção Luminosa**: quando ele atinge alguém, gasta uma carga de uma energia chamada Canalizar Divindade, e o alvo fica envolvido em redes de luz. Se falhar numa salvaguarda, que é um teste para resistir, fica **Contido**, quer dizer, preso, e não consegue voar nem desaparecer. Pode tentar se soltar a cada rodada.

— E o segundo?

— O **Choque Vibratório**: ao usar a Destruição Divina, o Tomás pode escolher causar metade do dano extra, e, em troca, o alvo pode ficar **Amedrontado**, assustado, até o fim do próximo turno. O choque assusta, mas não destrói.

— Eu entendi — disse Helena. — Ele prende e assusta. Não machuca.

— Machuca um pouco, quando precisa. Mas o princípio é conter.

◆ A REGRA

O Paladino. Luta de perto e tem magia nascida de um **juramento**. **Mãos Consagradas** é uma reserva de cura de 5 pontos de vida por nível, que se renova no descanso longo. **Destruição do Paladino** dá a magia Destruição Divina uma vez sem gastar espaço. No **Juramento do Auxílio**, o Paladino socorre antes de combater: **Contenção Luminosa** prende o alvo em redes de luz, e **Choque Vibratório** assusta em vez de ferir.

— Quem prefere um juramento mais tradicional — acrescentou Matias — tem o **Juramento da Devoção**, que vem do livro de regras comum. É o cavaleiro de armadura brilhante: palavra dada, proteção aos fracos, honra. Ele tem um poder chamado **Arma Sagrada**: a arma brilha, e o Paladino soma o Carisma às jogadas de ataque.

— Dá para trocar um pelo outro? — perguntou Helena.

— Na hora de criar, sim. O Rafa quis o Auxílio porque o Tomás morreu salvando um menino. Fez sentido.

— Fez — disse Rafa, e engoliu o bolo. — Eu escolhi antes de saber por quê.

Tomás Lacerda
Nome do personagem

Sentinela da Maré
Antecedente

Paladino
Classe

Desencarnado (Recém-Desencarnado)
Espécie

Juramento do Auxílio
Subclasse

Nível **3** XP

Classe de Armadura **18**

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. **31**

Dados de Vida

Gastos

Máx. **3d10**

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência

+2

Inteligência

-1 modificador | **8** valor

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Arcanismo
- ○ -1 História
- ○ -1 Investigação
- ○ -1 Natureza
- ○ -1 Religião

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+0	9 m	Médio	13

Força

+3 modificador | **17** valor

- ○ +3 *Salvaguarda*
- ◆ +5 **Atletismo**

Destreza

+0 modificador | **10** valor

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Acrobacia
- ○ +0 Furtividade D
- ○ +0 Prestidigitação

Sabedoria

+1 modificador | **12** valor

- ◆ +3 ***Salvaguarda***
- ○ +1 Intuição
- ○ +1 Lidar com Animais
- ◆ +3 **Medicina**
- ◆ +3 **Percepção**
- ◆ +3 **Sobrevivência**

Constituição

+2 modificador | **14** valor

- ○ +2 *Salvaguarda*

Carisma

+2 modificador | **14** valor

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +2 Atuação

Inspiração Heroica

◇

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Cajado alc. 1,5 m	+5	**1d6+3** Contundente 1d8+3 a duas mãos	Versátil · Maestria: Derrubar
Azagaia alc. 9/36 m	+5	**1d6+3** Perfurante	Arremesso · Maestria: Lentidão
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+5	**4** Contundente	

Características de Classe

Conjuração
Você aprendeu a conjurar magias por meio de oração e meditação. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração.
→ *imprima "Traços completos"*

Maestria em Arma
Seu treinamento com armas permite que você utilize as propriedades de maestria de dois tipos de armas de sua escolha com as quais você tem…
→ *imprima "Traços completos"*

Mãos Consagradas
____ / 15

Descanso Longo

Seu toque abençoado pode curar feridas. Você possui um pool de poder curativo que se regenera após um descanso longo.
→ *imprima "Traços completos"*

Destruição do Paladino
(nv. 2)

Você sempre tem a magia Punição Divina preparada. Além disso, você pode conjurá-la sem gas-

Canalizar Divindade
(nv. 3)

□□

1 no Curto, todos no Longo

Você pode canalizar energia divina diretamente dos Planos Exteriores, usando-a para alimentar efeitos mágicos. → *imprima "Traços completos"*

Choque Vibratório
(nv. 3)

Quando conjura Destruição Divina, você pode reduzir à metade o dano extra da magia.
→ *imprima "Traços completos"*

Contenção Luminosa
(nv. 3)

Quando atinge uma criatura com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado, você pode executar uma Ação Bônus e gastar um uso de Canalizar… → *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Paladino

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◆ Média ◆ Pesada ◆ Escudos

Armas
Armas Simples e Marciais

Ferramentas
Ferramentas de Pedreiro

Idiomas
Comum, Anão, Orc

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência
D Desvantagem (armadura)

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Fibra de Sentinela
Fibra de Sentinela Você adquire os seguintes benefícios: Corpo Calejado.
→ *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

CAR Carisma

+2 Modificador de conjuração

12 CD de resistência de magia

+4 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Paladino

Nível 1	Nível 2	Nível 3
3 ◇◇◇	–	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · CAR · CD 12 · Atq. +4

Recém desencarnado · CAR · CD 12 · Atq. +4

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
1	**Bênção**	Ação	9 metros	◆C ◇R ◆M	Paladino
1	**Comando**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Paladino
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Paladino
1	**Escudo da Fé**	Ação Bônus	18 metros	◆C ◇R ◆M	Paladino
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Paladino
1	**Santuário**	Ação Bônus	9 metros	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Paladino
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Jovem alto e forte, de ombros largos e sorriso atrapalhado; tropeça nas próprias mãos. Cheira a maresia mesmo depois de morto.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque ninguém devia ficar na água esperando."

Defeitos

História
Pescador de 23 anos, afogado em janeiro de 1957 ao salvar um menino. Quer provar que não é covarde: "o último a sair da água".

Tendência

Idiomas

Comum, Anão, Orc

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Cota de Malha	27 kg
1	Escudo	3 kg
1	Cajado	1,8 kg
6	Azagaia	5,4 kg
1	Símbolo Sagrado (Amuleto)	0,5 kg
1	Kit de Sacerdote	kit
1	Ferramentas de Pedreiro	4 kg
1	Corda de Cânhamo (15 metros)	4,5 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			20	

Pode bater?

— Mas então — disse Rafa, quando o prato esvaziou —, o Tomás pode bater?

— Em quem? — perguntou Matias.

— Sei lá. Nos maus.

— Nos maus.

— É. Nos vilões. Nos caras do mal.

— Rafa — disse Matias, com a paciência de quem já ouviu a pergunta quarenta vezes —, na nossa história, **ninguém é destruído**. Os que parecem maus estão perdidos, ou doentes, ou presos numa ideia. Você tem as redes de luz e o choque para segurar e assustar. Mas o final é sempre uma conversa.

— Então não tem luta.

— Tem luta. Só que, no fim, a pessoa que estava do outro lado ainda existe, e alguém conversa com ela. Se você derrubar o cara e o deixar lá, a história não acaba: a gente volta com ele depois.

Rafa ficou em silêncio um momento, olhando o próprio garfo.

— Então eu sou um segurança — disse. — Não um matador.

— É um socorrista que sabe segurar — disse Matias. — Que, para falar a verdade, é bem mais difícil.

— Isso eu gostei — disse Rafa, e sorriu o sorriso torto. — Bem mais difícil. Eu aceito.

Dulce

— Agora é a vez da Tainá — disse Matias. — Ela já esperou o bolo inteiro.

— Eu não me importo — disse Tainá, que não tinha esperado nada, e já estava de pé, com a cadeira empurrada para trás. — Eu sou a Dulce.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

E mudou. Helena não saberia dizer como. Os ombros desceram um centímetro, o queixo subiu outro, e a voz, que antes era uma voz de moça de coral, ganhou um timbre mais velho e macio.

— Eu sou a Dulce Vasconcelos, e tenho vinte e nove anos — disse. — Cantei no rádio por seis. Eu era a moça das sete da noite. O senhor Altamiro, que era dono da emissora, dizia que eu tinha uma voz de quem consola. Eu ria. E aí o bonde...

Parou, e fechou os olhos.

— O bonde virou na curva do Cais, e eu estava dentro. É só o que eu me lembro: o barulho, o escuro. E depois, uma música muito simples, tão baixinha, vindo de longe. Foi quem me chamou.

Ninguém se mexeu. A Pipoca levantou a cabeça.

— Dulce não sabe o que fazer com a voz que lhe sobrou — continuou Tainá, e a voz de Dulce ganhou um fio de medo. — Eu tenho medo de perdê-la de novo. Mas aqui, onde eu acordei, os outros me escutam. E aí eu canto, bem baixinho, porque é só o que eu sei.

Ela cantou três notas, sem palavras, e as notas ficaram flutuando no ar como poeira de luz.

Depois sentou-se, e Tainá voltou a ser Tainá, rindo, sem fôlego.

— Nossa — disse. — Eu fiquei com medo de esquecer a frase final.

— Não esqueceu — disse Helena, e foi só então que percebeu que tinha os olhos úmidos.

O que uma Bardo faz

— A Dulce é **Bardo** — disse Matias, depois de um instante. — A classe de quem faz arte, e a arte, no jogo, é magia. Não magia de bruxo: a música, a poesia, a palavra bem dita **mexem** com quem ouve, e o jogo leva isso a sério.

— Como, mexem? — perguntou Helena.

— Pelo poder principal da classe: a **Inspiração de Bardo**. É um dado, que no nível da Dulce é um d6. Como ação bônus, que é uma ação rápida que se faz além da ação principal do turno, ela pode inspirar um colega a até dezoito metros, desde que ele a veja ou ouça. O colega guarda esse dado, durante uma hora.

— E o que ele faz com o dado?

— Se **falhar** num teste de d20, pode rolar o dado de Inspiração e somar o resultado. Isso pode transformar a falha em sucesso.

— Uma ajuda depois do erro — disse Helena. — Como uma segunda chance.

— Isso. E ela pode dar esse dado tantas vezes quanto o modificador de Carisma dela: três vezes, porque o Carisma é 17.

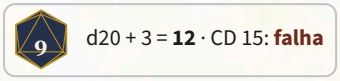
— Vamos ver — disse Tainá, animada. — Rafa, tenta uma coisa.

— Que coisa?

— Abre uma porta. — Matias fez um gesto de mãos. — Tomás tenta forçar uma porta emperrada de ferro. Dificuldade 15. Dulce, você inspira antes.

Tainá cantou uma frase curta, um "ê" afinado dirigido a Rafa, e empurrou-lhe um d6 através da toalha, como quem manda um bilhete.

Rafa rolou o d20 com o dado extra ao lado.



— Nove e mais três, doze — disse. — Falhei. Droga!

— Mas você tem a Inspiração — lembrou Tainá.

— Ah. — Ele pegou o d6 e o soltou.

— Cinco! Doze mais cinco, dezessete! Passei!

— A porta cede — disse Matias. — E o Tomás agradece com um aceno. Está vendo, Helena? A Dulce não bateu em ninguém e fez a porta abrir.

— Ela fez o Tomás acreditar que conseguia — disse Helena.

— Isso, na minha experiência, é metade das portas.

◆ A REGRA

A Inspiração de Bardo. Como **ação bônus**, o Bardo dá a um colega a até 18 metros um dado de Inspiração (um **d6** no nível 3). Se o colega **falhar** num teste de d20 dentro de uma hora, pode rolar o dado e somar o resultado ao d20. O Bardo pode fazer isso um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma), e recupera os usos no descanso longo.

— E há mais coisas, na Bardo — continuou Matias. — O **Especialista**: ela escolhe duas perícias em que já é treinada e passa a ser ainda melhor, somando o bônus de proficiência em dobro. A Dulce escolheu Atuação, que é cantar e representar, e Persuasão, que é convencer. E o **Pau pra Toda Obra**: mesmo nas coisas em que ela não é treinada, soma metade do bônus. Como quem canta e também ajuda a carregar as caixas.

— A Bardo é quem sabe um pouco de tudo — disse Helena.

— E a música dela é magia de verdade: a Bardo conjura magias, tem os espaços de magia, usa um instrumento como foco. Cada Bardo, no nível três, escolhe um **colégio**, que é a subclasse.

— E a Dulce?

— Escolheu o **Colégio das Esferas**, o do nosso cenário. A música como serviço, como prece sem palavras. Aprendeu na Praça das Harmonias, em Porto Sereno. Seu poder principal é a **Melodia Balsâmica**: quando um colega gasta o dado de Inspiração que ela deu, ele pode, além do bônus, ou ganhar

os de vida temporários, ou **encerrar o medo ou o encantamento** que o prende.

— Ela cura com a música — disse Helena.

— Cura o ânimo. E, ao fim de um descanso curto em que toca um instrumento, deixa o grupo **Harmonizado**: uma ajuda para o teste de Reequilíbrio, que a gente vai estudar adiante.

— E o outro colégio?

— O do livro de regras, o **Colégio do Conhecimento**, serve a quem prefere ser sábio: três perícias a mais, e as **Palavras de Interrupção**: com uma reação, o Bardo gasta uma Inspiração e **subtrai** o dado do resultado de um adversário, atrapalhando-o. É o bardo de biblioteca, de espírito afiado. A Tainá quis outro tipo.

— Eu quis ser útil — disse Tainá, e deu de ombros. — Pelo menos uma vez.

Dulce Vasconcelos

Nome do personagem

Músico da Praça das Harmonias	Bardo
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Colégio das Esferas
Espécie	Subclasse

Nível 3 (XP)

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida

Atual	Temp.	Máx.
		21

Dados de Vida

Gastos: ____

Máx.: 3d8

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +2

Força -1 (modificador) · 8 (valor)

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ +0 Atletismo

Destreza +2 (modificador) · 15 (valor)

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +3 Acrobacia
- ○ +3 Furtividade
- ○ +3 Prestidigitação

Constituição +1 (modificador) · 13 (valor)

- ○ +1 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência +0 (modificador) · 10 (valor)

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +1 Arcanismo
- ◆ +2 **História**
- ○ +1 Investigação
- ○ +1 Natureza
- ◆ +2 **Religião**

Sabedoria +1 (modificador) · 12 (valor)

- ○ +1 *Salvaguarda*
- ◆ +3 **Intuição**
- ○ +2 Lidar com Animais
- ◆ +3 **Medicina**
- ○ +2 Percepção
- ○ +2 Sobrevivência

Carisma +3 (modificador) · 17 (valor)

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ◆◆ +7 **Atuação**

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+2	9 m	Médio	12

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Adaga alc. 6/18 m	+4	**1d4+2** Perfurante	Acuidade, Leve, Arremesso · Ação Bônus: 1d4
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+1	—	

Características de Classe

Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias por meio de suas artes bárdicas. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração.
→ *imprima "Traços completos"*

Inspiração de Bardo

□□□

Descanso Longo

Você pode inspirar outros de forma sobrenatural por meio de palavras, música ou dança.
→ *imprima "Traços completos"*

Especialista

(nv. 2)

Você ganha especialização (veja "Glossário de Regras") em duas de suas proficiências de perícia de sua escolha. → *imprima "Traços completos"*

Pau pra Toda Obra

(nv. 2)

Você pode adicionar metade do seu Bônus de Proficiência (arredondado para baixo) a qualquer

Aprendiz da Praça das Harmonias

(nv. 3)

Você adquire proficiência com dois Instrumentos Musicais à sua escolha e em Medicina ou Religião (à sua escolha).

Melodia Balsâmica

(nv. 3)

Quando uma criatura joga um dado de Inspiração de Bardo concedido por você, ela também pode ou ganhar Pontos de Vida Temporários iguais ao resultado… → *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Bardo

(nv. 3)

Você ganha uma subclasse de Bardo de sua escolha. A subclasse Coleção de Sabedoria é detalhada após a descrição desta classe.
→ *imprima "Traços completos"*

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◇ Média ◇ Pesada ◇ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Flauta, Alaúde, Lira, Ferramentas de Entalhador

Idiomas

Comum, Élfico, Pequenino

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Músico Inspirador

Músico Inspirador Você adquire os seguintes benefícios: Ouvido Treinado. Você tem proficiência em um Instrumento Musical à sua escolha.
→ *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

CAR Carisma

+3 Modificador de conjuração

13 CD de resistência de magia

+5 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Bardo

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	2 ◇◇	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · CAR · CD 13 · Atq. +5

Recém desencarnado · CAR · CD 13 · Atq. +5

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Ilusão Menor**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Bardo
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Mensagem**	Ação	36 metros	◇C ◇R ◆M	Bardo
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Bardo
1	**Heroísmo**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Bardo
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Bardo
1	**Sono**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◆M	Bardo
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Acalmar Emoções**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◇M	Bardo
2	**Restauração Menor**	Ação Bônus	Toque	◇C ◇R ◇M	Bardo
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Mulher de voz de rádio, gestos largos e um medo discreto de ficar sem ela; a voz, ali, acalma o que dói.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque a música é uma prece que todo mundo sabe fazer."

Defeitos

História
Cantora de rádio, morreu em fevereiro de 1957, aos 29 anos, num acidente de bonde. Teme perder a voz.

Tendência

Idiomas

Comum, Élfico, Pequenino

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Armadura de Couro	5 kg
2	Adaga	0,9 kg
1	Lira	1 kg
1	Kit de Artista	kit
1	Roupas de Viagem	2 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			30	

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Música é prece. No nosso cenário, a música não é só enfeite. A Praça das Harmonias, em Porto Sereno, é onde se aprende a cantar para quem sofre: uma melodia bem sustentada serve de apoio a quem não consegue rezar com palavras. É por isso que a Bardo, aqui, é uma socorrista, e não uma artista de palco.

O que cada um carrega

— Antes de guardar as fichas — disse Matias —, duas perguntas, uma para cada personagem. A mesma pergunta: o que o seu personagem **não** diz para os outros?

Rafa coçou a nuca. Nunca tinha pensado naquilo.

— O Tomás acha que é covarde — disse, depois de um tempo. — Ele sabe que se atirou na água, mas acha que foi por impulso, não por coragem. E que, se tivesse pensado, não teria ido.

— Isso é uma **sombra antiga** — disse Matias. — Todo personagem traz uma. É uma ferida ou um medo que o acompanhou desde a vida, e que o jogo vai tocar de leve, na hora certa. Não é castigo. É o que a pessoa carrega.

— E a Dulce? — perguntou Helena.

— A Dulce — disse Tainá, com a voz de Dulce, e depois sem ela — tem medo de perder a voz de novo. Se um dia calar, ela não sabe quem é.

— E como se diz isso em jogo?

— Cada um tem uma **fala marca**, uma frase que repete. A do Tomás é "Eu seguro". A da Dulce... — Tainá levantou a mão, como quem pede paciência. — A da Dulce é cantada. Eu nunca digo a mesma.

— Isso vale? — perguntou Rafa.

— Vale — disse Matias. — Uma marca não é obrigação. É o jeito de o jogador ser reconhecido.

Helena olhou os dois e pensou que a sombra e a frase eram, no fundo, o mesmo pedaço da pessoa visto de dois lados: o que ela esconde e o que ela deixa escapar.

— E se a gente descobrir a sombra do outro? — perguntou. — Durante o jogo?

— Aí é a mesa que decide se cala ou se acolhe. — Matias fez uma pausa. — Em geral, acolhe.

— Eu tinha medo de que a Irene fosse a única com um segredo — disse Helena.

— Ninguém aqui é inteiro — disse Camila, sem levantar os olhos do bolo. — Se fosse, o jogo não teria graça.

Um golpe de cada coisa

Antes de a conversa seguir, Helena fez uma pergunta que a incomodava desde o começo.

— Matias, uma coisa. Eu li as fichas de Tomás e de Dulce. Tem muita linha que eu não entendo. O que é "Maestria em Arma"?

— Ótima pergunta, para todos. — Matias pegou uma das fichas. — A **Maestria em Arma** é o treino do Paladino com dois tipos de arma: ele escolhe, por exemplo, azagaia e espada longa, e passa a usar um efeito especial de cada uma, que o livro chama de propriedade de maestria. Ao fim de cada descanso longo, ele pode trocar. Quem quer ver os efeitos em detalhe encontra no livro de regras.

— E a Dulce?

— A Dulce não luta; ela **conjura**. Tem dois truques, magias pequenas que ela faz à vontade, e um grupo de magias de 1º e 2º círculo que prepara a cada manhã. O instrumento dela, um violão, serve de **foco**: é o objeto por meio do qual ela canaliza a magia. E o atributo de conjuração dela é o Carisma.

— E o Paladino?

— Também conjura, com o Carisma, e o foco dele é um símbolo sagrado, como uma medalha. Os dois são Carisma. Por isso o grupo precisa de gente que seja boa em outras coisas.

— E se houver uma luta de verdade? — perguntou Helena. — Quem fica na frente?

— Na hora, a gente vê — disse Matias. — E a Dulce, que é mais frágil, fica atrás, cantando.

— Eu gosto disso — disse Tainá. — Atrás, cantando.

— Eu, na frente, segurando — disse Rafa.

— E a senhora no meio, rezando — disse Nilton, a Helena, com uma piscadela.

— Eu ainda não sei rezar em jogo.

— Aprende. Todo mundo aprende.

Respire antes

A conversa esfriou um pouco quando Camila trouxe uma cafeteira nova. Helena ficou olhando o fundo da xícara, e sentiu que alguém a olhava de volta. Era Tainá.

— A senhora ficou quieta.

— Estou ouvindo. É o que eu disse que faria.

— Eu sei. — A moça abaixou a voz, e a mão pousou na mesa, perto da dela. — Posso lhe contar uma coisa que eu aprendi no coral?

— Por favor.

— Quando a gente vai falar uma coisa que importa, em cena, a primeira coisa é **respirar**. Antes da primeira palavra. Dois segundos, não mais. O corpo inteiro se acomoda, e a voz sai de dentro, não de cima.

— Respirar antes de falar — repetiu Helena.

— Eu sou muito ruim nisso — admitiu Tainá. — Eu falo e depois penso. Mas a senhora, que escuta, deve saber. É só fazer o que já faz, e dar um nome.

— Eu faço isso na sala de aula — disse Helena, devagar. — Quando um aluno me pergunta uma coisa que eu não sei, e eu preciso de tempo. Eu respiro e olho a janela.

— Pois é. Na mesa, a gente olha o dado.

Helena riu, e a Tainá riu com ela. Foi um riso curto, de quem descobre que pode ensinar, ainda que ninguém tenha pedido.

— Obrigada — disse Helena.

— Pelo quê?

— Por não me tratar como uma velhinha.

— Eu trato a senhora como uma colega — disse a moça, e piscou. — Mas, na verdade, estou com um bocado de medo. Eu não sei escutar. Será que a senhora me ensina?

— Eu não sei se sei — disse Helena. — Mas a gente tenta.

Cada um no seu ofício

Matias, na cabeceira, tinha ouvido quase tudo e fingido que não. Quando a cafeteira chegou à mesa, ele tomou a palavra.

— Eu queria que a Helena reparasse numa coisa — disse. — Olhem os dois personagens que acabamos de conhecer: um que **protege** e um que **inspira**. O que é que eles têm em comum?

Helena pensou, olhando as duas fichas, a de Tomás e a de Dulce, lado a lado.

— Nenhum dos dois sabe tudo — disse. — O Tomás é forte e não sabe falar bonito. A Dulce canta e não empurra porta.

— E o que isso significa?

— Que eles precisam um do outro. — Ela ergueu a cabeça. — E que o grupo, para ficar completo, precisa de gente de cada tipo.

— Exatamente. — Matias estava sorrindo. — Um Paladino à frente, que segura e conserva; uma Bardo no meio, que anima e acalma. Faltam os olhos e a mente.

— A que desconfia de tudo e o que conta história de trem — disse Camila.

— Eu não conto história de trem — protestou Nilton. — Eu conto **causos**.

— É a mesma coisa.

— É um pouco menos.

✓ O QUE APRENDEMOS

- O **Paladino** jura uma coisa e a cumpre: luta de perto, protege e tem magia nascida do juramento. Cura com **Mãos Consagradas** (5 pontos por nível).
- No **Juramento do Auxílio**, o Paladino socorre antes de combater: **Contenção Luminosa** prende o alvo em redes de luz e **Choque Vibratório** assusta em vez de ferir. A alternativa do livro comum é o **Juramento da Devoção**, com a **Arma Sagrada**.
- Na nossa história, **ninguém é destruído**: o Paladino contém, e o final é uma conversa.
- A **Bardo** inspira: a **Inspiração de Bardo** (um d6 no nível 3) dá ao colega um dado para somar depois de uma falha. O **Especialista** deixa a Bardo ainda melhor em duas perícias.
- O **Colégio das Esferas** usa a música como serviço: a **Melodia Balsâmica** cura o ânimo. A alternativa do livro comum é o **Colégio do Conhecimento**, que atrapalha os adversários com as **Palavras de Interrupção**.
- Antes de falar numa cena importante, **respire**: dois segundos. Nenhum personagem sabe tudo, e o grupo se completa.

— Faltam dois — disse Matias, e encheu a xícara de Helena sem perguntar. — A que desconfia de tudo e o que conta história de trem.

— Eu não desconfio de tudo — disse Camila.

— Só do que não tem prova.

— Isso é outra coisa.

◆ CAPÍTULO II ◆

Os jogadores II: o Ladino e o Mago

Os jogadores II: o Ladino e o Mago

— Eu odeio mentir — disse Camila.

Disse sem preâmbulo, com o garfo suspenso, e a sala inteira se virou para ela. Era a frase mais longa que Helena ouvira da moça desde que chegara, e a primeira que não vinha acompanhada de uma pergunta sobre a CD.

— Eu sou enfermeira de UTI há doze anos — continuou. — Se eu minto num prontuário, alguém morre. Então eu nunca minto. Nem de brincadeira. Nem no Natal, quando minha sogra pergunta se eu gostei do pudim.

— E mesmo assim você escolheu uma ladra — disse Tainá.

— Escolhi.

— Por quê?

Camila pousou o garfo.

— Porque na UTI eu **não posso** fazer certas coisas — disse. — Não posso desrespeitar uma regra para salvar alguém, e quase sempre deveria. Aqui eu posso. A Nina rouba, mente, entra em lugar proibido. Não por ela: por quem não pode. Eu preciso, de vez em quando, fazer coisas ruins por quem não consegue.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Houve um silêncio curto. Matias olhou para o fundo da xícara, e Helena, ao lado, percebeu que ele sorria.

— Eu entendo — disse ela, antes que pudesse se conter.

Camila a olhou com surpresa e com algo mais. Um reconhecimento entre pessoas que já cuidaram de gente demais. As duas se entenderam num olhar curto, sem uma palavra, e o assunto morreu ali, como morrem os assuntos entre quem entende.

Januária, a Nina

— Mas quem é ela? — perguntou Rafa. — A Nina.

Camila endireitou a postura, como quem veste um casaco.

— Januária Pires, mas ninguém chama assim. Nina. Trinta e um anos — disse, e a voz saiu mais rápida, mais seca. — Ex-ladra de feira. Furtava carteira, bolsa, o que desse. Quando morreu, de febre, no inverno, ficou meses na zona densa, num lugar onde a luz não chega. Foi resgatada por uma equipe de socorro. Ela não confia em ninguém, e não gosta de falar disso.

— Ela é a mais maldita da mesa — comentou Nilton, com um sorriso.

— Ela é a mais **esperta** — corrigiu Camila. — E a que mais teve medo.

— Do quê?

— De voltar para o cais — disse Camila, e olhou de lado, como quem se arrepende de ter dito. — Mas isso é assunto para depois.

— Obrigado, Camila — disse Matias. — Vamos ver o que a Nina sabe fazer. Helena, o Ladino é uma classe que a senhora vai gostar mais do que imagina.

— Por quê?

— Porque quase nunca se vê, e sempre se **nota** quando falta.

O que um Ladino faz

— O Ladino é o personagem que age no silêncio — disse Matias. — Não é, necessariamente, um criminoso. É quem sabe passar sem ser visto, abrir uma fechadura, descobrir uma armadilha, e, se for preciso, **acertar um golpe no ponto exato**.

— O ponto fraco — disse Camila.

— O **Ataque Furtivo**. É o poder principal da classe. Uma vez por turno, se a Nina acertar um ataque quando tem vantagem, ou quando um aliado dela está encostado no alvo, ela causa **dano extra**. No nível dela, são **dois d6**, além do dano normal da arma.

— Por que só com vantagem ou com um colega perto? — perguntou Helena.

— Porque o ataque furtivo é um golpe de distração. Se o inimigo está olhando para o Tomás, a Nina o atinge por trás. Sem o Tomás, ela dificilmente acertaria no ponto.

— Mostre — pediu Rafa.

— Camila, a Nina ataca um guarda que está ocupado com o Tomás. Ela tem um punhal. O d20 diz que acerta. Agora, o dano extra.

Camila pegou dois d6 do pote e os soltou sobre a toalha.

— Quatro e cinco. Nove de dano extra, além do punhal.

— Nove — disse Rafa, assobiando. — Eu não queria estar no lugar do guarda.

— O guarda está bem — disse Matias, com uma tosse. — A gente só **contém**, lembra? O furtivo vira uma pancada que o desmaia, ou um golpe que o derruba sem ferir de verdade. O dano existe, mas o objetivo é pará-lo.

— E o que mais ela faz? — perguntou Helena.

— Muita coisa. A **Especialização**, para começar: ela é treinada em duas perícias e passa a somar o bônus em dobro. A Nina escolheu **Furtividade**, que é esconder-se e mover-se sem barulho, e **Prestidigitação**, que é a habilidade de mãos: abrir um cadeado, tirar uma carteira do bolso. A **Gíria do Ladrão**: um idioma secreto, falado em feiras e becos. A **Ação Ardilosa**: com uma ação bônus, ela pode correr, afastar-se ou esconder-se, tudo num só movimento. E a **Mira Firme**: se ela fica parada, ganha vantagem no próximo ataque.

— Ela é a pessoa mais discreta da mesa — disse Helena.

— A mais discreta e, às vezes, a mais perigosa para si mesma — disse Camila, e passou os dedos no cabelo. — Eu a criei com o menor Carisma do grupo, justamente porque ela não sabe ser simpática.

◆ A REGRA

O Ladino. Age no silêncio e no golpe certo. O **Ataque Furtivo** dá dano extra uma vez por turno (**2d6** no nível 3) quando o Ladino ataca com vantagem ou com um aliado encostado no alvo. A **Especialização** soma o bônus de proficiência em dobro em duas perícias. A **Ação Ardilosa** permite, com ação bônus, correr, afastar-se ou esconder-se. A **Gíria do Ladrão** é um idioma de feiras e becos.

— E a subclasse? — perguntou Helena.

— Aos três níveis, cada Ladino escolhe um jeito de ser Ladino — disse Matias. — A Nina escolheu o **Ladrão**, o clássico: o caçador de tesouros e o explorador. Tem o **Andarilho de Telhados**: ela escala como quem anda, e salta usando a Destreza em vez da Força. E a **Mão Leve**: com uma ação bônus, ela abre uma fechadura, desarma uma armadilha, ou usa um objeto, sem gastar a ação principal.

— Ela faz tudo com pressa.

— É o ofício. A Nina chega, resolve, sai. Quem a vê já está atrasado.

— E se alguém quiser ser um Ladino diferente?

— Há outros. O **Assassino**, o **Trapaceiro Arcano**, a **Adaga Espiritual**. Mas, no nosso cenário, a gente usa o Ladrão, que não precisa de nenhuma mudança: ele está no livro de regras como está, e serve bem a uma história de socorro.

Januária "Nina" Pires

Nome do personagem

Sobrevivente do Umbral	Ladino
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Ladrão
Espécie	Subclasse

Nível 3 (XP)

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. 24

Dados de Vida

Gastos

Máx. 3d8

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇ ◇ ◇

Falhas ◇ ◇ ◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +2

Força

-1 (modificador) | 8 (valor)

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Atletismo

Destreza

+3 (modificador) | 17 (valor)

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ○ +3 Acrobacia
- ◆ ◆ +7 **Furtividade**
- ◆ ◆ +7 **Prestidigitação**

Constituição

+2 (modificador) | 14 (valor)

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência

+1 (modificador) | 12 (valor)

- ◆ +3 ***Salvaguarda***
- ○ +1 Arcanismo
- ○ +1 História
- ◆ +3 **Investigação**
- ○ +1 Natureza
- ○ +1 Religião

Sabedoria

+2 (modificador) | 14 (valor)

- ○ +2 *Salvaguarda*
- ○ +2 Intuição
- ○ +2 Lidar com Animais
- ○ +2 Medicina
- ◆ +4 **Percepção**
- ◆ +4 **Sobrevivência**

Carisma

+0 (modificador) | 10 (valor)

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Atuação

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+5	9 m	Médio	14

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Adaga alc. 6/18 m	+5	**1d4+3** Perfurante	Acuidade, Leve, Arremesso · Maestria: Ágil · Ação Bônus: 1d4
Arco Curto alc. 24/96 m	+5	**1d6+3** Perfurante	Duas Mãos, Munição · Maestria: Afligir
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+1	—	

Características de Classe

Ataque Furtivo
Você sabe como atacar com sutileza e explorar a distração do inimigo.
→ *imprima "Traços completos"*

Especialista
Você ganha especialização em duas de suas proficiências de perícia de sua escolha.
→ *imprima "Traços completos"*

Gíria do Ladrão
Você aprendeu diversos idiomas nas comunidades onde exercitou suas habilidades de ladrão.
→ *imprima "Traços completos"*

Maestria em Arma
Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de dois tipos de armas de sua escolha com as quais você tem proficiência… → *imprima "Traços completos"*

Ação Ardilosa
(nv. 2)

Sua rapidez de pensamento e agilidade permitem

Andarilho de Telhados
(nv. 3)

Você treinou para acessar lugares especialmente difíceis de alcançar, concedendo-lhe os seguintes benefícios. Escalador.
→ *imprima "Traços completos"*

Mão Leve
(nv. 3)

Como Ação Bônus, você pode realizar uma das seguintes ações. Prestidigitação.
→ *imprima "Traços completos"*

Mira Firme
(nv. 3)

Como uma ação bônus, você concede a si mesmo vantagem na sua próxima jogada de ataque no turno atual. → *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Ladino
(nv. 3)

Você ganha uma subclasse de Ladino de sua es

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◇ Média ◇ Pesada ◇ Escudos

Armas
Armas Simples e Marciais (Acuidade/Leve)

Ferramentas
Ferramentas de Ladrão

Idiomas
Comum, Gíria dos Ladrões, Subcomum

◆ proficiência ◆ ◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Alerta
Você ganha os seguintes benefícios. Proficiência em Iniciativa. Quando você rola Iniciativa, pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao resultado. → *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

SAB	Sabedoria
+2	Modificador de conjuração
12	CD de resistência de magia
+4	Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Desencarnado

Nível 1	Nível 2	Nível 3
–	–	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Recém desencarnado · SAB · CD 12 · Atq. +4

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Magra, olhos que medem a saída antes da entrada, cabelo cortado a faca. Ri de lado.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque eu sei como é esperar que alguém venha."

Defeitos

História
Ex-ladra de feira, morreu em dezembro de 1956, aos 31 anos, de febre. Passou meses na zona densa antes de ser resgatada; tem medo de voltar ao cais.

Tendência

Idiomas

Comum, Gíria dos Ladrões, Subcomum

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Armadura de Couro	5 kg
2	Adaga	0,9 kg
1	Arco Curto	0,9 kg
20	Flechas (20)	10 kg
1	Aljava	0,5 kg
1	Ferramentas de Ladrão	0,5 kg
1	Kit de Assaltante	kit

Sintonização de item mágico

◇

◇

◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			8	

Ambrósio, as pontes e a luz

— Agora é a minha vez — disse Nilton, e levantou-se devagar, com as mãos nos bolsos do colete. — Eu me lembro de uma vez...

— Não é a hora do causo — disse Camila.

— É sempre a hora do causo.

— Deixa — disse Matias. — Ele quer explicar o Plasmador.

— Quero. E vou explicar com uma ponte. — Nilton pegou o saleiro, a travessa de bolo e três colheres. — Eu era rapaz, trabalhava na Estrada de Ferro, em Minas, quando chegou um engenheiro novo, de óculos. Vinha construir uma ponte sobre o rio. O rio era largo e tinha uma correnteza braba. A gente achava que a ponte ia cair.

— E caiu? — perguntou Rafa.

— Não caiu. Sabe por quê? Porque o engenheiro **pensou** a ponte antes de fazer. Ele ficou três meses olhando o rio, desenhando, e quando começou a obra, ela já existia na cabeça dele. Era só passar para o ferro.

Ele montou, com as colheres, uma pequena ponte sobre a travessa. Helena riu.

— O Ambrósio Teixeira é esse engenheiro — disse Nilton, com a voz de outra pessoa, mais grave e mais lenta. — Setenta e quatro anos, morreu do coração. Um engenheiro de pontes que sempre quis entender como a luz carrega peso. Ele acha que, se a luz carrega, então o pensamento também deve carregar. Por isso virou **Mago**.

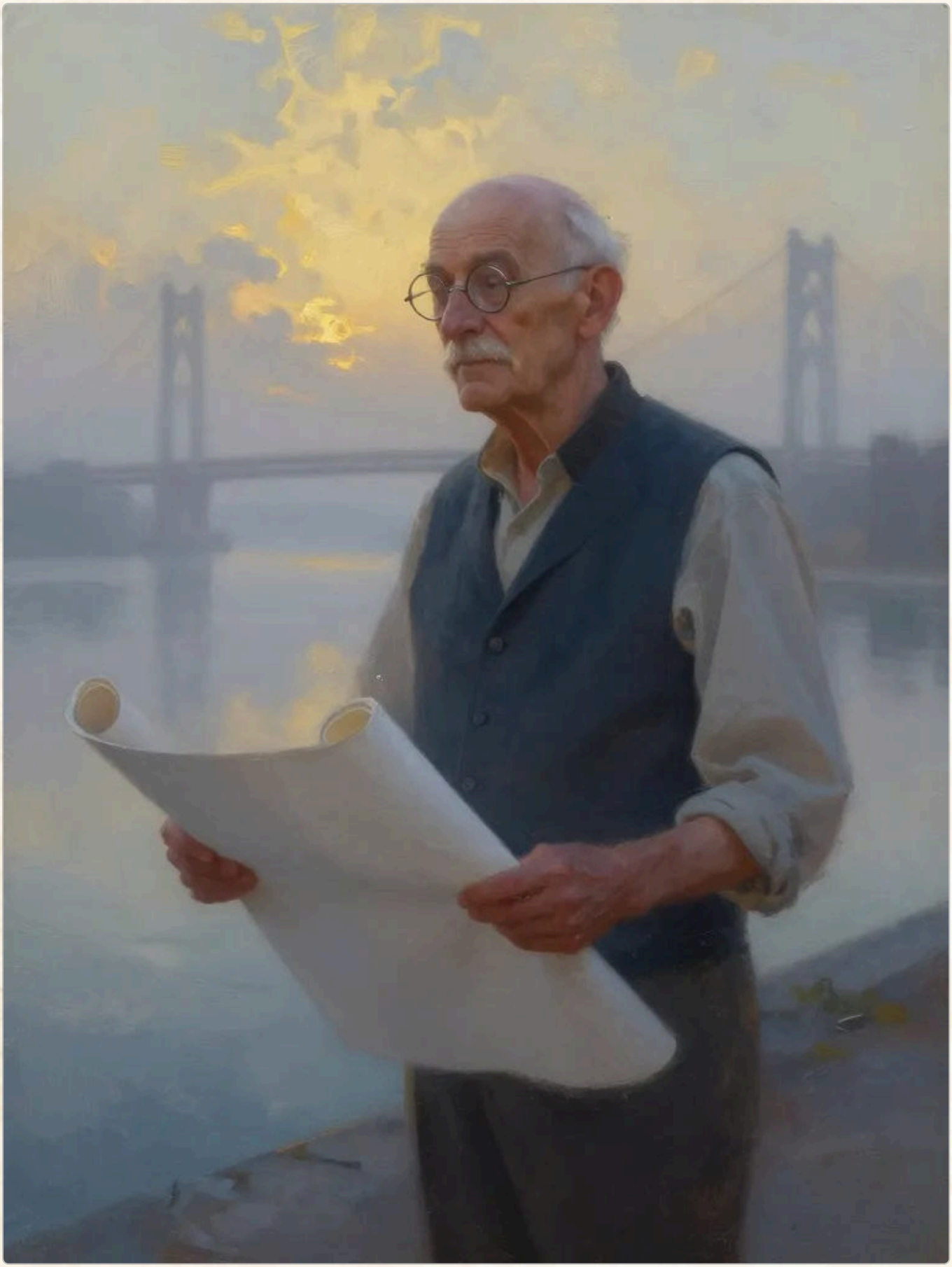


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— O Mago é o que **estuda** — disse Matias, a Helena. — Ele aprende a magia como quem aprende uma língua: pelos livros, devagar. Não recebe o poder de ninguém, não nasce com ele. Pesquisa.

— Um professor — disse Helena.

— Mais ou menos. Um estudante eterno.

O que um Mago faz

— O coração da classe é o **livro de magias** — disse Matias. — Um caderno, um volume, ou, no caso do Ambrósio, uma pasta de couro com fólios soltos. Ali está tudo o que o Mago sabe. Ele começa com seis magias, e a cada nível ganha mais duas. Mas o livro não é "tudo ao mesmo tempo": todo dia, o Mago **prepara** algumas, as que acha que vai usar. Só essas ele pode conjurar.

— Como escolher a roupa de manhã — disse Helena.

— Exatamente. Ele sabe várias, mas só pode levar algumas.

— E como ele gasta? — perguntou Rafa.

— Com os **espaços de magia**. Cada magia de nível acima de truque gasta um. O Ambrósio, no nível três, tem quatro espaços de 1º círculo e dois de 2º. Os truques, que são as magias mais simples, ele conhece três e faz à vontade. Mas as outras, só conforme os espaços.

— E quando acaba?

— Descanso longo. Mas o Mago tem um truque: a **Recuperação Arcana**. Uma vez por dia, depois de um descanso curto, ele estuda o livro e recupera alguns espaços gastos, até a soma de círculos igual à metade do nível dele, arredondando para cima.

— No nível três, metade é um e meio — disse Camila. — Para cima, dois.

— Dois círculos no total. Pode ser um espaço de 2º, ou dois de 1º.

— Um pouco de fôlego — disse Helena.

— E uma coisa curiosa: o **Adepto de Ritual**. Algumas magias têm o rótulo "ritual", e podem ser conjuradas lendo o livro, sem preparar nem gastar espaço, se levar dez minutos a mais. O Mago que gosta de estudo faz muita coisa por ritual.

◆ A REGRA

O Mago. Estuda magia em um **livro de magias**, que começa com seis magias e ganha duas a cada nível. Prepara por dia só uma parte delas e as conjura gastando **espaços de magia**; os **truques** são feitos à vontade. A **Recuperação Arcana** devolve alguns espaços num descanso curto (círculos somados até metade do nível, uma vez por dia). O **Adepto de Ritual** permite conjurar magias com o marcador Ritual direto do livro. O atributo de conjuração é a **Inteligência**.

O Plasmador

— E a subclasse do Ambrósio? — perguntou Helena.

— O **Plasmador** — disse Matias, e Nilton ergueu a mão, pedindo a vez.

— É a minha parte — disse. — O Plasmador é um Mago que aprendeu a **pensar uma coisa e fazer ela durar**.

— Como assim?

— Presta atenção. — Ele tirou da bolsa um pedaço de giz, e o pôs na mesa. — Você olha para esse giz. Você pensa no giz. Agora feche os olhos e continue pensando. O giz continua aí, na sua cabeça?

— Continua.

— Pois o Plasmador faz o giz continuar aí, **fora** da cabeça. Não de pedra, nem de barro: de **fluido**, a substância do próprio plano espiritual, moldada pelo pensamento. Isso se chama **ideoplastia**, e é a primeira coisa de que se fala nesse ramo.

— Uma coisa pensada que dura — disse Helena.

— Uma ponte. Uma escada. Uma maca. Uma lanterna. Uma corda de quinze metros. O Ambrósio condensa o objeto e o deixa existir por uma hora. A única coisa que **não** pode ser é uma arma: o Plasmador nunca plasma arma.

— Nunca?

— Nunca. É a regra do ofício. — Nilton assumiu o ar grave de quem repete uma lição. — E tem mais. Quando ele conjura uma magia de **Abjuração** ou de **Ilusão**, que são as magias de proteção e as de aparência, pode criar uma **proteção de fluido** que absorve dano antes de quem ela cobre.

— Uma muralha de pensamento — disse Helena.

— Isso! — Nilton bateu palmas, e Pipoca latiu. — A senhora é rápida.

— Mais tarde, no nível seis, o Plasmador faz uma **Barreira Fluídica**. E, no décimo, uma criatura inteira de pensamento, a **Forma-Pensamento Sustentada**, que obedece como um criado. Mas isso é longe.

— E o Ambrósio está no três.

— No três, ele plasma objetos, conjura proteções e acrescenta ao livro duas magias de Abjuração ou Ilusão.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Pensar uma coisa que dura. No nosso cenário, o pensamento tem peso. Quem sustenta uma ideia com firmeza, por tempo suficiente, pode dar a ela uma forma de fluido: uma ponte, uma maca, uma lanterna. É a chamada ideoplastia. O que se cria assim sempre se desfaz quando o pensamento afrouxa, e quem a cria tem o dever de cuidar do que moldou.

— Eu gosto disso — disse Helena. — Do dever de cuidar.

— É o que o Ambrósio diz — respondeu Nilton, e sorriu. — Pergunta-lhe quem é o pai da ponte.

— Quem é?

— Quem a pensou primeiro.

— E se alguém quiser outro tipo de Mago? — perguntou Tainá.

— Há o **Evocador**, do livro de regras — disse Matias. — É o Mago de efeitos grandes: fogo, gelo, raio, ácido. Seus truques causam dano mesmo quando erram, e ele aprende duas magias de evocação a mais. Serve a quem quer ver as coisas explodirem.

— Aqui ninguém explode — disse Camila.

— Aqui, só o bolo — disse Nilton, e comeu mais uma fatia.

Ambrósio Teixeira

Nome do personagem

Estudante das Esferas	Mago
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Plasmador
Espécie	Subclasse

Nível **3** XP

Classe de Armadura **11**

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. **20**

Dados de Vida

Gastos

Máx. **3d6**

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇ ◇ ◇

Falhas ◇ ◇ ◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência **+2**

Força

-1 modificador | **8** valor

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Atletismo

Destreza

+1 modificador | **12** valor

- ○ +1 *Salvaguarda*
- ○ +1 Acrobacia
- ○ +1 Furtividade
- ○ +1 Prestidigitação

Constituição

+2 modificador | **14** valor

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica

◇

Inteligência

+3 modificador | **17** valor

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ◆ +5 **Arcanismo**
- ◆ +5 **História**
- ◆ +5 **Investigação**
- ○ +3 Natureza
- ◆ +5 **Religião**

Sabedoria

+2 modificador | **14** valor

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +2 Intuição
- ○ +2 Lidar com Animais
- ○ +2 Medicina
- ◆ +4 **Percepção**
- ○ +2 Sobrevivência

Carisma

+0 modificador | **10** valor

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Atuação

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+1	**9 m**	**Médio**	**14**

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Adaga alc. 6/18 m	**+3**	**1d4+1** Perfurante	Acuidade, Leve, Arremesso · Ação Bônus: 1d4
Cajado alc. 1,5 m	**+1**	**1d6-1** Contundente 1d8-1 a duas mãos	Versátil
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	**+1**	—	

Características de Classe

Adepto de Ritual

Você pode conjurar qualquer magia como um Ritual se essa magia tiver a marca Ritual e estiver no seu grimório. → *imprima "Traços completos"*

Conjuração

Como um estudante de magia arcana, você aprendeu a conjurar magias. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração.
→ *imprima "Traços completos"*

Recuperação Arcana

☐

Descanso Longo

Você pode recuperar parte de sua energia mágica estudando seu grimório.
→ *imprima "Traços completos"*

Acadêmico

(nv. 2)

Enquanto estuda magia, você também se especializou em outra área de estudo.
→ *imprima "Traços completos"*

Plasmar

(nv. 3)

Como ação Usar Magia, você condensa um objeto não mágico de fluido que caiba num Cubo de 1,5 metro (uma ferramenta, uma corda de 15 metros, uma maca… → *imprima "Traços completos"*

Proteção Fluídica

(nv. 3)

Quando conjura uma magia de Abjuração ou Ilusão com um espaço de magia, você pode condensar fluidos protetores em si ou numa criatura a até 9 metros. → *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Mago

(nv. 3)

Você adquire uma subclasse de Mago da sua escolha. A subclasse Evocador é detalhada após a descrição desta classe.
→ *imprima "Traços completos"*

Versado em Ideoplastia

(nv. 3)

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◇ Leve ◇ Média ◇ Pesada ◇ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Suprimentos de Caligrafia

Idiomas

Celestial, Comum, Élfico

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Iniciado em Magia

Você ganha os seguintes benefícios. Dois Truques. Você aprende dois truques de sua escolha da lista de magias de Clérigo, Druida ou Mago.
→ *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

INT	Inteligência
+3	Modificador de conjuração
13	CD de resistência de magia
+5	Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Mago

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	2 ◇◇	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · INT · CD 13 · Atq. +5

Iniciado em magia · INT · CD 13 · Atq. +5

Recém desencarnado · INT · CD 13 · Atq. +5

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Acudir os Moribundos**	Ação	4,5 metros	◇C ◇R ◇M	Iniciado em Magia
0	**Ilusão Menor**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Mago
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Mãos Mágicas**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Mago
0	**Orientação**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Iniciado em Magia
0	**Prestidigitação Arcana**	Ação	3 metros	◇C ◇R ◇M	Mago
1	**Armadura Arcana**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Mago
1	**Detectar Magia**	Ação ou Ritual	Pessoal	◆C ◆R ◇M	Mago
1	**Escudo Arcano**	Reação, que você executa quando é atingido por uma jogada de ataque ou é alvo da magia Mísseis Mágicos	Pessoal	◇C ◇R ◇M	Mago
1	**Mísseis Mágicos**	Ação Bônus	36 metros	◇C ◇R ◇M	Mago
1	**Palavra Curativa**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Iniciado em Magia
1	**Queda Suave**	Reação, que você executa quando você ou uma criatura à sua vista a até 18 metros de você entra em queda	18 metros	◇C ◇R ◆M	Mago
1	**Sono**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◆M	Mago
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Velho elegante e curvado, de óculos que já não tem; fala com as mãos, desenhando arcos de ponte no ar.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos

Por que desce: "Porque toda ponte serve a quem está do outro lado."

Defeitos

História

Engenheiro de pontes, morreu em janeiro de 1957, aos 74 anos, do coração. Perdeu a esposa e não sabe se ela o espera. Quer entender como a luz carrega peso.

Tendência

Idiomas

Celestial, Comum, Élfico

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Adaga	0,45 kg
1	Cajado	1,8 kg
1	Kit de Erudito	kit
1	Suprimentos de Caligrafia	2,5 kg
1	Livro	2,5 kg

Sintonização de item mágico

◇

◇

◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			25	

O caderno de Ambrósio

Nilton tirou da bolsa um caderno de capa preta, gasto nos cantos, e o pôs na mesa com uma delicadeza que ninguém tinha visto nele até então.

— Este é o livro de magias do Ambrósio — disse. — Eu o fiz à mão. Dois dias de papel e uma caneta-tinteiro.

Helena folheou-o, com licença. Não havia nada escrito: só páginas pautadas, riscadas a lápis, com desenhos de pontes.

— Está em branco.

— Eu preencho no jogo — disse Nilton. — O Matias me deu a lista.

— Posso perguntar uma coisa? — disse Helena. — Se o Ambrósio perder o livro, perde as magias?

— Perde as que não tem preparadas, até recuperar — respondeu Matias. — Quem tem o livro nas mãos, tem tudo. Quem o perde, precisa **copiar** de outro, e copiar leva tempo: duas horas para cada círculo de magia, e um pouco de material. É uma das razões pelas quais o Mago guarda o livro como uma criança.

— E ele aprende magias novas assim?

— De duas maneiras. A cada nível, ganha duas de graça, que são fruto da pesquisa dele. E, durante a aventura, se encontrar uma magia escrita num pergaminho, pode copiá-la.

— Um estudante eterno — repetiu Helena.

— Com a vantagem de ser **acadêmico**. — Matias sorriu. — No nível dois, o Mago ganha uma especialização: escolhe entre Arcanismo, História, Investigação, Medicina, Natureza ou Religião, e passa a somar o bônus em dobro. O Ambrósio escolheu História, porque conhece cada ponte do estado.

— Eu sei de cor — disse Nilton, orgulhoso.

— Ele sabe — confirmou Camila, com um suspiro. — A mesa inteira sabe.

Helena sorriu e devolveu o caderno. Nilton o guardou na bolsa com as duas mãos, como se guarda um pássaro.

A gíria

— Falta uma coisa da Nina — disse Rafa, de repente. — A tal gíria. Que língua é essa?

Camila hesitou um instante, olhou para os lados e baixou a voz, como quem fala numa esquina escura.

— "Tá na manjada?" — disse.

— O quê?

— "Tá na manjada." — Ela sorriu. — É como a gente pergunta se a barra está limpa. Quer dizer: alguém está olhando?

— É inventado — disse Tainá.

— É da Nina. — Camila ergueu o queixo. — Cada ladra tem o seu jeito. É um idioma de feira, de beco, de gente que precisa se entender sem que o guarda entenda.

— Eu entendi — disse Helena.

— A senhora entendeu porque eu expliquei. — Camila riu baixinho. — Se eu não explicasse, ia parecer um erro de gramática.

— Eu teria corrigido — disse Helena.

— E a Nina teria fugido. — Tainá deu uma gargalhada, e Pipoca, no colo de Camila, abriu um olho. — Ela não gosta de professora.

— Nenhuma ladra gosta — disse Helena, com um ar de dignidade ferida. — Mas todas aprendem a gramática, no fim.

Houve uma risada geral. Camila ergueu o copo, como num brinde, e deixou escapar, pela primeira vez, uma gargalhada inteira. Era um som que ela guardava para poucos.

A rusga

A tarde ia a meio quando Helena percebeu, de relance, uma coisa estranha. Nilton e Matias evitavam se olhar. Não era briga: era uma cautela mútua, como entre dois cachorros que se conhecem demais.

— Vocês dois — disse, e apontou, com a colher. — Há algum problema?

Matias e Nilton se entreolharam, e riram.

— Trinta e cinco anos — disse Nilton. — Ele quase me matou.

— Eu? — disse Matias.

— A senhora tem de saber. — Nilton voltou-se para Helena. — Em 1989, eu e o Matias fizemos um pacto. Eu nunca ia mestrar, e ele nunca ia ser jogador. Eu era sempre o jogador, e ele o Mestre. Foi assim durante trinta e cinco anos.

— E o que há de errado nisso?

— Nada. É que, em 2003, eu tentei mestrar uma partida e o Matias riu. Riu da minha cara.

— Eu ri do **dragão** — corrigiu Matias. — Você fez o dragão falar com voz de padre.

— Era a única voz que eu sabia!

— Era engraçado.

— Eu fiquei mais de vinte anos sem tentar de novo.

— E você nunca me pediu.

— Nunca pedi.

Eles se olharam por um instante, e Helena viu que a rusga era, na verdade, uma pequena ternura que nenhum dos dois sabia dizer.

— Eu devo desculpas — disse Matias, devagar.

— Eu aceito — disse Nilton. — Agora, o senhor me deve um dragão.

— Aceito.

Camila, na ponta da mesa, bateu palmas. Tainá, ao lado, disse baixinho que era a coisa mais bonita que vira num sábado. Helena guardou a cena como se guarda um bilhete de trem: sem saber ainda onde ia dar.

Um grupo completo

— Pois bem — disse Matias, e juntou as quatro fichas que já tinha na mão: a de Tomás, a de Dulce, a de Nina e a de Ambrósio. — Vamos ver o grupo inteiro? Helena, a senhora, que é quem observa: o que é que cada um faz?

Helena olhou para os papéis. Passou o dedo por eles, um a um, e deu a resposta devagar.

— Tomás é a **frente**: ele segura. Dulce é a **voz**: ela anima e acalma. Nina é os **olhos**: ela vê e abre os caminhos. Ambrósio é a **mente**: ele pensa e cria. E a Irene...

— Sim?

— A Irene é a **cura**. Quem cuida. Quem escuta e sabe o que fazer com a dor dos outros.

— Frente, voz, olhos, mente e cura — disse Matias. — Cinco ofícios. É a equipe de socorro que a nossa aventura pede.

— E quem lidera? — perguntou Tainá, de repente. — Eu quero saber. Quem manda?

Todos se voltaram para Matias.

— Ninguém — respondeu ele.

— Ninguém?

— Ninguém. Todos. — Matias sorriu. — Cada um lidera na hora em que o seu ofício é o que importa. Quando a porta emperra, é o Tomás. Quando a conversa trava, é a Dulce. Quando há uma tranca, é a Nina. Quando é preciso inventar, o Ambrósio. E quando alguém sofre, é a Irene. Quem tenta ser chefe o tempo todo atrapalha.

— Isso parece um bom conselho para a vida — disse Helena.

— Parece — disse Matias. — Foi o que eu aprendi mestrando.

✓ O QUE APRENDEMOS

- O **Ladino** age no silêncio. O **Ataque Furtivo** dá dano extra (2d6 no nível 3) quando ele ataca com vantagem ou com um aliado encostado no alvo.
- A **Especialização** soma o bônus de proficiência em dobro em duas perícias. A **Ação Ardilosa** deixa o Ladino correr, afastar-se ou esconder-se com uma ação bônus.
- O **Ladrão**, do livro comum, escala e abre fechaduras como ninguém. O **Mago** estuda: tem um **livro de magias**, prepara parte delas por dia e gasta **espaços de magia**; os truques são à vontade.
- O **Plasmador** pensa uma coisa e a faz durar, de fluido: **ideoplastia**. Nunca plasma armas. A alternativa do livro comum é o **Evocador**, mago de efeitos grandes.
- Cada personagem tem um ofício: **frente, voz, olhos, mente e cura**. Ninguém lidera sempre: lidera quem tem o ofício da hora.

— Estão todos aqui — disse Matias, e pôs as fichas em cima da mesa, uma ao lado da outra, como cartas num baralho. — Agora, o pacto.

CAPÍTULO 12

O PACTO DA MESA

O PACTO DA MESA

Matias abriu uma pasta de papelão e tirou de dentro uma folha dobrada em quatro. Fez isso devagar, e a sala se calou, sem que ninguém pedisse silêncio.

— Eu vou ler uma coisa — disse. — Ainda não é a história. É o começo dela, o que eu leio para os jogadores antes da primeira cena. Não conta nada do que vai acontecer. Só dá o chão para pisar.

— Sem spoiler — disse Rafa.

— Sem spoiler. Escutem.

Helena endireitou-se na cadeira. Fechou, sem querer, a mão em torno da xícara. Do lado de fora, o vento tinha parado, e o relógio de parede, atrasado, batia os segundos como quem pensa.

A PREMISSA

— Vocês são espíritos que já deixaram o corpo físico — leu Matias, e a voz mudou: mais baixa, mais lenta, como a de quem conta uma história de ninar. — Hoje, servem numa colônia chamada **Porto Sereno**. Numa noite de chuva fina, uma oração de criança chegou a um pequeno posto da colônia, numa vila de salinas, lá longe. A oração dizia: *"Meu avô não dorme e tem medo do sino."*

Helena sentiu um frio leve, na nuca, e olhou para os lados. Ninguém se mexia.

— O pedido foi parar na mesa de um chefe de expedição chamado **Zacarias Neves**. O avô é um faroleiro aposentado que, toda noite, se levanta da cama e anda sozinho até o mar. A menina, de nove anos, vai atrás. Zacarias vê, nisso, o sinal de um **cerco**: alguém, do outro lado, chama aquele homem, e há muito tempo.

Matias fez uma pausa e virou a folha.

— Vocês vão acompanhar a equipe de socorro. Vão descer à neblina de um lugar chamado **Brumária**, onde um cais abandonado guarda gente que ainda espera uma balsa. Vão subir ao mundo dos encarnados para velar uma casa à beira-mar. E, na noite da maré mais alta do ano, vão tentar uma coisa que quase ninguém tenta: **acender uma luz sem acusar ninguém**.

Ele dobrou a folha de novo, e a pôs sobre a mesa.

Ninguém falou por um bom tempo. Foi Camila quem rompeu o silêncio, com uma voz mais baixa do que de costume.

— "Acender uma luz sem acusar ninguém" — repetiu. — Isso é uma frase de enfermeira.

— É — disse Matias.

— Quem escreveu?

— Eu.

— Eu sabia.

Helena não disse nada. Pensava num velho que se levanta da cama toda noite e anda até o mar, e numa menina de nove anos que vai atrás. Tinha duas netas, e uma delas tinha nove anos.

Por que os cinco

— Por que **nós**? — perguntou Tainá. — Quero dizer: por que esses cinco personagens, e não outros?

— Porque Zacarias não escolhe por mérito — respondeu Matias. — Escolhe por **semelhança**. Quem já esteve do lado de quem sofre, ou de quem faz sofrer, entende como se sai dali.

— Todos nós tivemos uma falha — disse Rafa, devagar. — O Tomás acha que foi covarde. A Dulce tem medo de perder a voz...

— A Nina não quer voltar ao cais — disse Camila.

— O Ambrósio perdeu a esposa — disse Nilton, sem levantar os olhos.

Houve um silêncio, e todos olharam para Helena.

— E a Irene — disse ela, devagar —, fechou uma porta uma vez.

— Isso — disse Matias. — E por isso é que vocês estão aqui. Não por serem fortes, mas por serem **honestos** com a própria sombra. O que a equipe precisa é isso: gente que sabe o que carrega.

— Isso é um elogio? — perguntou Rafa.

— É o melhor que um Mestre sabe fazer.

O DESPERTAR

— E como começamos? — perguntou Helena. — A história, quero dizer. Em que lugar a Irene está?

— Na **Ala**. — Matias abriu o biombo, e atrás dele havia uma folha desenhada à mão: uma sala longa, de teto alto, com camas brancas em fila e janelas de vidro fosco. — As **Alas da Maré Baixa** são o hospital onde os recém-chegados acordam, em Porto Sereno. Cada um dos cinco acorda numa cama diferente. Já faz algumas semanas. Já passaram pelos primeiros cuidados, já fizeram o curso de preparo, já sabem o essencial.

— Então nós já estamos no nível três — disse Camila.

— Já estão. O que vocês aprenderam no curso, a gente vai ver aos poucos, na própria aventura.

— E o que a gente sabe fazer, no começo? — perguntou Helena.

— O que está na ficha. Tudo o que vocês criaram. Mais uma coisa, que é a **Vibração**, a pontuação do espírito: começa em **cinco**, num número de zero a dez. E há as **Marcas de Sombra**, que começam em **zero**.

— Eu me lembro — disse Helena. — A Vibração é a sintonia, certo? Não é a fé.

— Isso. É o quanto o personagem está **afinado** com o que o cerca. Ninguém precisa crer em nada para jogar: a Vibração mede a sintonia do personagem, e nunca a crença de quem joga.

— Obrigada por dizer — falou Camila. — Eu precisava ouvir.

— Dito e repetido — disse Matias, e olhou para cada um.

◆ A REGRA

O começo da ficha de Sombra e Luz. Todo personagem começa a aventura com **Vibração 5**, numa escala de 0 a 10, e **Marcas de Sombra 0**. A Vibração descreve a **sintonia** do personagem com o ambiente e com os outros, e nunca mede a crença de quem joga. As Marcas e seus efeitos serão explicados quando surgirem em cena.

COMO FALAR

— Agora uma coisa prática — disse Matias. — Como se **fala** na mesa.

— Em primeira ou terceira pessoa — lembrou Helena. — Eu anotei.

— Anotou bem. Eu quero acrescentar uma coisa. — Ele pegou o cartão X e o girou entre os dedos. — Quando o Mestre descreve uma cena, o jogador **diz o que quer fazer**. Não precisa saber a regra. Diz o que o personagem **quer**. Por exemplo: "Irene olha para a janela e pergunta se ela se abre". Ou: "Eu quer-

o ver se o homem está dormindo".

— E a regra, quem sabe? — perguntou Rafa.

— O Mestre. Ele sabe qual teste é, qual dado, qual CD. Você diz o que quer, e eu escolho o dado. **Diga o que quer, não o número.**

— Se eu falar o número, o que acontece?

— Nada de mal. Mas o jogo fica menos bonito. Quem pergunta "eu rolo Percepção?" está pensando no dado. Quem diz "eu olho em volta para ver se alguém nos segue" está pensando na história. O Mestre, depois, diz: "Rola Percepção".

— É mais fácil de ensinar com exemplo — disse Helena.

— Exato. Vá, a senhora. Imagine a Irene diante da porta de uma sala escura.

Helena ficou um instante em silêncio. Respirou, como Tainá lhe ensinara. Dois segundos, não mais.

— Irene... Irene põe a mão na porta, devagar — disse, e as palavras saíram mais firmes do que ela esperava. — Escuta. E pergunta, baixinho, se há alguém ali dentro que precise de ajuda.

— Ótimo! — Rafa bateu na mesa. — Foi perfeito!

— Foi — disse Matias. — A senhora disse o que Irene **quer**, e eu agora vou ter de escolher o dado. Percepção, provavelmente. Mas isso é problema meu.

— É? — Helena ergueu uma sobrancelha. — Eu não tenho de saber?

— Aprende-se no caminho. Hoje, só diga o que quer.

> 🎲 **NA MESA**
>
> **Como falar na mesa.** O jogador diz **o que o personagem quer fazer**, em primeira pessoa ("eu abro a janela") ou em terceira ("Irene abre a janela"). Quem escolhe o teste, o dado e a Classe de Dificuldade é o **Mestre**. A regra de ouro: **diga o que quer, não o número**.

O cartão, outra vez

— Uma última lembrança, antes da folha — disse Matias, e pousou o cartão X no centro da mesa, onde ele tinha ficado a tarde toda, sem que ninguém o tocasse. — A partir de agora, ele não sai daqui. Qualquer pessoa pode tocá-lo, e eu paro. Não é fraqueza. É cuidado.

— E se eu tocar sem querer? — perguntou Rafa. — Eu sou desajeitado.

— Então eu pergunto se você quis tocar. E se disser que não, a gente continua.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— E se disser que sim?

— Aí a gente muda. Sem pergunta, sem justificativa.

— Eu vou lembrar disso — disse Helena, e olhou o X vermelho como quem olha uma porta que sabe onde fica.

A folha de consulta

— Antes que eu esqueça — disse Matias —, uma coisa para cada um.

Ele tirou da pasta cinco folhas idênticas, cada uma com os dois lados impressos, e as passou pela mesa. Helena pegou a sua. Era uma folha densa, mas organizada: tabelas curtas, setas, números pequenos.

— É a **folha de consulta** — disse ele. — Um resumo de tudo que a gente aprendeu até aqui: os dados, a CD, a vantagem, o ritmo, o que fazer em cada rodada. Fica ao lado da ficha. Quem esquecer uma regra, olha para ela.

— Dá para decorar? — perguntou Rafa.

— Ninguém decora. O jogo é feito para a folha.

— Ela está no **Apêndice C** do meu livro — disse Helena, lendo o rodapé. — É a mesma.

— É a mesma. Quem leu até aqui pode consultá-la também.

Helena a dobrou e a guardou na bolsa, junto da ficha de Irene. Agora a bolsa, que antes continha apenas uma ficha e um batom, tinha ar de maleta.

O chapéu

O sol já se inclinava, e a luz entrava pela janela da sala de jantar de uma forma quase dourada. Os cachorros dormiam. Camila, aos poucos, desmanchava o rabo de cavalo.

— Resta uma pessoa — disse Matias, levantando-se.

— Quem? — perguntou Tainá.

— **O socorrista**. — Ele foi até o armário de louça, abriu uma gaveta e tirou um chapéu de feltro cinza, de aba curta, um pouco amassado. — É o primeiro personagem que a Irene vai encontrar, na aventura. Eu o interpreto.

— Você? — disse Nilton. — O Mestre?

— Eu. É um dos personagens do Mestre, e o mais presente. É quem guia, quem explica, quem tira dúvida **dentro** da história. O nome dele é **Abdias**.

Ele pôs o chapéu na cabeça. Foi um segundo só. Aprumou os ombros, inclinou a cabeça para o lado, e o rosto de Matias, de repente, se acomodou numa expressão de calma antiga, a de quem já viu muita coisa e não se espanta com mais nenhuma.

— Vamos por partes — disse, e a voz também era outra: mais lenta, um pouco rouca, com um sotaque que Helena não soube de onde era.

Rafa soltou um assobio baixo. Tainá ficou de boca aberta. Camila, que não perdia nada, cruzou os braços e disse, sem rodeios:

— Isso é bom.

— Vamos por partes — repetiu Matias, tirando o chapéu, e a sala voltou a ser a sala. — É a frase dele. Vocês vão ouvi-la muito.

Mas Helena percebera uma coisa, e não disse nada, só guardou: durante aquele segundo, o Matias não estava "fazendo uma voz". Estava **sendo** alguém. E, de algum modo, quem estava sendo era um homem que ela, por mais estranho que fosse, já tinha conhecido.

Uma coisa que eu quero descobrir

— Para fechar — disse Matias, recolocando o chapéu na gaveta —, eu faço uma pergunta a cada um. A mesma pergunta: **qual é uma coisa que você quer descobrir** nesta história? Não do personagem: de **você**.

— Eu primeiro — disse Rafa. — Eu quero descobrir se eu consigo parar de brincar quando o negócio é sério.

— E se não conseguir?

— Aí eu ainda não sei. Mas eu quero saber.

— A Tainá?

— Se eu consigo calar. — Tainá sorriu. — E escutar uma pessoa inteira sem emendar um verso.

— Camila?

— Se eu consigo confiar em alguém sem perguntar a CD. — Ela riu. — Isso foi uma piada, mas era verdade.

— Nilton?

— Se um velho ainda aprende a mestrar um dragão. — Ele pigarreou. — E se o Matias ainda sabe ensinar.

— Aceito o desafio — disse Matias. — Helena?

Ela ficou quieta por um instante. Dentro da bolsa, a ficha de Irene pesava mais do que as folhas, mas não de um jeito ruim. Pensou na palavra que escrevera no cartão de limites e que ninguém lera. Pensou em Osvaldo, na casa vazia, nos três sábados em que a vida, sem pedir licença, voltara a ter dia marcado.

— Eu quero descobrir — disse, devagar — se a gente continua.

— Continua o quê? — perguntou Tainá, baixinho.

— Ainda não sei dizer — respondeu Helena. — Mas é o que eu quero saber.

Ninguém a corrigiu, e ninguém precisou. Matias a olhou por um longo tempo, e Helena viu, nos olhos dele, o que já suspeitava havia semanas: ele sabia exatamente de que ela falava.

— E se eu esquecer o que aprendi? — perguntou, depois de um silêncio. — As regras, os números. Tem tanta coisa.

— O Abdias te lembra — disse Matias.

— Ele pode?

— Ele é o Mestre de chapéu — disse Matias, e sorriu. — Pode tudo o que for ensinar.

Foi nesse momento que o relógio de parede bateu seis horas, e eram só cinco e cinquenta e seis.

O grupo

Antes de se despedirem, Matias pediu que ficassem mais um minuto.

— Eu quero que a Helena veja uma coisa — disse. — As cinco fichas **juntas**.

Pôs sobre a mesa os cinco cartões de resumo, um ao lado do outro: um para cada personagem, do tamanho de um terço de página, com nome, classe, pontos de vida, defesa e três destaques.

Irene Cordeiro

Clérigo · Domínio da Doutrina · nível 3

PV	CA	Iniciativa	Vel.
24	**15**	**+0**	**9 m**

CD de magia 13 · ataque de magia +5 · Percepção passiva 13

Tomás Lacerda

Paladino · Juramento do Auxílio · nível 3

PV	CA	Iniciativa	Vel.
31	**18**	**+0**	**9 m**

CD de magia 12 · ataque de magia +4 · Percepção passiva 13

Dulce Vasconcelos

Bardo · Colégio das Esferas · nível 3

PV	CA	Iniciativa	Vel.
21	**13**	**+2**	**9 m**

CD de magia 13 · ataque de magia +5 · Percepção passiva 12

Januária "Nina" Pires

Ladino · Ladrão · nível 3

PV	CA	Iniciativa	Vel.
24	**14**	**+5**	**9 m**

CD de magia 12 · ataque de magia +4 · Percepção passiva 14

Ambrósio Teixeira

Mago · Plasmador · nível 3

PV	CA	Iniciativa	Vel.
20	**11**	**+1**	**9 m**

CD de magia 13 · ataque de magia +5 · Percepção passiva 14

Helena os olhou, um a um. Quanto mais olhava, mais lhe parecia que não eram papéis, e sim retratos de pessoas que já conhecia: um rapaz que não se acha corajoso, uma moça que canta baixinho, uma mulher que desconfia, um velho que pensa pontes. E ela, no meio, que escuta.

— Eles parecem uma família — disse.

— São uma equipe — corrigiu Matias. — Mas a diferença, às vezes, é pequena.

Rafa levantou-se primeiro e vestiu o casaco. Camila recolheu a Pipoca, que dormia de barriga para cima. Tainá deu um beijo em Helena, no rosto, que a surpreendeu. Nilton apertou-lhe a mão, longamente, com as duas mãos.

— Até sábado — disseram todos, um depois do outro.

A porta se fechou. Em casa, Helena deixaria a bolsa sobre a poltrona de Osvaldo, que ninguém usava havia quatro anos, e ficaria um tempo olhando, sem tocar, a ficha dobrada que despontava na boca de couro.

— No sábado que vem — disse Matias, da porta, à luz do poste, antes de ela dobrar a esquina —, abrimos os olhos.

✓ O QUE APRENDEMOS

- A **premissa** da aventura: os personagens são espíritos que servem numa colônia chamada Porto Sereno e vão acompanhar uma equipe de socorro, para ajudar um faroleiro aposentado e sua neta.
- Os cinco foram escolhidos por **semelhança**: quem conhece a própria sombra entende a dos outros.
- A aventura começa numa **Ala**, onde os cinco acordaram. Todos já estão no **nível 3**. A **Vibração** começa em **5** e as **Marcas de Sombra** em **0**.
- Ninguém precisa crer em nada para jogar: a **Vibração** mede a sintonia do personagem, não a crença de quem joga.
- Na mesa, **diga o que o personagem quer fazer**, não o número. O Mestre escolhe o teste e o dado.
- A **folha de consulta** (Apêndice C) resume as regras e fica ao lado da ficha. O **cartão X** continua no centro da mesa.
- **Abdias**, o socorrista, é o personagem do Mestre que guia o grupo dentro da história.

Parte 3 · O jogo

• CAPÍTULO 13 •

Despertar e o socorrista

Despertar e o socorrista

Há um peso sobre o peito, e depois não há mais. Primeiro vem o cheiro: sal, e roupa que secou ao vento. Depois o som: um sino, longe, batendo devagar, como quem conta. Você abre os olhos. O teto é de pedra clara, e a luz que entra pela janela alta tem a cor do fim de tarde, embora você não saiba que horas são.

Matias leu aquilo sem pressa, com a voz mais baixa do que Helena jamais lhe ouvira, e depois pousou as mãos sobre o biombo e esperou.

Era sábado, eram duas da tarde pelo relógio de parede (duas e quatro, pelo mundo), e a mesa redonda estava cheia pela primeira vez. Rafa mexia no dado como quem mexe numa moeda. Camila tinha o caderno aberto. Seu Nilton, de braços cruzados, sorria para o teto. Tainá murmurava uma nota, só para testar o ar da sala.

Helena olhou a ficha de Irene diante de si e sentiu a garganta apertar.

Eu sou ela, pensou. *E agora tenho de dizer alguma coisa.*

— O que a Irene faz? — perguntou Matias.

Helena abriu a boca. Fechou. Os quatro a olhavam com a gentileza de quem sabe que a próxima fala poderia ser deles.

— Eu... ela fica deitada — disse, enfim. — Quieta. Está com medo de mexer.

— Ótimo — disse Matias. — É exatamente o que uma pessoa faria.

O que Irene sentiu

Irene ficou deitada. O lençol era branco e áspero, de um linho bom, cheirando a sabão de coco. Ela sentia os dedos, os pés, o peso da cabeça no travesseiro. Tudo estava no lugar. Mas havia algo errado, e demorou a descobrir o quê.

Não doía.

Fazia semanas que doía. O peito, primeiro, como uma tábua molhada apertando as costelas; depois a tosse que vinha de longe; depois a febre, a mão de Odete segurando a sua, a colher de caldo que não descia. Lembrava-se também de outra coisa, mais confusa: uma escada de névoa, muita gente de branco, uma maca que balançava, um rio sem margem. E de uma voz de mulher dizendo "devagar, devagar, ela está chegando".

Chegando aonde?

Tentou lembrar o dia. Era março? Era novembro? Tinha a certeza de que era a manhã seguinte à última noite, e também a certeza de que havia passado muito tempo, e as duas certezas não cabiam juntas. Quando tentou separá-las, a cabeça girou.

> **Na mesa**
>
> Matias avisou a mesa de uma regra que só Irene sofreria, por ora: **a Perturbação**. É o estado de quem acaba de chegar e ainda não entendeu, ou não aceita, o que lhe aconteceu. Ele pediu a Helena que anotasse na ficha, ao lado do nome. "Enquanto durar, os testes de Inteligência e de Sabedoria que servem para se orientar são feitos com dois dados, e vale o pior", disse. "E Irene não consegue voar."
>
> — Voar? — perguntou Rafa.
>
> — Depois, Rafa. Ela ainda nem se sentou.

— Eu queria saber se isto é real — disse Helena, quando Matias a olhou. — Quer dizer: se a Irene quer saber se está sonhando. Ela testa o próprio beliscão, vamos dizer assim.

— Muito bem dito. Isso é um teste de Intuição, que é o olho interior da Sabedoria: perceber se uma coisa é o que parece. E como o que você quer entender é a sua própria situação, e você está perturbada...

— Dois dados, vale o pior — completou Camila, sem levantar os olhos do caderno. — Eu li a ficha.

— Camila, deixe a Helena responder.

— Responder o quê? — Helena olhou o dado. — Eu só rolo?

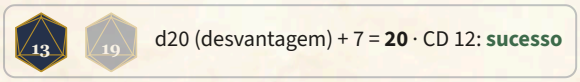
— Você só rola. Eu digo o que o número significa depois. A dificuldade, a CD, é doze: o que Irene percebe, se ficar atenta, mas sem exagero.

Helena apanhou os dois dados do pote. Soltou-os sobre a toalha verde. Um girou e foi parar na borda; o outro, mais travesso, correu até o bule de café e quase o derrubou. Quando os dois pararam, ela se debruçou. Um era dezenove. O outro, treze.

— Vale o pior — disse Camila.

— Treze — disse Helena, desanimada. — O pior é treze.

— Some o modificador — disse Matias, rindo. — A Irene tem Intuição de mais sete. A Intuição é a coisa que ela faz melhor, lembra?



— Vinte — disse Helena, e sorriu pela primeira vez na tarde. — Então ela percebe?

— Ela percebe. Sente o lençol, o sal no ar, as pontas dos dedos formigando, e tem certeza: aquilo não é sonho. É um lugar. Um lugar que cheira a roupa passada e a mar.

Irene encostou a mão na parede e sentiu a pedra fria e real. Perturbada, sim, mas inteira. E um pouco brava consigo mesma, porque acabara de aceitar uma coisa grande demais sem ter feito nenhuma pergunta.

As camas ao lado

Foi então que ela notou os outros leitos.

A sala era comprida, com uma fileira de camas brancas encostadas nas duas paredes, e cada cama tinha uma pessoa. Dormiam. Alguns de lado, outros com o rosto virado para a janela, uma mulher com a mão sobre a boca como quem guarda um segredo. Sobre cada um deles, tão leve que Irene achou primeiro que fosse efeito da luz da tarde, pairava uma claridade fraca, como a de uma vela dentro de uma lanterna de papel.

Irene piscou. A claridade continuava lá. Piscou de novo; a luz mudava de cor conforme a pessoa. Num senhor de bigode, era um dourado quase cinza. Numa moça de tranças, um azul meio verde, trêmulo como água.

Ela sabia o que era aquilo. Ou melhor: sabia, no corpo, que *nunca devia ter visto*, e que sempre vira, desde menina, aquela luz nos moribundos e nas gestantes, e que, por pudor, nunca contara a ninguém além da mãe.

— Eu vejo uma luz em volta de cada um — disse Helena, devagar. — Isso é...

— A Vidência do seu antecedente — disse Matias. — Irene foi médium na última encarnação, e esse dom veio com ela. Ela vê presenças e, aqui, estados. Cada um daqueles dorme com a sintonia que tem. Você já viu uma sala de hospital à noite, com os monitores acesos?

— Já vi — disse Camila, baixinho, e ninguém brincou.

— É parecido. Só que, ali, a luz não mede o coração. Mede o quanto a pessoa está em paz consigo.

✦ **No mundo espiritual**

No nosso cenário, quem chega ao mundo espiritual raramente chega acordado e sereno. Muitos chegam confusos, cansados, às vezes assustados com o que levam por dentro. Por isso existe um lugar de recepção, onde se dorme, se é cuidado e se acorda em tempo próprio. Ninguém é apressado. Cada pessoa desperta quando o corpo espiritual e a mente já suportam a notícia.

A mulher que contava fios

A porta se abriu no fundo da sala, sem ruído.

Entrou uma mulher de meia-idade, de túnica cinza e cabelo preso num coque firme. Trazia nas mãos um novelo de linha branca e uma agulha de crochê, e vinha trabalhando nele enquanto andava, sem olhar o ponto. Tinha o rosto de quem passou a vida conferindo se o pão deu a massa certa: severo por hábito e suave por escolha.

Ela parou ao pé da cama de Irene e olhou para ela como quem avalia um tecido.

— Bom dia — disse a mulher. A voz era de contralto, calma, e tinha firmeza no meio, como a mão de uma costureira. — Ou boa tarde. Aqui o sino é que decide, e ele ainda não resolveu. Sou a Irmã Eponina. Cuido desta Ala desde antes de você aprender a andar. Como se sente?

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Onde estou? — perguntou Irene.

Helena ouviu a própria voz sair da boca. Não tinha decidido dizê-la; apenas disse. E, ao dizer, sentiu uma coisa estranha: não foi Helena que falou, nem foi só Irene. Foi uma terceira pessoa, que tinha a voz da primeira e a pergunta da segunda.

Tainá, do outro lado da mesa, soltou o ar e fez um gesto breve com a mão, como quem diz *isso mesmo*.

— Você está nas Alas da Maré Baixa — disse Eponina. — É a casa de acolhida de Porto Sereno para os que chegam turbulentos. Pode respirar. Não é prisão, não é castigo, não é hospital de loucos. É uma sala onde se dorme com guarda. Deve ter estranhado a luz. Os olhos de quem acaba de chegar levam um tempo para se acostumar.

— Quanto tempo eu...?

— Dormiu? — Eponina puxou o fio, deu uma laçada, apertou. — Mais tempo do que você pensa e menos do que teme. Quando chegou, estava como as outras: Inconsciente.

A mulher disse a palavra como quem a pronuncia com o dedo no lugar certo da página.

— O que quer dizer isso, aqui? — perguntou Irene.

— Quer dizer que você estava como uma casa de janelas fechadas — respondeu Eponina. — Alguém andava lá dentro, mas nada via nem ouvia o que acontecia na rua. Não era pecado. Era descanso forçado.

◆ A REGRA

Inconsciente. Quem está Inconsciente fica Caído e Incapacitado, solta o que segura e não percebe o que há em volta. Seu Deslocamento é 0. Ataques contra ele têm Vantagem, e, se o atacante estiver a até 1,5 metro, são sempre Acertos Críticos. Ele falha em salvaguardas de Força e de Destreza. Quando a condição termina, a pessoa continua Caída.

— Então Irene estava assim — murmurou Helena. — Como um bebê.

— Como um bebê muito grande, muito educado e muito bem guardado — disse Matias. — É por isso que existem as Alas.

O livro de entrada

Eponina tirou de baixo do braço um livro de capa de couro cinza, grosso como um missal, e o abriu sobre os joelhos. Em cada página havia nomes e, ao lado de cada nome, um pequeno círculo desenhado a nanquim, com uma meia-lua de tinta dourada. Algumas luas eram quase cheias. Outras mal apareciam.

— O Livro de Entrada — disse Eponina. — Cada pessoa que chega é escrita aqui. Não por vigilância: por memória. Quando a gente esquece o nome, a página lembra.

Passou o dedo por uma linha. Parou.

— Irene Cordeiro. Sessenta e oito anos. Parteira. — Ela ergueu os olhos. — Vibração cinco.

Irene franziu a testa. Nunca ouvira aquela palavra, mas entendeu o gesto: um meio-termo, nem alto nem baixo, como a nota do meio de uma escala.

— É a medida da sua sintonia — disse Eponina. — Zero a dez. Quanto mais alta, mais clara a luz e mais limpa a sua relação com os outros. Cinco é onde quase todo mundo começa: nem pesada, nem leve. Não se espante e não se orgulhe. Número nenhum diz o que você vale. Diz onde você está.

— E Osvaldo? — A pergunta saiu antes que Irene a pensasse. — Meu marido. Está aqui?

Eponina não respondeu logo. Voltou ao novelo, deu duas laçadas, e só então disse, com a voz de quem escolhe cada palavra como quem escolhe um fio:

— Aqui há muitas portas, minha filha, e cada uma abre no seu tempo. Pode ser que você o encontre. Pode ser que você precise primeiro encontrar outras coisas. Eu não minto. Não sei ainda. O que sei é que você acordou, e isso já é bom começo.

Helena sentiu uma dor leve, doce, dentro do peito. Não era a dor de Irene, nem a dela. Era a de ambas, misturada.

Matias não disse nada. Deixou que o silêncio durasse o quanto devia.

— Eu... — começou Helena, e parou. — Continue, por favor. Não é nada. É só que... a Irene perguntou antes de eu ter decidido.

— Foi o certo — disse Matias. — O melhor jogador é aquele que deixa a personagem dizer coisas que ele não planejou.

O que se ouve de longe

Foi Eponina quem quebrou o clima, devolvendo a Irene o livro e o assunto:

— Há muito que explicar, e não é comigo que você deve aprender. Eu cuido do que se vê. Para o que não se vê, virá um socorrista. Ele chega sempre à hora em que o paciente está pronto para ouvi-lo. — Ela se levantou. — Tome um pouco de caldo. Não parece caldo, mas é. Beba devagar.

Colocou na mão de Irene uma xícara de louça branca, quente, que cheirava a cebola e a alguma erva que Irene não reconheceu. Ela bebeu. O calor desceu até o estômago e se espalhou. Os braços ficaram mais leves; a cabeça, mais nítida.

Do corredor, vindo de longe, chegou o som do sino outra vez. Três badaladas.

— É o sino da Casa do Recomeço — disse Eponina. — Serve de relógio para a colônia inteira. Aprenda a escutá-lo. Ele não dá horas: dá ritmo.

E foi embora, sem ruído, com o novelo ainda crescendo nas mãos.

Na mesa

Matias pediu a Helena que escrevesse na ficha de Irene: *Vibração 5. Marcas 0. Perturbação.* "A ficha é a memória da mesa", disse. "Se você não anotar, nós esquecemos, e a Irene também."

Passos no corredor

Passos. Eram passos de homem, sem pressa, de sola de couro, que se aproximavam pelo corredor e paravam à porta.

A porta se abriu. Entrou um homem de uns cinquenta anos de aparência, de estatura média, ombros um pouco curvos, como quem passa a vida inclinado sobre os outros. Vestia um paletó cor de areia e trazia um chapéu de feltro marrom, que tirou ao entrar e segurou nas duas mãos, diante do peito. Tinha o rosto bom e cansado de um carteiro de interior, e olhos de um castanho muito claro, que sorriam antes da boca.

Helena ficou olhando o chapéu.

Era, sem sombra de dúvida, o chapéu de feltro que Matias acabara de pôr na cabeça, no último segundo, sem que ninguém o visse apanhá-lo debaixo da cadeira.

— Meu Deus — disse ela, baixinho.

— Pois não? — disse o homem do chapéu, na voz de Matias, só que mais lenta, mais arredondada, como se tivesse sido passada num rio. — Eu sou Abdias. Posso me sentar?

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Tainá aplaudiu. Rafa assobiou. Seu Nilton, de braços ainda cruzados, resmungou:

— Trinta e cinco anos jogando com esse homem e ele nunca me deu um chapéu.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Você nunca pediu um personagem que usasse — disse Matias, ainda como Abdias. — Posso me sentar, dona Irene?

— Pode — respondeu Helena. E, em seguida, Irene: — Pode. Eu... estou sem jeito.

— A senhora está de pé do lado errado da vida — disse Abdias, sorrindo. — Isso nunca é confortável. Vamos por partes.

Vamos por partes

Abdias sentou-se na beira da cama vizinha, a de um velho que dormia de boca aberta, e colocou o chapéu nos joelhos. Nada nele tinha pressa. Quando falava, olhava Irene nos olhos e, quando ela precisava, olhava a janela, para lhe dar tempo.

— A primeira coisa — disse. — A senhora já sabe que morreu. Não precisa dizer; eu vejo que sabe. Só ainda não aceitou. É natural. A isso a gente chama de Perturbação, e passa. A senhora passou a primeira noite sem se dar conta, o corpo ainda se acomodando. Com um Passe e uma prece sincera, junto de quem a socorre, o véu costuma levantar. Se não levantar hoje, levanta depois do primeiro descanso bom, num lugar iluminado.

— Eu rezo — disse Irene. — Rezei a vida toda.

— Eu sei. Está na ficha. — Ele sorriu de novo. — Mas a reza que ajuda, aqui, é a que a gente faz quando sente que alguém está ouvindo. Mais tarde.

Helena se mexeu na cadeira, aflita.

— Posso anotar? — perguntou Helena, baixinho.

— Anote tudo — disse Matias, ainda de chapéu. — O Abdias é professor, só que sem nome de professor.

Abdias bateu no joelho de leve com o chapéu e continuou:

— A segunda coisa. A senhora quer saber onde está. Venha à varanda. Consegue andar?

— Não sei — disse Irene.

— Vamos descobrir.

A varanda sobre o rio

Irene pôs os pés no chão. A pedra estava fria, e isso foi bom, porque a ancorou. Apoiou-se no braço do homem, que ofereceu o cotovelo como quem oferece uma cadeira, e deu os primeiros passos, pelo corredor largo, de teto alto, com janelas de arco em toda a extensão.

Passaram por portas abertas. Por trás de cada uma, uma sala com camas, e cada cama com uma luz. Um rapaz carregava um balde com ervas e deixava, sobre cada travesseiro, um raminho. Tudo em silêncio, lento e ocupado.

No fim do corredor havia uma porta de duas folhas. Abdias empurrou-as com a ponta dos dedos.

A luz entrou como água.

Irene levou a mão à boca.

Lá embaixo, aos pés da varanda, descia em terraços uma cidade inteira, de pedra clara como osso de peixe, com telhados baixos de telha cinza e cúpulas azuladas. As ruas desciam em curvas até um rio largo, de águas escuras e tranquilas, sobre o qual deslizavam embarcações de velas brancas. Do lado oposto, na outra margem, subia uma névoa espessa, branca, calada, que cobria tudo até onde a vista alcançava. Havia faróis: um, dois, mais de dez, ao longo do cais, e cada um estendia seu facho sobre o rio.

— Porto Sereno — disse Abdias, a voz suave. — Está de pé desde 1631. Dizem que a primeira pedra foi posta por uma mulher que estava morrendo de saudade e achou que a saudade podia servir de alicerce. Eu li isso, não vi. Cada contador conta de um jeito.

— É grande — disse Irene.

— Uns oitocentos mil moradores. E a senhora acordou na parte mais calma.

— E aquela névoa? — Irene apontou.

— Já chego lá. — Abdias pôs o chapéu na grade da varanda e cruzou os braços. — Vou explicar tudo em ordem, e a senhora me interrompe quando quiser.

A cebola de luz

— Pense numa cebola — começou Abdias.

— Numa cebola? — repetiu Helena, rindo. — O Abdias começa com uma cebola.

— O mundo espiritual é feito de camadas, dona Helena, como uma cebola, só que de luz — disse Matias, com a voz do homem do chapéu, sem sair do personagem. — No centro, onde fica a casca mais clara, a luz é mais fina e mais forte. Quanto mais para fora, mais densa a casca. A gente chama essas camadas de zonas.

— Uma, duas, três... — contou Rafa.

— Quatro — disse Abdias. — A **Leve**: é onde estamos. Colônias, postos de socorro, lares onde se reza com sinceridade. Aqui se respira bem, se dorme bem e se anda sem peso. A **Moderada**: uma região nevoenta, perto da Crosta (assim chamamos o mundo dos encarnados), com ruas de ar pesado e estradas que levam até lá. A **Densa**: onde o ar é viscoso, a névoa vem com fumo e o corpo cansa depressa. Brumária fica aí. E a **Abismal**: o fundo, onde só entra quem vai a serviço e leva luz própria.

Irene ficou em silêncio. Depois perguntou, tentando ser prática:

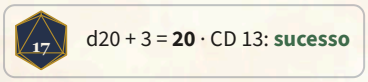
— A senhora, quero dizer, o senhor está me dizendo que... há gente morando na névoa?

— Há gente *presa* na névoa — corrigiu Abdias com delicadeza. — Gente que acredita que ainda vive onde não vive, que repete o mesmo dia, que se esconde de uma culpa. Pessoas, dona Irene. Não monstros. Pessoas perdidas.

Houve uma pausa, e Matias pediu em voz comum:

— Helena, a Irene passou a vida escutando sermões. A cebola de luz é uma imagem religiosa. Um teste de Religião: o conhecimento do que a fé ensinou, aqui, em forma de imagem. A dificuldade é treze.

Ela apanhou o dado. Dessa vez, sem esperar por conselho, jogou de uma vez, sem olhar. Quando o dado parou, olhou. Dezessete.



— A Religião da Irene é de mais três — disse Matias. — Dezessete mais três: vinte.

— Passei com folga! — Helena se virou para Camila, orgulhosa, e Camila, sem sorrir, ergueu o polegar.

— O que a Irene se lembra — continuou Matias, voltando ao tom do contador de histórias — é de sua avó, que dizia que o céu tinha andares como um sobrado, e de um velho padre que falava de "esferas" na hora do sermão. Nenhum dos dois sabia o nome técnico, mas os dois contavam a mesma coisa que Abdias acabou de contar. Irene reconhece o desenho. E, por isso, em vez de se assustar com as quatro camadas, aceita-as como se já as conhecesse.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

As quatro zonas. No nosso cenário, o mundo espiritual tem zonas, como camadas: **Leve** (colônias, postos, lares que oram), **Moderada** (névoa perto da Crosta), **Densa** (ar pesado e cansaço rápido; Brumária fica aqui) e **Abismal** (escuridão que só se atravessa com luz própria). Quanto mais densa a zona, mais difícil voar, ver e descansar. Elas descrevem ambiente, não valor de pessoa.

Por que a colônia está onde está

— Por que Porto Sereno fica na zona leve? — perguntou Irene. — Não seria mais útil estar perto de quem precisa?

— Ótima pergunta — disse Abdias, e Helena sentiu uma pontada de vaidade. — Porque, se uma casa de socorro estiver no meio da tempestade, ela cai com a tempestade. O socorro precisa de lugar firme para ter de onde partir.

— Como uma enfermaria longe do campo de batalha — disse Camila.

— Isso mesmo — confirmou Abdias.

Socorro, não extermínio

Abdias voltou-se para a janela e ficou algum tempo olhando a névoa.

— Há uma coisa que preciso dizer — falou — antes de ir mais longe. Uma coisa que muda o jeito de a senhora olhar o que vir.

Irene esperou.

— Aqui, ninguém é destruído.

— Ninguém...?

— Ninguém. Nem adversário, nem inimigo, nem o pior de todos. Se alguém lhe atacar, a senhora vai se defender. Mas, se o atacante cair, não vai morrer: vai se dispersar, se cansar, se acalmar. E o nosso ofício é socorrê-lo. Não é bondade. É a regra do ofício. Quem vence um irmão por esmagamento apenas fabrica um doente maior.

— Mas as pessoas más...

— Não há pessoas más, dona Irene. Há pessoas que esqueceram. Há as que se perderam num jeito de viver e as que se perderam num jeito de sofrer. A diferença entre elas e a senhora pode ser só uma porta que a senhora abriu ou uma que fechou.

Irene baixou os olhos. Helena soube, de repente, em que ponto da vida de Irene aquelas palavras tinham batido, e sentiu que Matias também sabia, porque não disse mais nada por um longo instante.

— É a regra mais importante do nosso jogo — disse ele, por fim, em voz comum. — Vou escrevê-la na lousa.

Levantou-se e, com o giz, escreveu numa pequena lousa que trouxera da cozinha: **Ninguém morre. Poupar e socorrer rendem tanto quanto vencer.** Depois voltou a sentar.

◆ A REGRA

Socorro, não extermínio. Nenhum Desencarnado morre. Personagem de jogador a 0 PV entra em **Torpor** (cai, inconsciente, sem morrer). Adversário nessa situação entra em **Dispersão**. Todo dano que os personagens causam a Desencarnados conta como **não letal**. E resolver o encontro por contenção, conversa ou socorro dá o mesmo prêmio que "vencer": os mesmos pontos de experiência.

— Não é mais fácil, então — disse Rafa, desconfiado.

— É mais difícil — respondeu Matias. — Derrubar um inimigo é uma coisa. Conter, escutar e acalmar é outra. A gente vai aprender.

O que é ser Recém

— Falta explicar uma coisa — disse Abdias, voltando-se para Irene. — O que a senhora é, agora. Chama-se *Recém-Desencarnada*. Quer dizer que está no começo da travessia. Tudo o que viu até aqui é seu primeiro dia. O começo é bom: tudo se aprende.

— Eu estou... pronta para aprender? — perguntou Irene, com a voz mais fina do que pretendia.

— A senhora está pronta para começar, o que é mais valioso. — Ele pegou o chapéu da grade. — O corpo que a senhora tem agora é um corpo de pensamento e de memória. Obedece à vontade. Isso pode ser maravilhoso, e é, e pode ser perigoso. Pode ser difícil também. Porque o que a gente sente se vê. A luz que brota da pessoa tem a cor do que ela sente. Sobretudo, o peso do que ela carrega.

Helena apertou os dedos ao redor do lápis.

— O que a Irene carrega — disse, quase para si.

— Você anotou na ficha — disse Matias. — Uma porta que ela fechou. Essa é a Marca, quando vier. Mas não hoje.

Torpor, em palavras de quem chegou

— Mais uma coisa, e a mais séria — disse Abdias. — Pode acontecer, no trabalho que a senhora vai fazer, de o corpo espiritual cair. De tomar um golpe, de ferir-se, de gastar-se além do que aguenta. Quando isso acontece, a senhora não morre. Cai em Torpor.

— Torpor — repetiu Irene.

— É um sono pesado. A senhora fica no chão, sem forças, sem consciência. Os outros socorrem a senhora, assim como aqui socorreram. Se ninguém vier, a senhora recua, quer dizer, desperta num posto, sem nada perdido além do tempo e de um pouco da dignidade. Mas, se o grupo está atento, o socorro vem em segundos. Foi o que aconteceu com quem a trouxe aqui.

— A maca — disse Irene, de repente. Lembrou-se. — Eu lembro da maca.

— Lembra? Ótimo sinal.

E apontou, pela porta aberta do corredor, para um canto da sala: pendurada na parede, dobrada ao meio, havia uma lona clara presa a dois varais de madeira, com alças de couro nas pontas.

— Maca de Socorro — disse Abdias. — Duas pessoas a carregam e o peso de uma terceira não as atrasa. É por isso que as equipes de socorro nunca saem sem uma. A senhora foi trazida numa dessas, de uma balsa que atravessou o rio.

— A maca-barca — murmurou Helena, e sentiu uma pontada. — Eu me lembrava de uma maca que balançava.

— Isso é a memória de Irene — disse Matias. — E agora é a sua também.

◆ A REGRA

Maca de Socorro. Duas criaturas carregam uma criatura Média ou menor em Torpor sem perder Deslocamento. Toda equipe de socorro leva uma. É um item simples, mas muda o que se pode fazer: ninguém precisa ficar para trás.

O convite

Abdias ficou um momento sem dizer nada. A névoa, lá embaixo, mudava de cor com o fim da tarde. Um sino, o do começo, bateu de novo, e três barcos, no rio, viraram ao mesmo tempo, como se obedecessem a ele.

— Dona Irene — disse. — Pergunto mais por cortesia que por dúvida. A senhora foi parteira e benzedeira. Cuidou de gente a vida inteira. Aqui também há muito a fazer, e há um curso para quem quer aprender o ofício: o Curso de Preparo, na Casa do Amparo. Dura algumas semanas. É onde se aprende a trabalhar com os fluidos, a fazer o Passe sem se esgotar, a socorrer sem se perder.

— Eu não sei se estou pronta — disse Irene.

— Não está — respondeu ele, sorrindo. — Ninguém está. Por isso é que existe o curso.

Ela olhou o rio, as velas, a névoa. Depois olhou o homem do chapéu.

— Se é para ser útil — disse. — Eu aceito.

— Muito bem. — Abdias pôs o chapéu na cabeça com um gesto que Helena reconheceu: o de Matias, quando acabava de explicar uma coisa e queria testá-la. — Então, a primeira lição. A senhora está de pé?

— Estou.

— Experimente.

NA MESA

Matias tirou o chapéu e o pôs sobre o biombo, como quem devolve um empréstimo. Fez sinal a Helena que se aquietasse e deu a palavra aos outros: "Antes do intervalo, vamos conferir o que Helena anotou." Ela leu a lista, e Camila acrescentou duas coisas que faltavam. Seu Nilton, que não dissera nada em vinte minutos, resmungou, satisfeito: "Está bom. A senhora vai ser uma boa Mestra um dia."

Helena corou.

✓ O QUE APRENDEMOS

- **Perturbação:** estado de quem acaba de chegar e ainda não aceita. Dois dados nos testes de Inteligência e Sabedoria para se orientar, vale o pior; sem voo; termina com prece sincera junto de quem dá Passe, ou após o primeiro descanso bom num lugar iluminado.
- **Inconsciente:** caído, incapacitado, sem perceber o que há em volta; ataques contra ele têm Vantagem.
- **Vibração** mede a sintonia, de 0 a 10. Começa em 5. Não mede o valor de ninguém.
- **Zonas:** Leve, Moderada, Densa e Abismal, como as camadas de uma cebola de luz.
- **Socorro, não extermínio:** ninguém morre; contenção e socorro valem tanto quanto vencer.
- **Maca de Socorro:** duas pessoas carregam quem está em Torpor sem perder velocidade.

• CAPÍTULO 14 •

Primeiros passos e a colônia por dentro

Primeiros passos e a colônia por dentro

Irene soltou o braço do socorrista, plantou os pés na pedra fria da varanda e tentou ficar de pé sozinha.

Durou o tempo de um suspiro. O joelho esquerdo dobrou, o chão veio ao encontro dela com uma pressa indecente, e Irene sentou-se de repente, com as saias espalhadas, na pedra clara. O corpo estava inteiro. Só o orgulho doeu.

— Eu... — começou.

— Eu avisei que ia ser divertido — disse uma voz de rapaz, vinda de dentro da Ala, entre uma risada e um pedido de desculpas. — Desculpe, desculpe! Não é de vocês que eu ri, é de mim. Eu caí três vezes antes do almoço.

Na mesa, em Juiz de Fora, Helena também tinha rido. Uma risada curta, de susto, que saiu antes que ela se lembrasse de que estava tentando manter a dignidade.

— Eu mandei a Irene ficar de pé — disse ela a Matias. — Não era para ela cair.

— Não foi você que mandou ela cair — respondeu Matias, de volta à sua voz. — Foi o mundo. Quer saber como o jogo resolve isso?

O teste que ninguém quer fazer

— Levantar-se é fácil para quem está acostumado — disse Matias. — Mas Irene acaba de despertar, com o corpo ainda aprendendo a obedecer ao pensamento. Vou pedir um teste de Acrobacia, que é a perícia do equilíbrio. A dificuldade é dez, bem baixa. Qualquer pessoa com o corpo em ordem passaria.

— A Irene não tem Acrobacia na ficha — disse Camila.

— Por isso mesmo: ela rola só o dado, mais o modificador de Destreza, que é zero.

Helena rolou. O dado quicou duas vezes e parou, tímido, de quatro.

— Quatro — disse ela. — E o modificador é zero.

— Mais Exaustão — disse Matias, e Helena fez a cara de quem acabou de ouvir a palavra "dívida".

Por alguns instantes ninguém falou. Rafa se inclinou sobre a mesa, com um entusiasmo suspeito.

— Isso é a Irene caindo — disse ele. — Eu quero cair também, depois, tá?

— Você já vai cair muito bem — respondeu Matias.

◆ A REGRA

Caído. Uma criatura Caída só pode rastejar ou gastar metade do seu Deslocamento (a velocidade por turno) para se levantar. Tem Desvantagem nos ataques. Quem a ataca de perto tem Vantagem; quem a ataca de longe tem Desvantagem. Se o Deslocamento for 0, a criatura não consegue se levantar sozinha.

— Quanto é o Deslocamento da Irene? — perguntou Helena.

— Nove metros por turno, que é um bom passo para quem tem a idade dela. Levantar custa metade: quatro metros e meio. Sobram quatro e meio para andar.

— Então levantar também cansa.

— Cansa o turno, não o corpo. Para cansar o corpo é outra coisa.

A conta do cansaço

Foi o rapaz da cama vizinha quem estendeu a mão. Chegou à varanda com uma camisola de pano grosso que lhe ficava curta, braços de remador e um sorriso que parecia ter sido pregado ali por engano. Cicatrizes antigas de corda nas palmas. Devia ter uns vinte e poucos anos.

— Tomás — disse, e se ajoelhou ao lado de Irene com a naturalidade de quem ajuda a levantar um barco encalhado. — Tomás Lacerda. A senhora é a Irene, a enfermeira me falou. Eu estou na cama de cá. Não deixe ninguém dizer que eu não avisei: o chão aqui é traiçoeiro.

— Pelo contrário — disse Irene, aceitando a mão. — É o chão que parece que tem raiva de mim.

— É que a gente ainda não se acostumou a pesar — disse Abdias, com a voz mansa. Ajudou-os a se erguerem juntos, um de cada lado. — Pesar é um verbo que se aprende de novo. A senhora levanta, e o corpo reclama do esforço. Em linguagem de jogo, a senhora ficou com um nível de **Exaustão**.

— Nível? — repetiu Irene.

— Um degrau de cansaço. Existem seis. A cada degrau, tudo o que a senhora faz com dado fica um pouco pior: a conta diminui dois pontos por degrau. E a senhora anda mais devagar. No sexto, a senhora recua, quer dizer, desperta num posto, de onde terá de recomeçar.

— E como se tira o cansaço?

— Dormindo bem, minha filha. Um sono de oito horas, pelo menos, e sem acordar para o trabalho. Cada sono completo tira um degrau.

Helena anotou na ficha, com a letra pequena e certa de professora: *Exaustão 1. Perturbação (ainda).*

◆ A REGRA

Exaustão. É uma condição que se acumula, em níveis. Cada nível reduz em 2 o resultado de todos os seus testes com dado de vinte lados, e diminui o seu Deslocamento. Um Descanso Longo (8 horas, das quais pelo menos 6 de sono) tira um nível. No sexto nível, o Desencarnado sofre Recuo. O Descanso Curto, de 1 hora de tranquilidade, serve para recuperar PV gastando Dados de Vida, mas não tira Exaustão.

— E por que a Irene tem Exaustão, se acabou de acordar de um sono de tantos dias? — perguntou Camila. — Isso não é contraditório?

— Boa pergunta. Lembra da Perturbação?

— A Perturbação diz... — Camila folheou o caderno. — "Sono Interrompido. O Descanso Longo não remove Exaustão." Ah.

— Pois é. Enquanto a pessoa não aceita, o sono não repara. Quando a Perturbação passar, o sono volta a consertar. Por isso a primeira noite dela é a mais importante.

O mural das condições

No corredor, antes de voltarem à Ala, Abdias parou diante de uma parede larga, caiada de branco, que Irene tinha atravessado sem ver. Ocupando toda a altura, de um lado a outro, havia uma lista pintada a mão, em letras grandes de cor ferrugem.

Cego. Surdo. Amedrontado. Enfeitiçado. Caído. Contido. Atordoado. Imobilizado. Envenenado. Paralisado. Petrificado. Invisível. Incapacitado. Inconsciente. Exaustão.

Em volta de cada palavra, desenhado por alguma mão paciente, um pequeno esquema: um olho tapado, uma orelha com uma barra, uma figura de mãos sobre o rosto.

— O mural das condições — disse Abdias. — Todo recém-chegado passa por aqui, porque um dia vai precisar de todas.

— Todas essas? — disse Irene, desanimada. — Eu não vou lembrar.

— A senhora não precisa lembrar da lista. Precisa lembrar de duas ideias. A primeira: uma condição é um estado temporário. Ela chega, atrapalha de um jeito específico e se vai. A segunda: uma condição não se repete com ela mesma. A senhora ou está Cega ou não está; não existe "duplamente Cega". A Exaustão é a única que sobe de degrau.

Helena levantou os olhos da ficha.

— Posso pedir um favor, Matias? Isso vai ser muita coisa para decorar.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Ninguém decora. Eu também não decoro. A gente deixa o mural na folha de consulta, e, quando a condição aparecer, a gente lê. — Matias puxou uma folha da pasta e mostrou: uma página só, com as quinze palavras e um esquema. — Está no apêndice C. Pode riscar com caneta vermelha.

Helena sorriu. Sentiu-se um pouco menos intimidada. Era engraçado como a letra impressa lhe dava mais coragem do que a explicação.

> **Na mesa**
>
> O Mestre reforçou o que dissera: a lista de condições do livro das regras (as do SRD) mais as do módulo Sombra e Luz, que ainda vão aparecer, não precisam ser decoradas. Na mesa, quando uma aparece, quem a causa lê o texto em voz alta, e todos aprendem juntos.

O sono das Alas

Voltaram à Ala. Eponina tinha trocado o lençol de Irene, disposto na mesa de cabeceira uma xícara de chá morno e deixado, ao lado, um bilhete de duas linhas: *Durma. O socorrista volta amanhã.*

— Quando é "amanhã", aqui? — perguntou Irene, sentando-se na beira da cama.

— Quando o sino diz — respondeu Abdias, parado à porta, com o chapéu na mão. — Mas a senhora precisa dormir. Com a Perturbação, o sono de ontem não consertou o que devia. O de hoje vai consertar, porque a senhora já sabe onde está. E estando num Local Iluminado, o sono de uma noite vale por muitos.

— O que é um Local Iluminado?

— Hoje a senhora vai ver mais um. Por ora, confie: esta Ala é um. Aqui se descansa bem.

> **A regra**
>
> **Local Iluminado.** É um lugar onde a sintonia boa é mantida por quem vive ali: uma colônia espiritual, um posto de socorro, um templo ou sala onde se ora com regularidade, um lar que faz o Culto do Evangelho, ou a área de um ritual de Cadeia Magnética ou de Fronteira Vibratória em andamento. Nele, a Prece é mais fácil e o descanso é mais completo.

Irene deitou-se. Do outro lado do vão, Tomás já se acomodara na cama dele, com um braço atrás da cabeça, e olhava o teto com a expressão de quem faz uma conta difícil.

— Dona Irene — disse ele, em voz baixa. — A senhora tem fome?

— Não sei. Tenho uma coisa no estômago, mas não sei se é fome.

— É fome. Eu também achei que fosse outra coisa. É que a gente ainda come, a senhora sabia? Eles me trouxeram uma sopa que não era sopa, e eu comi, e fiquei com a barriga cheia de uma coisa que não existe. Não faz sentido.

— Faz, sim — disse Abdias, sorrindo. — O alimento daqui é fluídico. Quem acaba de chegar ainda guarda o hábito de comer, e o corpo se serve do que come como de um alimento de verdade. É a memória do corpo, e é a cura da memória. Com o tempo, o hábito diminui. Mas ninguém o proíbe. A cantina das Alas existe por causa disso.

— E o sono? — perguntou Tomás. — Eu ainda durmo.

— Dorme porque ainda precisa. Todos precisam, no começo. É assim que a Ala funciona: de manhã, a senhora acorda; de tarde, trabalha ou aprende; de noite, dorme. O sono das Alas é um descanso longo, e dos bons.

Camila ergueu a mão da mesa.

— Posso resumir? — disse. — Descanso Curto: uma hora, sem esforço, recupera PV com Dados de Vida. Descanso Longo: oito horas, seis dormindo, recupera tudo e tira um nível de Exaustão. Num Local Iluminado, a Prece é mais fácil. É isso?

— É isso.

— Obrigada. Quando eu voltar a ser enfermeira da UTI, eu quero um quadro assim.

Por que Abdias não a poupa

Irene dormiu. Acordou com o sino e a luz da manhã, e a primeira coisa de que se deu conta foi que a cabeça estava limpa. Estava inteira, sem a névoa. A Perturbação tinha passado. Nem fora preciso rezar: o sono num lugar bom bastara, como Abdias dissera. E o cansaço também tinha diminuído, mas não sumido: restava um degrau, que um segundo sono tiraria.

Abdias esperava à porta com uma bandeja.

— Pois é — disse. — Hoje a senhora está de pé.

— Estou — respondeu Irene, e provou: ficou de pé, deu três passos e não caiu.

— Posso perguntar uma coisa ao senhor? — disse. — Ontem, quando eu caí, o senhor não me ajudou. Esperou o rapaz.

— Esperei.

— Por quê?

— Porque a senhora vai cair mais vezes. — Abdias pousou a bandeja. — E há quedas que o outro não pode evitar. Se eu a poupar de errar agora, a senhora não aprende a levantar sozinha. E, quando a senhora tiver de levantar outras pessoas, não vai saber como é estar no chão.

Irene ficou pensando.

— É a mesma coisa com parteira — disse. — A gente não pode nascer no lugar da criança.

— Pronto — disse Abdias. — A senhora acabou de explicar o ofício de todo mundo que cuida.

Helena baixou o lápis. Sentiu a emoção de ter dito uma coisa em que não tinha pensado antes de dizê-la.

— Isso foi bonito — disse Rafa, sem ironia nenhuma.

A cidade que queria conhecer

Foi Abdias quem a levou para fora, depois do desjejum de pão que não era pão. Atravessaram a Ala, desceram uma escada de pedra clara, passaram por um portão de grade e saíram numa rua larga, onde as pessoas andavam sem pressa, com cestos, livros, crianças pela mão, e todas pareciam saber aonde ir. Cumprimentavam Abdias com um aceno.

— A cidade quer conhecê-la — disse ele, e apontou para o céu. — Mas a gente vai por cima.

No fim da rua, encostada num cais de pedra suspenso sobre um vão, esperava uma embarcação muito estranha. Era uma balsa de madeira clara, sem velas nem remos, com um mastro baixo que sustentava uma vela de luz, algo entre o pano e o vapor. Flutuava a um palmo do chão, balançando devagar.

— Balsa-aérea — disse Abdias. — Sobe pelo vento de pensamento. Não tenha medo; ela só sobe quando a senhora quer.

— Eu não tenho medo — disse Irene, e deu um passo atrás.

— A senhora tem medo de altura. É natural. Vai passar.

A balsa subiu devagar, sem solavanco, e o chão foi ficando pequeno como a palma da mão. Irene agarrou-se ao corrimão com tanta força que os nós dos dedos embranqueceram. Depois ousou olhar. E viu a cidade inteira.

As cinco Casas

— Cinco Casas de Ofício — disse Abdias, apontando com o chapéu. — É assim que Porto Sereno se organiza. Cada Casa é uma maneira de servir.

Apontou uma construção baixa, de pedra e musgo, junto ao rio. — A **Casa do Recomeço**, onde a senhora acordou: acolhe quem chega. — Depois, uma torre de cúpula azul, no alto de uma colina. — A **Casa do Amparo**: hospitais, socorro, equipes de resgate. É onde a senhora vai estudar. — Um edifício comprido, com arcadas, perto da praça. — A **Casa dos Elos**: cuida das relações com os que ficaram, com as famílias, com a Crosta. — Uma construção enorme de janelas altas, cheia de estantes. — A **Casa do Saber**: arquivos, escolas, pesquisa. — E, na ponta do cais, um farol branco, o mais alto de todos. — A **Casa do Farol**: guarda a porta e a luz da cidade.

— Recomeço, Amparo, Elos, Saber, Farol — repetiu Irene, contando nos dedos. — E quem manda em tudo?

— O Timoneiro, na Casa do Leme, ao centro. Mas ele manda pouco. Cada Casa tem um Mestre de Casa, que responde por ela. A senhora vai conhecer um daqui a pouco.

À volta de toda a cidade, como uma moldura, corria uma faixa de verde-escuro, uma sebe imensa, cheia de espinhos de luz.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— A **Cerca-Viva** — disse Abdias. — Cresce sozinha e não deixa entrar o que não é bem-vindo. Quem entra, entra pelo portão, com permissão.

Mais adiante, uma praça redonda cheia de gente, e de dentro dela subia um canto coletivo, como se a pedra cantasse.

— A **Praça das Harmonias**. Hoje não vamos descer. Mas a senhora vai ouvi-la. E aquela torre fina, a que parece uma agulha? — Era uma torre branca, tão delgada que parecia desenhada. — A **Torre das Preces**. De lá, quem reza é ouvido. Lá em cima, a senhora entenderá por quê.

Irene olhou tudo, o rio, os barcos, as velas, os faróis, a névoa lá longe. Esqueceu o medo de altura.

— É muito grande — disse. — É maior que o mundo.

— É do tamanho do que a gente consegue servir — disse Abdias. — Maior que isso seria desperdício.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

As cinco Casas de Ofício. Porto Sereno se divide em cinco Casas: **Recomeço** (acolhe), **Amparo** (socorre), **Elos** (liga aos que ficaram), **Saber** (ensina e guarda memória) e **Farol** (guarda a luz e a porta). Cada Casa tem um Mestre de Casa. Ao centro, na Casa do Leme, o Timoneiro. Todas servem, e quem serve é registrado em um livro.

A Carta, as horas e o Mestre de Casa

A balsa pousou num terraço de pedra, com uma balaustrada de ferro trabalhado e uma vista que fazia o coração disparar. Abdias ajudou Irene a descer.

— Mestre de Casa Anselmo Varela — disse. — Espera-nos.

Um ancião de cabelos de prata e túnica clara, apoiado numa bengala com um fio de luz no cabo, estava sentado numa cadeira de vime sob um toldo, lendo um relatório. Quando levantou os olhos, tinham uma ternura meio cansada de médico de família.

— Ah. A parteira — disse. — Sente-se, dona Irene. Não precisa tremer: eu só mordo quem pede o que não quer.

— Eu ainda não pedi nada — disse Irene, sentando-se.

— Vai pedir. Todos pedem. — Ele largou o relatório. — A senhora vai pedir lugar no Curso de Preparo. Pois eu pergunto: a senhora quer isso, ou quer apenas que doa menos?

Irene engoliu em seco. Era uma pergunta de quem já tinha ouvido todas as respostas.

— Eu quero ser útil — disse. — Quero servir. Aprendi uma vida inteira a chegar a tempo, e não quero perder o hábito.

— Isso é pedido ou promessa?

— É os dois.

— Hum.

Matias fez uma pausa e olhou para Helena por cima do biombo.

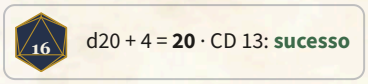
— Quer persuadir o Anselmo, Helena? O teste é de Persuasão. A dificuldade é treze: ele não é um homem fácil de convencer, mas é justo.

Helena pegou o dado.

— A Irene tem mais quatro em Persuasão — disse, antes que ele falasse. — Eu li.

— Muito bem.

Ela soltou o dado, e o dado girou, girou, parou em dezesseis.



— Vinte — disse Helena. — Vinte, de novo. Isso é normal?

— Isso é a sua personagem sabendo o que quer — disse Matias. — Anselmo pausa um instante. Bate de leve a bengala no chão. E sorri.

— Está bem — disse Anselmo, na voz de Matias, só que mais lenta. — Seu lugar é seu. E eu lhe dou isto.

Tirou do bolso uma placa fina de madeira clara, do tamanho da palma da mão, com um selo de cera.

A Carta de Porto

— A **Carta de Porto** — disse Abdias, quando Irene a recebeu. — É a sua prova de que está registrada na cidade. Com ela, a senhora entra na Cerca-Viva, usa as balsas, pede uma cama, pega um empréstimo na Casa do Saber. Sem ela, a senhora é visitante.

Irene virou a placa. Havia seu nome gravado em letras miúdas, a data da chegada e, no canto, uma estrelinha de seis pontas, como o que as parteiras desenhavam em panos de bebê.

— Eu não tenho nada para pagar — disse.

— A cidade não cobra pela Carta. Cobra, ou melhor, paga, pelo serviço. — Abdias sacou do bolso um cartãozinho de papel grosso. — Aqui está o seu primeiro saldo. Chama-se **bônus-hora**.

— Bônus-hora — repetiu Irene.

— É a moeda daqui. Não é ouro nem papel: é tempo de serviço. A cada hora em que a senhora ajuda alguém, o bônus-hora lhe é creditado, e com ele a senhora paga o que precisa: um quarto melhor, um livro, um instrumento, uma passagem. É a forma de a cidade dizer "obrigada" e de lembrar quem serviu.

— E onde fica a conta?

— No **Livro de Horas**, que fica guardado na Casa do Saber. Cada pessoa tem uma página. Não é para humilhar ninguém por ter pouco. É para lembrar o que se fez.

Helena escreveu na ficha: *Carta de Porto. Bônus-hora: primeiro saldo.* Perguntou a Matias, baixinho:

— Isso vai servir para comprar coisas depois?

— Vai. A Casa do Amparo, daqui a pouco, tem um balcão. Mas não se preocupe: as coisas que Irene precisa para o trabalho são entregues. O bônus-hora é mais lembrança do que preço.

O que o terraço mostra

Anselmo se despediu com um gesto de bengala.

— Vá, dona Irene — disse. — E volte se alguém lhe perguntar o que quer. Poucos sabem responder.

Abdias e ela ficaram um instante no terraço, lado a lado, olhando a cidade. O sol, ou o que fazia as vezes de sol, descia devagar por trás dos faróis.

— Há uma última coisa — disse Abdias. — A senhora está num Local Iluminado, e vai estar em muitos outros. Lembre-se de que a luz não é do lugar. É de quem o mantém. Uma colônia inteira reza, trabalha e serve, e é isso que acende o local. Um lugar pode perder a luz se perder o serviço.

— E se eu sair daqui? Para a névoa?

— Aí a senhora leva a luz consigo. Ou não. — Abdias sorriu. — Vai depender do que a senhora fizer.

A balsa esperava. Irene subiu, e a cidade, de cima, parecia um bordado enorme, cada rua um fio.

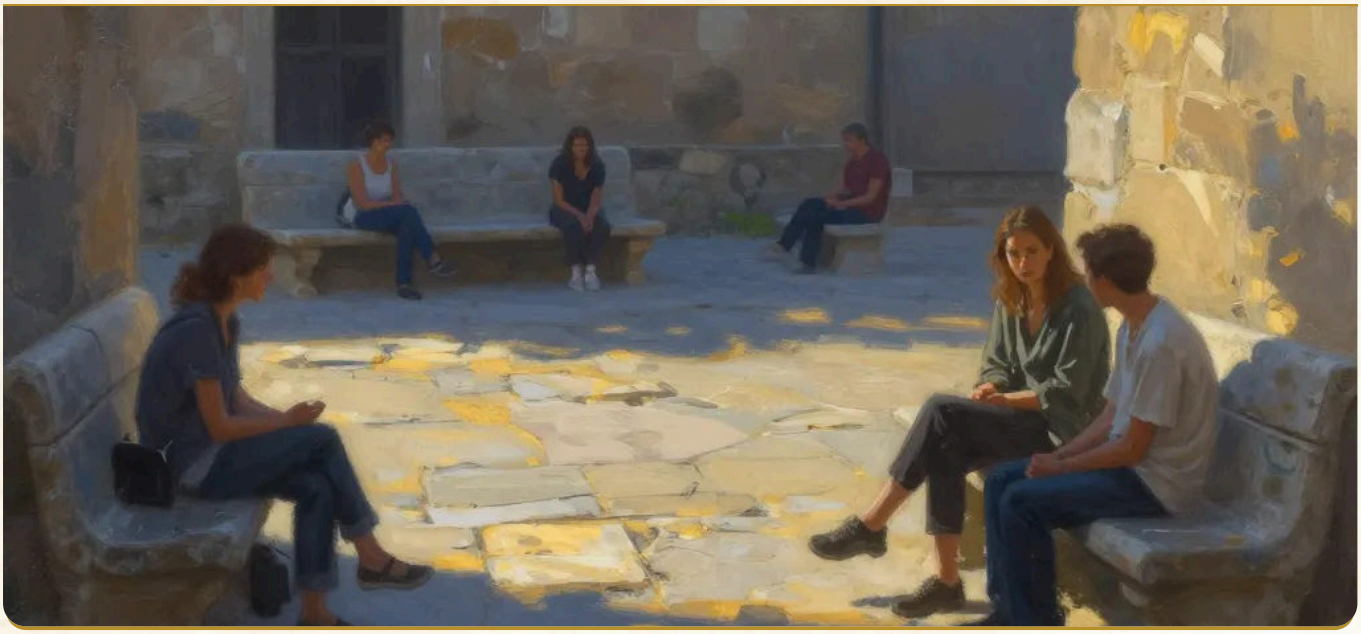
— Pronto — disse Abdias. — Agora a senhora conhece Porto Sereno. Mas ainda lhe falta conhecer quem vai caminhar com a senhora.

— Quem?

— Há quatro pessoas esperando por você na sala de treino.

✓ O que aprendemos

- **Caído:** só rasteja ou gasta metade do Deslocamento para se levantar; tem Desvantagem para atacar.
- **Exaustão:** vem em níveis, cada um tira 2 de todo teste de vinte lados e diminui a velocidade; um Descanso Longo tira um nível.
- **Descanso Curto:** 1 hora de tranquilidade, recupera PV gastando Dados de Vida. **Descanso Longo:** 8 horas, 6 dormindo, recupera tudo.
- **Condições** são estados temporários; ninguém as decora, consulta-se o mural (apêndice C).
- **Local Iluminado:** lugar mantido por quem serve ali; a Prece é mais fácil e o descanso é melhor.
- **Carta de Porto, bônus-hora e Livro de Horas:** a prova de registro, a moeda de serviço e o livro que guarda a conta.



◆ CAPÍTULO 15 ◆

Os outros despertos (a sala de treino)

Os outros despertos (a sala de treino)

A sala de treino da Casa do Amparo tinha cheiro de madeira encerada e de chuva recente, embora lá fora não chovesse. O chão era de tábuas largas, marcadas por mil passos. Nas paredes, em vez de armas, pendiam cordas, lonas, bastões de pano e uma fileira de bonecos de palha com rostos desenhados a carvão.

No centro, de pé, esperava um homem alto e seco, de queixo quadrado, mãos às costas e um apito de madeira preso ao pescoço por um cordão.

— Instrutor Horácio Matos — disse Abdias, na porta. — Dona Irene, aqui estão eles.

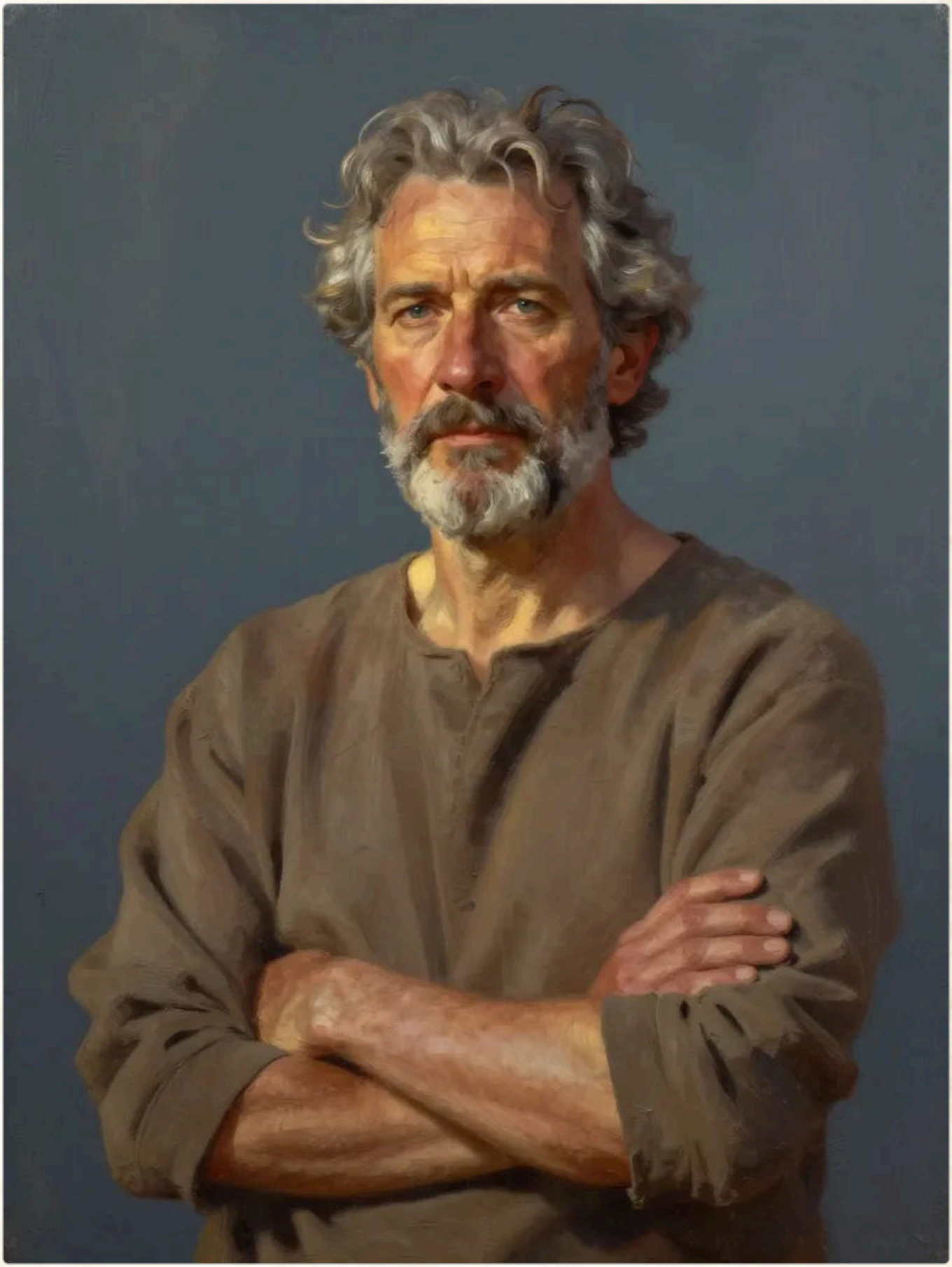


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Eram quatro. Irene os viu de uma vez só, como quem abre as cortinas: o rapaz de braços de remador, que ela já conhecia; uma mulher magra, de olhos que mediam tudo, encostada na parede com os braços cruzados; um velho de cabelos brancos e óculos redondos, que olhava o teto com o ar de um engenheiro diante de uma ponte; e uma moça de cabelo escuro e queixo erguido, que, ao ver Irene, abriu os braços como se estivesse num palco.

— Mais uma! — disse a moça. — Que bom. Eu já ia começar a cantar para me acalmar.

— Eu pediria que não — disse a mulher da parede.

— Eu cantaria baixinho.

— Mesmo assim.

Na mesa, em Juiz de Fora, a cena também tinha esquentado. Tainá estava de pé, com uma mão no peito. Camila, de queixo erguido, fazia a cara de Nina sem perceber. Rafa ria. Seu Nilton olhava para o teto da sala de jantar, medindo a altura, e Helena entendeu que ele estava, sem o saber, no meio de Ambrósio.

— Eu juro que não combinamos nada — sussurrou Helena, e Matias sorriu como quem combinou tudo.

Quem foi cada um

— Cada um diz uma frase — pediu Horácio, a voz seca e clara. — Uma só. Quem foi, e como quer ser chamado.

— Tomás Lacerda — disse Rafa, de pé, com a voz de Tomás, uma oitava mais grave que a dele. — Pescador. Entrei na água para salvar um menino. Salvei. Só não saí. O último a sair da água, é assim que me chamam.

— Nina — disse Camila, sem sair da parede. — Januária Pires, mas ninguém me chama de Januária. Ladra de feira. Passei muito tempo onde não devia. Não gosto de falar disso.

— Ambrósio Teixeira — disse Seu Nilton, e Helena notou que ele pronunciava o nome com cuidado de quem o experimenta, como um sapato novo. — Engenheiro de pontes. Estou calculando quanto pesa a luz.

— Quanto pesa? — perguntou Tomás.

— Ainda não sei. Mas a luz deste teto sustenta o próprio peso muito melhor do que a madeira do que vi na minha terra.

— Dulce Vasconcelos — disse Tainá, que já cantava a frase, em vez de dizê-la. — Cantora. Rádio. Eu era a voz das cinco da tarde. Uma notícia boa, uma modinha e uma receita de bolo.

— E a senhora? — perguntou Horácio, a Irene.

Helena engoliu em seco. Os cinco rostos, na mesa e na sala, viraram para ela.

— Eu... sou Irene — disse. — Irene Cordeiro. Parteira. Benzedeira. Nunca disse não a quem bateu na minha porta de noite.

— Exceto uma vez — disse Matias baixinho, em voz comum, só para ela. E Helena sentiu o peito apertar, porque aquilo ainda não fora escrito em lugar nenhum.

— Exceto uma vez — repetiu ela, sem perceber que a boca de Irene tinha acabado de dizê-lo.

Ninguém comentou. Nina descruzou os braços.

> **NA MESA**
>
> Matias, fora da voz do instrutor, avisou: "Na mesa, a gente também faz isso. Cada jogador diz, na primeira vez, uma frase de quem o personagem foi. Se a frase for boa, ela vira marca: o personagem passa a ser conhecido por ela." Rafa levantou o polegar: a dele já era boa.

A primeira briga

A briga começou por bobagem, como quase toda briga.

— Deixe-me ver esses braços — disse Nina, olhando Tomás de cima a baixo. — Remo, hein? Tudo músculo e nenhum juízo.

— Pelo menos eu tenho músculo — respondeu Tomás, sorrindo para disfarçar a ferida. — A senhorita parece que sobrevive de chute.

— Sobrevivo de olhar onde você pisa.

— Quer ver quem levanta aquele saco de areia ali? — Tomás apontou para um saco de lona, amarrado a uma viga, que pesava mais que os dois juntos. — Se eu levantar, a senhorita pede desculpas. Se não...

— Se não, eu continuo achando que você é um boi.

Horácio assistia, impassível, de braços cruzados.

— Tentem — disse. — O Mestre quer ver.

Matias pediu a Rafa um teste de Força, dificuldade doze. Rafa rolou, e o dado correu pela toalha verde até bater no bule e parar.

d20 + 3 = **6** · CD 12: **falha**

— Três — disse Rafa. — Mais três. Seis.

— Seis — repetiu Camila, com um prazer que não se esforçava para esconder.

Tomás puxou o saco com o orgulho de quem puxa um boi pelo chifre. O saco se moveu um palmo e voltou, e o rapaz perdeu o equilíbrio e sentou no chão, de novo, ao lado de Irene.

— De novo o chão — disse Irene, baixinho, e Tomás riu apesar de tudo.

— Estou começando a achar que ele gosta de mim.

— Muito bem — disse Horácio, e levou o apito aos lábios. — Agora que acabaram de se conhecer, vamos ver como vocês trabalham juntos.

O treino

— Vocês vão enfrentar duas coisas — disse o instrutor. — Uma é uma **forma-pensamento hostil**: um pensamento mau, que alguém alimentou, tomou corpo e agora anda sozinho. Dá para vencê-la com paciência. A outra é um **cão de socorro**.

— Um cão que ataca? — perguntou Dulce.

— Um cão que não morde. Ou melhor: morde se quiser, mas nunca para ferir. É bicho de ofício: guarda os feridos e avisa quando há perigo. Quando ele puxa a perna de um homem, é para derrubar, não para rasgar. Vão enfrentar os dois aos mesmos tempos. É um jogo.

— Eu gosto de cachorro — disse Dulce.

— Eu também — disse Horácio. — Por isso o escolhi.

Fez um gesto, e de uma porta lateral entrou o cão: grande, de pelo cor de areia, com uma mancha branca no peito e olhos mansos. Sentou-se no centro da sala, abanou o rabo e ficou esperando. Atrás dele, no chão, a poeira fina se ergueu e foi se juntando, dobrando-se sobre si mesma, até formar uma figura escura, alta como um homem e sem rosto, com mãos grandes demais.

— A forma-pensamento — disse Horácio. — Foi alimentada por uma ideia fixa: *eu não sirvo para nada*. Não a ataquem com raiva. Ela cresce com raiva.

A figura abriu o que seria uma boca.

Quem age primeiro

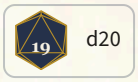
— Antes de tudo — disse Matias —, o jogo precisa saber quem age primeiro. Isso se chama **iniciativa**. É um teste de Destreza, que todos rolam ao mesmo tempo. Quem tira mais alto, joga primeiro. Quem tira mais baixo, por último.

— Por quê Destreza? — perguntou Rafa.

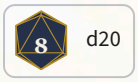
— Porque é a rapidez do corpo, o reflexo.

Matias estendeu a mão para o pote. Cada um pegou um dado. Os dados caíram quase juntos, e a mesa se encheu de um barulho de chuva de pedrinhas.

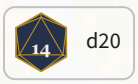
— Nina: dezenove — disse Camila, e arqueou a sobrancelha. — Mais cinco da minha Destreza. Vinte e quatro.



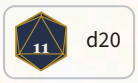
— Tomás: oito.



— Dulce: catorze, mais dois — disse Tainá. — Dezesseis.

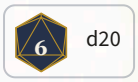


— Irene: onze — disse Helena, e franziu o cenho. — A Destreza dela é zero, não é?

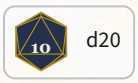


— É. Onze.

— Ambrósio: seis — disse Seu Nilton, com um suspiro. — Mais um. Sete.



— E o inimigo, dez — disse Matias.



Matias riscou os números numa folha, em ordem: *Nina 24. Dulce 16. Irene 11. Forma 10. Tomás 8. Ambrósio 7.*

◆ A REGRA

Iniciativa. No começo do combate, cada criatura faz um teste de Destreza. A ordem de ação vai do maior para o menor total e se repete até o fim. Uma rodada é a volta completa; um turno é a vez de cada um dentro dela.

— Eu fico para trás — murmurou Seu Nilton. — Para quem calcula pontes, acho que está certo.

O que cabe num turno

— Na sua vez — disse Matias —, você tem direito a quatro coisas, e só uma de cada. A primeira é o **movimento**: andar até o seu Deslocamento. A segunda é a **ação**: atacar, conjurar uma magia, ajudar um colega, esquivar, correr, esconder-se. A terceira é a **ação bônus**: uma coisa rápida que algumas habilidades permitem. A quarta é a **reação**: algo que você faz fora da sua vez, quando alguma coisa acontece.

— Uma de cada? — perguntou Tainá.

— Uma ação por turno. Uma bônus. Uma reação por rodada. Movimento você divide como quiser: pode andar um pouco, agir e andar mais.

— Como cozinhar com duas panelas — disse Helena.

— Quando se tem uma boca de fogão só — disse Seu Nilton —, é preciso saber o que vai na frente.

— Exatamente — disse Matias. — A Nina é a primeira.

Camila apanhou o caderno. Na sala, Nina deslizou ao longo da parede, sem ruído, e pôs entre a forma-pensamento e o cão uma *imagem*: o latido de um segundo cachorro, vindo de longe, tão nítido que o cão de socorro virou a cabeça.

— Forma-Pensamento Menor — disse Camila. — É o nome que a Ilusão Menor tem no nosso cenário. Eu fiz um som.

— Uma ação — disse Matias. — Muito bem. A forma se distrai um instante.

Dulce foi a seguir. Colocou a mão em concha, e das pontas dos dedos subiram faíscas, que dançaram no ar e se desfizeram em nota musical, uma sílaba clara e pequena.

— Plasmar Miudezas — disse Tainá. — Faz música sem boca.

— A forma-pensamento faz uma careta — disse Matias. — Ela não sabe o que é música.

Irene, a seguir. Helena hesitou, sem saber o que dizer.

— A Irene só quer proteger o Tomás — disse, por fim. — Ele está com a cara de quem vai fazer uma bobagem.

— Então você usa a ação de Esquivar, que faz o inimigo ter Desvantagem para te atacar, e fica por perto.

Irene deu dois passos e posicionou-se ao lado do rapaz, de olhos na forma.

— Agora a forma-pensamento — disse Matias. — Ela ataca o mais próximo. Que é o Tomás.

O rapaz levantou o escudo de madeira, mas a mão escura veio por cima.

O primeiro golpe

Matias lançou, atrás do biombo, o dado do inimigo: quinze, mais quatro. A forma acertou. Dado de dano: três, mais dois. Cinco pontos de dano contundente.

— Cinco? — disse Rafa. — Eu tenho trinta e um!

— Tinha — disse Matias. — O Instrutor Horácio avisou que a ala não deixou todos inteiros. Você, Tomás, acordou há pouco e ainda se recompõe. Está com nove. Agora, com quatro.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Nove! — Rafa puxou a ficha. — Você inventou isso?

— Foi decisão do Mestre, e é permitida: ele é quem diz como o personagem chega. Se quiser saber o porquê, é para a gente aprender o Torpor com segurança.

— Que sacanagem — disse Rafa, sorrindo.

— Sacanagem pedagógica — disse Matias, e a mesa riu.

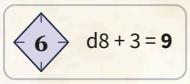
Chegou a vez de Tomás. Rafa rolou o dado, e este foi parar, quase de pé, no meio de um prato de bolo.

18 d20 + 5 = **23** · CD 11: **sucesso**

— Dezoito mais cinco: vinte e três! — gritou ele.

— A CA da forma-pensamento é onze — disse Matias. — Você acerta com folga.

Rafa pegou o dado de dano, o de oito faces.



— Seis, mais três — disse, orgulhoso. — Nove.

— A forma tem dezoito, e agora nove. Ela recua um passo, de olhos nas suas mãos.

◆ A REGRA

O turno e a ordem. Uma jogada de ataque é um d20 mais o bônus do atacante, contra a Classe de Armadura (CA) do alvo. Se o total for igual ou maior que a CA, acerta, e o dano é rolado à parte. O dano tira Pontos de Vida do alvo. A ordem de ação vem da iniciativa e se repete a cada rodada.

Chegou a vez de Ambrósio.

— Eu não sei bem o que fazer — disse Seu Nilton. — Posso... medir a sala?

— Pode, se quiser perder o turno — disse Matias, rindo. — Ou pode usar a Mão Fluídica.

— Prefiro a mão.

O velho estendeu os dedos. Na sala, uma mão de luz, translúcida e alongada, saiu do ar e puxou, por um fio fino, o pé do saco de areia que ficava no meio da sala. Ele rolou e caiu devagar, aos pés da forma-pensamento, e a figura tropeçou nele.

— Mão Fluídica — disse Seu Nilton, satisfeito. — Eu sabia que tinha uma utilidade.

A queda de Tomás

Segunda rodada. Nina, Dulce, Irene, forma, Tomás, Ambrósio. A primeira rodada correra tão bem que ninguém pensava no fim.

A forma se endireitou, mais firme, e pesou o corpo sobre os pés. Matias lançou o dado atrás do biombo e guardou em silêncio o resultado. Depois falou, devagar:

— A forma-pensamento ataca o Tomás de novo. Vinte, mais quatro: acerta. Seis pontos de dano contundente.

— Seis — disse Rafa, e olhou a ficha. — Eu estava com quatro.

— Estava.

Rafa ficou quieto. A mesa também. Em jogo de papel, a gente leva alguns segundos para perceber que o dado também sabe ser sério.

— Zero? — disse Rafa, com uma voz diferente.

— Zero. Tomás cai.

Na sala de treino, o rapaz abriu a boca, mas a voz não saiu. Os joelhos cederam, o escudo escorregou da mão. Ele foi ao chão com um som seco de saco vazio e ficou ali, de olhos fechados, imóvel como uma criança que adormeceu na carroça.

O que é Torpor

Dulce correu para ele e parou, sem saber o que fazer. Nina ficou onde estava, de olhos arregalados. Ambrósio levou a mão à boca.

— Ele morreu? — perguntou Dulce.

— Não! — disse Horácio, com um tom que fez todos se calarem. Atravessou a sala em três passos largos, ajoelhou-se ao lado do rapaz e pôs dois dedos no pescoço dele, por hábito, embora ali o pescoço não pulsasse. — Não morreu. Está em **Torpor**. Escutem, todos, porque é isso que vão ver mais vezes.

Helena sentiu o coração bater na garganta. Rafa a olhava como quem pede licença.

— O Torpor é o que acontece quando um de nós, os personagens dos jogadores, chega a zero Pontos de Vida — disse Matias, com a voz do instrutor, só que desprovida de pressa. — Não é morte. Ninguém morre aqui. Tomás está **Inconsciente**: caído, sem ação, sem perceber o que há em volta.

— E **Incapacitado** — disse Camila, lendo no caderno. — Não pode fazer ação, nem ação bônus, nem reação, nem falar. E perde a Concentração.

— Isso. A diferença é que Inconsciente também cai, solta o que segura e não vê. No começo de cada turno dele, ele faz uma salvaguarda, chamada de Ancoragem. É o corpo espiritual tentando se manter ancorado no lugar. Se falhar três vezes, o personagem sofre Recuo: acorda num posto, longe do grupo, sem nada perdido além do tempo.

— E se alguém o curar? — perguntou Tainá.

— Se alguém devolve qualquer quantidade de Pontos de Vida, o Torpor acaba. O personagem acorda. E, se ninguém vier, mas ele estiver Estável, volta sozinho, com 1 ponto, depois de algumas horas.

◆ A REGRA

Torpor. Um personagem de jogador que chega a 0 PV não morre: entra em Torpor. Fica Inconsciente (e, portanto, Incapacitado). No começo de cada turno dele, faz uma Salvaguarda de Ancoragem; três falhas levam ao Recuo. O Torpor termina com qualquer cura. Se estiver Estável e ninguém o socorrer, recupera 1 PV após 1d4 horas.

— Então a dica é: curar — disse Rafa.

— A dica é: socorrer — disse Matias. — Porque curar é uma das maneiras de socorrer. A outra é estabilizar. É a vez de Nina e de Dulce.

O que Irene fez

Nina e Dulce agiram em silêncio. Nina saltou por cima do saco e puxou a forma para longe do corpo de Tomás. Dulce parou, de braços abertos, na frente do cão, que se aproximava com a cabeça baixa.

Foi então a vez de Irene. Helena respirou fundo.

— Ela vai até ele — disse. — Ajoelha. Põe a mão no peito dele e... — Hesitou. — Eu tenho um truque na ficha: Amparo ao Caído. Estabilizar quem caiu.

— Um truque, que é uma magia que não gasta nada. Alcance de 4,5 metros. Ação. — Matias olhou a ficha dele. — Você estende a mão para o rapaz. Uma luz suave, cor de camomila, escorre pela sua mão e entra no peito dele. O corpo espiritual de Tomás reconhece o toque e se firma. Ele continua Inconsciente, mas Estável: não precisa mais fazer as salvaguardas de Ancoragem.

Helena soltou um suspiro de alívio que não sabia estar contendo.

— Ele não vai acordar agora?

— Ele acorda quando alguém lhe devolver um ponto de vida, ou depois de algumas horas. Mas está seguro. O que você faz a seguir?

— A Irene... fica ali. Com a mão no peito dele. E olha para a forma-pensamento.

— Muito bem — disse Matias. — Você acabou de fazer a coisa mais importante da lição.

O muro de Ambrósio

A forma-pensamento avançou, pesada, e fixou Irene.

— Ela vai atacá-la — disse Matias. — Ela é o alvo mais próximo e o mais lento.

Seu Nilton levantou a mão com um ar de professor que vai interromper a classe.

— Eu tenho uma coisa — disse. — Eu ainda não usei. A Forma-Pensamento Sustentada. Eu crio uma forma de pensamento que luta por mim. Um muro. Mas eu não sei se posso.

— Pode — disse Matias. — A Forma Sustentada é a característica do seu ofício de Plasmador. Você cria uma figura de energia luminosa, de pensamento firme, que age no seu turno. Tem 5 PV por nível seu: quinze. E se dissolve se você perder a Concentração, que é a atenção que você mantém sobre ela.

— Cinco vezes três, quinze — repetiu Seu Nilton, com um brilho nos olhos. — Eu conheço bem essa conta.

Fechou os olhos, ergueu as duas mãos, e entre Irene e a forma-pensamento ergueu-se um bloco alto de luz coalhada, da cor de leite, com a forma vaga de uma muralha. A forma-pensamento hostil parou diante dele, hesitante.

— É um muro — disse Ambrósio, abrindo os olhos. — Eu sempre quis construir um sem cimento.

O cão de socorro, que tinha chegado perto de Dulce, farejou o ar, deu três voltas e deitou no colo dela, com um suspiro profundo.

— Ele dormiu — disse Dulce, quase sem voz. — Está pesado e quente. Eu posso ficar?

— Pode — disse Horácio, e no rosto severo apareceu, por um instante, um sorriso. — Foi o que ele sempre quis. Um colo.

A forma-pensamento hostil olhou o muro, olhou o cão, olhou Irene com a mão no peito de Tomás. Depois, devagar, desfez-se em pó fino que se espalhou sobre o assoalho. Horácio tinha mudado de ideia.

Para encerrar, o instrutor ergueu a mão e lançou contra o pó uma faísca de luz, que o fez brilhar um instante em meia-luz.

— Foco Luminoso — disse. — Um truque que qualquer um aprende. Acerta de longe, queima um pouco e deixa o alvo aceso até o fim do turno seguinte: nenhuma sombra se esconde de uma faísca. Guardem isso.

O que o Instrutor disse

— Muito bem — disse Horácio, e soltou o apito dos lábios. — Vamos conversar. Sentem-se.

Os cinco sentaram em roda no chão, com Tomás ainda estendido, Irene ao lado dele, a mão no peito. O cão dormia no colo de Dulce, que acariciava o pelo sem perceber.

— Primeiro: erros — disse Horácio. — Não foram muitos. O Tomás foi à frente sozinho, sem saber o que enfrentava. A Nina deu uma boa distração, mas ficou longe demais. O Ambrósio levou uma rodada para começar a trabalhar. E a Dulce quase esqueceu que a música era a arma dela.

— E o que fizemos bem? — perguntou Dulce.

— Vocês não deixaram ninguém sozinho. Quando o Tomás caiu, a primeira coisa que fizeram foi socorrer. Isso é o que importa. Quem ganha uma batalha deixando um colega no chão não ganhou nada.

Fez uma pausa.

— A Irene fez o mais difícil: ficou. Ficar é o que mais custa a quem socorre. Todo mundo quer correr atrás do inimigo. Poucos se ajoelham ao lado do que caiu.

Irene não disse nada. Helena sentiu a garganta apertar, porque Matias, atrás do biombo, tinha uma expressão que ela nunca vira nele: a de quem está comovido com a própria invenção.

— O treino acabou — disse Horácio. — Descansem. Amanhã o Instrutor Sabino ensina o que não se vê.

Tomás abriu os olhos, devagar. Irene ainda tinha a mão sobre o peito dele, que agora subia e descia como o de quem ressona.

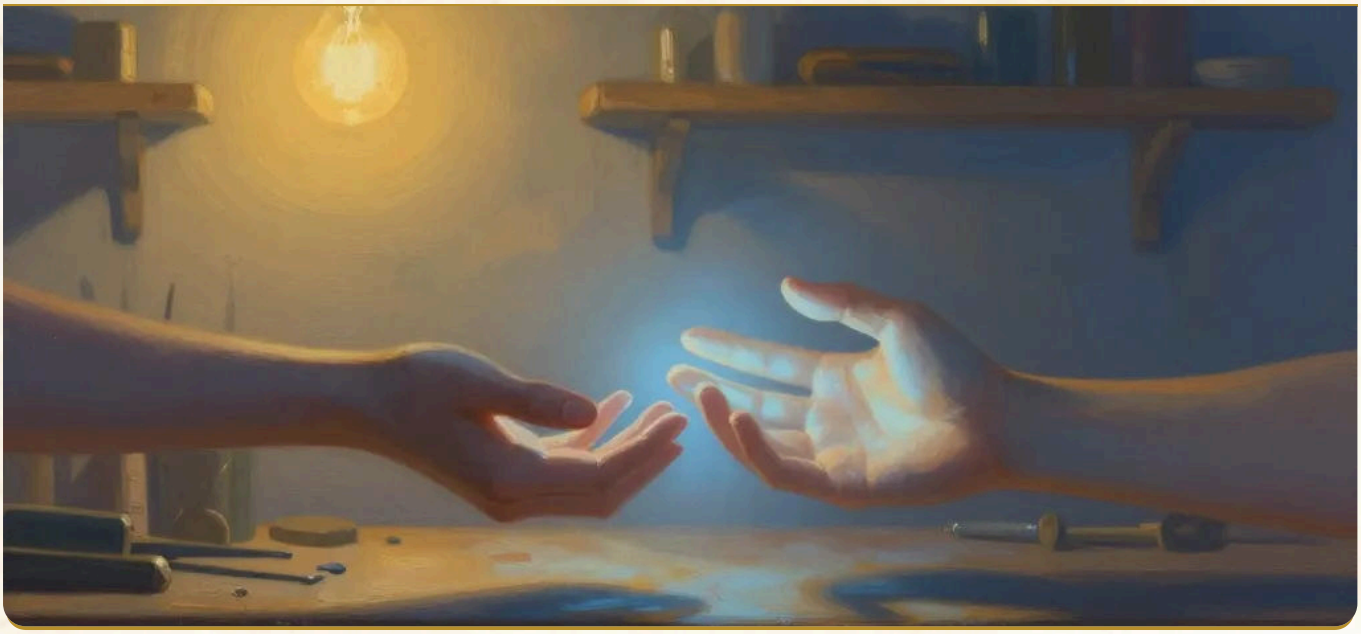
— Eu morri? — perguntou.

— Não — disse Irene. — Você deu uma bela de uma caída.

— De novo — suspirou Tomás, e a mesa inteira gargalhou.

✓ O QUE APRENDEMOS

- **Iniciativa:** teste de Destreza no começo do combate; o maior total age primeiro, e a ordem se repete a cada rodada.
- **No turno:** movimento, uma ação, uma ação bônus (se a habilidade permitir) e, fora da vez, uma reação por rodada.
- **Jogada de ataque:** d20 mais bônus contra a CA do alvo; acertando, rola-se o dano.
- **Torpor:** quem chega a 0 PV cai Inconsciente (e Incapacitado), faz Salvaguardas de Ancoragem; três falhas levam ao Recuo; qualquer cura o encerra. Não é morte.
- **Amparo ao Caído:** truque que estabiliza quem está em Torpor.
- **Forma-Pensamento Sustentada:** o Plasmador cria uma forma luminosa de PV igual a 5 vezes o seu nível; ela se dissolve se ele perder a Concentração.
- **Truques de apoio:** Mão Fluídica, Forma-Pensamento Menor, Plasmar Miudezas. Socorrer vale mais que vencer.



CAPÍTULO 16

A OFICINA DAS PRÁTICAS

A OFICINA DAS PRÁTICAS

A sala do Instrutor Sabino era a mais silenciosa que Irene já tinha visto, e ela passara a vida entre parteiras e rezadeiras, gente que sabe calar.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Era uma sala de pedra clara, redonda, com bancos baixos de madeira dispostos em arco e uma só janela, alta, por onde entrava uma luz de fim de manhã. No centro, um tapete de lã crua. Sobre uma mesinha, uma jarra de água e seis copos de barro. Ninguém falava. Os cinco entraram em fila, descalços, porque a porta tinha uma tabuinha pregada: *Deixe aqui o que pesa.*

— Os sapatos pesam? — murmurou Tomás.

— O que pesa é o que a gente carrega por dentro — respondeu Sabino, atrás dele. — Mas, para começar, os sapatos servem.

O instrutor era um homem pequeno, de cabelos ralos e olhos redondos, com uma voz que parecia saída de um coral de igreja: suave, firme e afinada. Sentou-se no chão, de pernas cruzadas, e fez sinal para que fizessem o mesmo.

— Hoje vocês não vão lutar — disse. — Nem correr. Vão aprender a **prática**.

Helena, na mesa, ouviu o silêncio de Matias e entendeu que ele o tinha feito de propósito. A sala de jantar ficara quieta. Até o relógio de parede, que atrasava quatro minutos, parecia ter baixado o tiquetaque.

— Nós acordamos de manhã com Exaustão um? — sussurrou Rafa, que ainda se ressentia do dia anterior.

— Irene dormiu bem — disse Matias, sem mudar a voz. — Passou a noite numa Ala e o descanso longo lhe tirou o degrau de cansaço. Os outros também. Tomás acordou com seus pontos de vida de volta. Só o orgulho está meio amassado.

— Obrigado por lembrar — disse Rafa.

MAGIA NÃO É PRÁTICA

— Primeira pergunta — disse Sabino. — Alguém aqui sabe a diferença entre uma magia e uma prática?

Silêncio. Dulce levantou a mão, tímida.

— Magia a gente aprende em livro e conjura em voz alta — arriscou. — Prática...

— Prática é o que se faz com o coração — disse Ambrósio, e depois, com ar de quem conferia a frase: — Com a vontade, quer dizer.

— Quase — sorriu Sabino. — Magia é uma técnica: você gasta um espaço, diz as palavras, faz o gesto. Prática é uma *sintonia*: você ajusta o seu estado ao de outra pessoa e, a partir daí, algo acontece. Não gasta espaço de magia. Não é desfeita por quem anula magias. E funciona em qualquer lugar: na colônia, na névoa, no fundo do mar.

— Funciona sempre? — perguntou Nina, de braços cruzados.

— Funciona *quando* a outra pessoa quer receber. Essa é a regra que mais se esquece.

Sabino pegou um copo e o encheu.

— Imaginem que eu queira lhes dar de beber. Posso levar a água até a boca de vocês. Mas, se a boca não abrir, a água cai. É a **Receptividade**: a pessoa que recebe também escolhe. Quem está Inconsciente, em Torpor, desmaiado ou sem condições de recusar, é considerado Receptivo. Quem aceita o auxílio, também. Mas quem é hostil e consciente, ou quem zomba do auxílio, não é.

— Isso é o contrário da magia — disse Camila. — A magia funciona se o conjurador acerta. Aqui funciona se o outro deixa.

— Exatamente, minha filha.

— E se a pessoa deixa só um pouco?

— Aí a prática funciona um pouco. — Sabino sorriu. — É o que se aprende com a idade.

◆ A REGRA

Práticas. São técnicas do plano espiritual, não magias: não gastam espaço de magia, não são anuladas por Contramagia nem por Dissipar Magia e funcionam em qualquer zona. Quase todas usam a ação Usar Magia. **Receptividade:** a prática de auxílio só funciona em quem a aceita (ou em quem está Inconsciente, em Torpor ou em Dispersão). **CD Espiritual:** quando a prática exige salvaguarda contra você, a CD é 8 + seu bônus de proficiência + o maior entre Sabedoria e Carisma.

— Qual seria a CD espiritual da Irene? — perguntou Helena.

— Oito, mais dois da proficiência, mais três da Sabedoria — disse Camila, antes que Matias respondesse. — Treze.

— A mesma CD das magias dela — disse Matias. — Você tem uma ficha boa.

O Passe

— Tomás — chamou Sabino. — Você aceita servir de paciente?

— Eu estou ótimo — disse Tomás, mas, quando se sentou no tapete, passou a mão pela nuca com ar de quem estava longe de estar. Tinha olheiras de dois dias.

— Está ótimo e está cansado. Os dois. Dona Irene, a senhora aprendeu a fazer o **Passe**?

— Aprendi, senhor, em outra vida. Não sei se vale aqui.

— A senhora tem a proficiência em Medicina e em Religião, que servem aos modos mais fortes. E qualquer um, até quem nunca aprendeu, pode aplicar o modo Amparo e o modo Calmante. Venha.

Irene ajoelhou-se diante do rapaz. Tomás fechou os olhos, e ela estendeu as duas mãos espalmadas, a um palmo do peito e da testa dele, sem tocar.

— Um Passe é uma ação — disse Sabino. — O alcance é de um metro e meio. O toque é opcional. Cada criatura só recebe um por descanso curto, de qualquer passista, salvo o Amparo. E o passista escolhe **um modo**: Amparo, que estabiliza quem está em Torpor; Restaurador, que cura; Calmante, que acalma o medo; Desobstrução, que ajuda a se livrar de uma influência; Fortalecimento, que protege; Longo Circuito, que dá sono reparador; e Harmonização.

— Qual a senhora escolhe? — perguntou Sabino.

Helena pensou. Sabia que a pergunta era para Irene, mas fingiu por um instante que era para si.

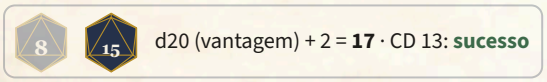
— Fortalecimento — disse. — Ele vai passar o dia em treino, e ela acha que ele precisa de força de ânimo.

— Boa escolha — disse Sabino. — O Fortalecimento dá Vantagem na próxima salvaguarda de Constituição, Sabedoria ou Carisma na próxima hora. Agora, vamos ver se funciona. Eu peço uma salvaguarda de Constituição, CD treze, contra o cheiro desta erva.

Abriu uma bolsinha de pano e pôs sob o nariz de Tomás um ramo seco de alguma coisa tão forte que Rafa, na mesa, fez uma careta só de imaginar.

— Com Vantagem — lembrou Matias. — Dois dados, vale o melhor. O modificador de Constituição do Tomás é mais dois.

Rafa rolou os dois dados. Oito. Quinze.



— Quinze, mais dois — disse ele. — Dezessete.

— Passou — disse Matias. — Tomás respira fundo, tosse, e fica de pé. A tontura que o ramo causaria sumiu como fumaça.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Funcionou — disse Tomás, surpreso. — Eu senti uma... coisa, aqui. — Bateu no peito. — Como se alguém tivesse segurado a porta para mim.

— É o que o Passe faz — disse Sabino. — Ele não faz o trabalho do outro: segura a porta.

Helena sentiu os olhos arderem sem saber por quê.

◆ A REGRA

Passe. Prática, alcance de 1,5 m, o toque é opcional. Alvo Receptivo (Desencarnado ou encarnado). Um Passe por criatura a cada Descanso Curto. Escolhe-se um modo: **Amparo** (estabiliza quem está a 0 PV), **Restaurador** (o alvo gasta 1 Dado de Vida e soma seu modificador de Sabedoria), **Calmante**, **Desobstrução**, **Fortalecimento** (Vantagem na próxima salvaguarda de Constituição, Sabedoria ou Carisma, por 1 hora), **Longo Circuito** e **Harmonização**. Qualquer um pode aplicar Amparo e Calmante; os outros pedem Medicina, Religião ou o talento Passista. Nenhum Passe remove Marca de Sombra.

A recusa de Nina

— Quem é o próximo? — perguntou Sabino.

— Eu não — respondeu Nina, antes que ele a olhasse. — Eu não preciso de nada.

— Eu não ofereci nada — disse Sabino, calmo.

— Ia oferecer.

— Ia. — O instrutor inclinou a cabeça. — E a senhora recusaria.

— Recusaria.

— Pois então. Dona Irene, aplique o Passe de Amparo em Nina.

Helena olhou para Camila, que também olhou para ela, e as duas sorriram sem querer.

— A Irene tenta — disse Helena. — Mas a Nina cruza os braços e vira o rosto. Não aceita.

— E então? — perguntou Matias.

— Então não funciona — respondeu Camila. — Porque eu sou hostil e consciente. Não sou Receptiva. A Receptividade.

— Muito bem — disse Matias. — A mão da Irene não é recusada: ela só não pega. O gesto não é um golpe nem uma invasão. Não existe Passe à força.

— E isso não é frustrante? — perguntou Camila.

— Muito — respondeu Sabino. — É o que mais nos ensina. O socorrista precisa aprender a esperar. A Receptividade é a lição de paciência de toda a vida de quem serve.

Irene baixou as mãos. Não disse nada. Mas Helena notou, na cena imaginada, que a Nina arregalou os olhos de leve, como quem esperava uma insistência e não encontrou.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

No nosso cenário, o auxílio espiritual nunca é imposto. Quem recebe participa: abre-se, ou não. Isso vale para o Passe, para a prece, para o conselho. Por isso o socorrista não é um vencedor: é alguém que ficou ao alcance e esperou ser chamado.

A Prece e a Cadeia

— Agora, a **Prece** — disse Sabino. — Uma prece sincera é uma conversa sem palavras. Pode ser feita a sós ou em grupo. Quem reza em grupo soma o que cada um traz. Dulce, o que a senhorita faria?

— Cantaria — disse Tainá, mas Dulce cantou, em voz baixa, uma frase simples, que Helena entendeu não ser exatamente música: era uma nota única, comprida, que subia e descia como uma respiração. Os outros acompanharam em silêncio. Na sala, o ar mudou de cor, de leve, como quando o sol sai de trás de uma nuvem.

— Isso é a Prece em Grupo — disse Sabino. — Ela ajuda a descansar e a acalmar. Mas, quando o grupo precisa de mais do que paz, quando precisa *conter* e *conversar* com alguém que não quer ouvir, existe a **Cadeia Magnética**.

Pediu que se levantassem. Cinco pessoas, em círculo, de mãos dadas.

— Quatro ou mais participantes — disse. — Mãos dadas. Todos mantendo Concentração, que é a atenção firme, sem se distrair. A cadeia leva um minuto para se formar. Quando funciona, ela cria um círculo em volta de quem está dentro. Quem é Hostil, Desencarnado ou Trevoso e está *dentro* do círculo não consegue sair, e não consegue ferir quem está fora. Os vínculos de Imantado de quem está dentro ficam suspensos.

— Fica preso? — perguntou Ambrósio, com a mão na de Tainá.

— Fica contido. A diferença é grande. A cadeia serve para conversar, nunca para punir. Se alguém perde a Concentração, as criaturas contidas passam a ter Vantagem nas salvaguardas contra o círculo. Com menos de quatro, a cadeia se desfaz.

Os cinco ficaram em silêncio, de mãos dadas, por um longo minuto. Helena sentiu algo quase físico: o calor da mão da pessoa ao lado, a pressão do dedo mínimo. Era a sala de jantar, e era a sala de pedra, e as duas eram a mesma.

— É bonito — disse Dulce, soltando a mão de Tomás. — Mas é pesado.

— É. — Sabino sorriu. — Quanto mais gente, mais firme. Por isso, nunca se faz sozinho.

◆ A REGRA

Cadeia Magnética. Ritual de 1 minuto, com 4 ou mais participantes de mãos dadas, todos mantendo Concentração. Age como um círculo voltado para dentro: criaturas Hostis (Trevosas ou Desencarnadas) dentro dele não saem nem afetam quem está fora; vínculos de Imantado ficam suspensos. Quem perde a Concentração dá Vantagem às salvaguardas das criaturas contidas. Com menos de 4, a cadeia se desfaz. Serve para conter e conversar, nunca para punir.

O halo de Nina

— Última prática desta manhã — disse Sabino. — **Leitura de Halo**. Dona Irene, a senhora vê as pessoas cercadas de uma luz, não é?

— Vejo.

— Muito bem. Essa luz tem tom, tem cor, tem peso. Aprender a lê-la é um ofício. Vou lhe emprestar um instrumento que ajuda.

Tirou de um bolso um pequeno disco de vidro, do tamanho de uma moeda grande, com uma lâmina de metal fina no centro.

— Um psicoscópio — disse. — Dá Vantagem à leitura. Agora: a Leitura de Halo é a ação Procurar, em alguém que a senhora veja a até nove metros. É um teste de Sabedoria, Intuição. Com dificuldade doze, a senhora percebe o tom emocional dominante: medo, ódio, saudade, culpa, serenidade. Com dezoito, percebe o afeto ou o vício principal da pessoa. A leitura não detecta mentiras e não revela pensamentos.

— E em quem eu leio? — perguntou Irene.

— Naquela que cruzou os braços.

Nina soltou um muxoxo.

— Por quê eu?

— Porque a senhora é a mais fácil de ler — disse Sabino, com um sorriso tão cândido que Camila não teve como se ofender.

Helena apanhou os dois dados. A mesa se calou. Primeiro dado: três. O outro: dezessete.

3 17 d20 (vantagem) + 7 = **24** · CD 12: **sucesso**

— Dezessete, mais sete: vinte e quatro — disse ela, e então ficou um instante em silêncio. — Isso passa até dezoito.

— Passa — disse Matias. — Irene olha para Nina através do vidro. A luz em volta dela é de um azul-escuro, quase negro nas bordas. E o tom é claro como uma coluna de fumaça: *medo*. Um medo antigo, de lugar. De um lugar específico, a que ela não quer voltar.

Camila ergueu o olhar do caderno, e por um instante a máscara de Nina, a que Camila trazia, escorregou.

— Eu não disse nada — murmurou.

— Não — disse Matias. — A Irene também não. Ela baixa o psicoscópio e guarda o que viu. Ver manchas não autoriza ninguém a julgar. Isso é o que Sabino lhe ensina.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Por que a senhora fez aquilo? — perguntou Nina, a voz rouca, depois de um instante.

— Para aprender — respondeu Irene. — Perdão, filha. Não direi nada a ninguém.

Nina não respondeu. Mas descruzou os braços.

◆ A REGRA

Leitura de Halo. Prática. Ação Procurar, em uma criatura que você veja a até 9 m. Teste de Sabedoria (Intuição). **CD 12:** o tom emocional dominante e se há influência de outra criatura. **CD 18:** o afeto ou vício dominante (o Centro de Interesse). Não detecta mentiras nem lê pensamentos. Criaturas muito mais elevadas aparecem só como claridade ilegível. O psicoscópio dá Vantagem.

— Isso é placebo? — perguntou Camila, de repente, em voz de Camila, não de Nina, sem tirar os olhos do caderno. — Desculpe, mas eu preciso perguntar. Eu trabalho numa UTI. Se me disserem que uma pessoa vê auras e que isso cura, eu pergunto pelo estudo.

A mesa ficou em silêncio. Helena prendeu a respiração. Matias, em vez de se ofender, sorriu, e foi Sabino, ainda com a voz do instrutor, quem respondeu.

— Muito boa pergunta, minha filha. — O tom do instrutor não mudou. — A resposta honesta é: não sei. O que eu sei é que o que se faz aqui não depende de que você acredite. Depende de você se abrir ou não. Uma pessoa que não acredita no Passe pode recusá-lo, e então ele não funciona. Uma que não acredita, mas aceita por educação, pode sentir alguma coisa, e também pode não sentir. Eu não peço fé. Peço que observe. Anote o que vê. E, depois de anotar, decida.

— Isso é honesto — disse Camila, depois de um instante.

— É o único modo de ser honesto num ofício como o nosso.

Matias, fora do personagem, acrescentou:

— O jogo não pede que ninguém acredite. Só que aceite a regra do cenário, como se aceita a regra de qualquer jogo. O que cada um pensa da vida real é de cada um.

Camila levantou o polegar.

O ESCUDO E O SONO

— Para terminar — disse Sabino —, duas magias de apoio, para mostrar o que *não* é prática. Senhor Ambrósio, o senhor sabe o Escudo Fluídico?

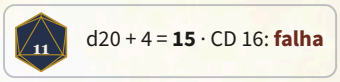
— Sei. — Seu Nilton levantou-se com certa pompa. — É um escudo de pensamento. Dura uma rodada e dá cinco pontos de proteção.

— Cinco na Classe de Armadura — corrigiu Matias. — E é uma reação.

— Reação — repetiu Seu Nilton. — Isto é, quando acontece alguma coisa.

Sabino pegou uma bolinha de pano, do tamanho de uma maçã, e arremessou-a de leve contra o peito do velho. Ambrósio ergueu a mão, e do ar nasceu uma lâmina de luz fina, como uma lâmina de vidro. A bola bateu nela e quicou.

— A CA de Ambrósio é onze — disse Matias. — Sem o escudo, a bola acertava: onze mais quatro de ataque é quinze. Com o escudo, dezesseis. E a bola rola onze, mais quatro, quinze.



— Quinze contra dezesseis — disse Seu Nilton, radiante. — Eu estava certo desde o início.

— Estava — disse Sabino. — O senhor sempre está certo, quando faz as contas. O problema é o resto.

— E o **Sono Magnético**? — disse Ambrósio, ainda de pé. — Posso usar no cão?

— Se ele concordar.

O cão de socorro, que estava deitado num canto desde o começo da manhã, levantou a cabeça. Olhou para Ambrósio. Bocejou. Voltou a deitar a cabeça nas patas.

— Isso é um sim — disse Dulce.

Ambrósio estendeu os dedos e murmurou algumas palavras. O cão, que era de ofício e sabia o que se esperava dele, não resistiu: fez de propósito a salvaguarda de Sabedoria e a perdeu.

— O Sono funciona assim — explicou Matias. — Cada criatura na esfera de metro e meio, à escolha de quem conjura, faz uma salvaguarda de Sabedoria contra a CD de magia de Ambrósio, que é treze. Quem falha fica Incapacitado até o fim do próximo turno do conjurador. Aí repete a salvaguarda. Se falhar de novo, fica Inconsciente pela duração: até um minuto, se Ambrósio mantiver a Concentração, ou até alguém o sacudir ou ferir.

— O cão repete? — perguntou Dulce.

— Se quiser, falha de novo.

O cão tombou de lado, com o focinho entre as patas, e começou a roncar.

NA MESA

Matias explicou que **Escudo Fluídico** e **Sono Magnético** são magias do primeiro círculo, de Ambrósio, e que gastam espaços de magia, ao contrário das práticas. "A grande diferença", disse, "é que o escudo e o sono dependem de quem conjura. O Passe e a Cadeia dependem de quem recebe e de quem participa. Uma é técnica; a outra, convivência."

O fim da manhã

Sabino bateu palmas, baixinho.

— Por hoje é só — disse. — Vocês fizeram o que se pede a quem chega: ouvir, esperar e não julgar. Amanhã, mais.

Os cinco se levantaram, calçaram os sapatos (cada um agora pesava um pouco menos) e foram saindo. Na porta, Sabino chamou Irene com um gesto discreto.

— Dona Irene.

— Sim?

— A senhora teve a coragem de ver e a sabedoria de calar. Raro, nos dois. — Pôs-lhe na mão, como quem entrega uma moeda, o disco de vidro. — Pode ficar. É seu empréstimo.

— Eu não sei se mereço.

— Ninguém merece um psicoscópio. A gente o usa. — Sorriu. — E agora vá, que o Abdias está ali fora com uma novidade. Ele disse que os senhores ainda não viram o que é um ofício de verdade.

— Que ofício?

— O de quem sai para socorrer. Vão ao Pátio. Verão uma equipe inteira treinando.

Fora da sala, a claridade da manhã era tão forte que os cinco semicerraram os olhos.

Na mesa, em Juiz de Fora, Helena soltou o ar. Estava com as mãos suadas e o coração rápido, e riu, de repente, alto, de si mesma. Riu porque se lembrou de que, uma hora antes, estava em pânico por causa de um teste de Intuição, e agora acabava de ler a alma de uma desconhecida com um vidro de moeda.

— O que foi? — perguntou Tainá.

— Nada — disse Helena. — Eu estava nervosa. Acho que ainda estou. Só que, agora, é nervosa de um jeito bom.

— É assim mesmo — disse Seu Nilton. — Trinta e cinco anos jogando, e eu ainda fico nervoso na hora do dado. Se um dia não ficar, é hora de parar.

Matias sorriu e, sem dizer nada, serviu café.

✓ O QUE APRENDEMOS

- **Prática não é magia:** não gasta espaço, não é anulada, funciona em qualquer zona. Depende de sintonia e de **Receptividade**: quem recebe também escolhe.
- **CD Espiritual:** 8 + proficiência + o maior entre Sabedoria e Carisma (a de Irene é 13).
- **Passe:** ação, 1,5 m, um modo por vez (Amparo, Restaurador, Calmante, Desobstrução, Fortalecimento, Longo Circuito, Harmonização). Fortalecimento dá Vantagem na próxima salvaguarda de Constituição, Sabedoria ou Carisma.
- **Cadeia Magnética:** 4 ou mais, de mãos dadas, 1 minuto, todos em Concentração; contém sem punir.
- **Leitura de Halo:** Intuição CD 12 (tom emocional) ou 18 (afeto dominante). Não detecta mentiras e não autoriza julgar.
- **Escudo Fluídico** (+5 na CA por reação) e **Sono Magnético** (salvaguarda de Sabedoria; Incapacitado e depois Inconsciente) são magias; gastam espaço.

◆ CAPÍTULO 17 ◆

A equipe de Zacarias I: força e bravura

A equipe de Zacarias I: força e bravura

O Pátio dos Ofícios ficava no centro da Casa do Amparo, e tinha o tamanho de uma praça de vila. Era um quadrado de lajes claras, cercado por galerias de arcos, com uma figueira no meio que ninguém sabia quantos anos tinha. Debaixo dos arcos, em bancos de pedra, sentavam-se pessoas de todo tipo: umas de avental, outras de farda cinza, uma de sobrecasaca antiga. Todas olhavam o centro.

No centro, quatro pessoas treinavam ao mesmo tempo, sem esbarrar uma na outra, como quem dança de olhos fechados.

— Esta é a equipe de Zacarias Neves — disse Abdias, ao entrar com o grupo. — Chefe de expedição da Casa do Amparo. Eles descem às zonas pesadas, trazem os que se perdem e voltam. Vocês vão passar uns dias com eles. Observem. Depois conversem.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Quem é o Zacarias? — perguntou Tomás.

— Aquele, na galeria — respondeu Abdias, sem apontar. — O que não se mexe.

Irene olhou. Debaixo do último arco, sentado, de braços cruzados sobre os joelhos, um homem de uns cinquenta anos, de ombros largos, cabelo curto e uma cicatriz fina na sobrancelha, acompanhava o treino com o rosto de quem escuta música. Não olhou para eles. Mas Irene teve a nítida impressão de que tinha sido contada e pesada.

— Pergunte primeiro, mande depois — murmurou Abdias, como se completasse uma ideia. — É o lema dele. Vão.

Na mesa, em Juiz de Fora, Matias empurrou os óculos para o alto do nariz.

— Dessa vez — disse — a gente não vai lutar. Vai olhar. Vocês vão conhecer outros quatro ofícios e aprender como o jogo os chama. Não é para decorar. É para a gente saber, depois, o que os outros do grupo podem fazer.

— Eu gosto de olhar — disse Seu Nilton. — Aprendi muito olhando trem passar.

Bento e a força que serve

O primeiro era um homem enorme, de braços como troncos e uma barba de duas semanas, que levantava e abaixava, com cuidado de enfermeiro, um saco de lona do tamanho de um homem deitado. Chamava-se Bento.

— Bárbaro — disse Matias, e deixou que a palavra pesasse. — Mas vocês não se enganem: no nosso cenário, o bárbaro não é bruto. É a força posta a serviço. O ofício dele tem uma coisa chamada **Fúria**.

— Ele fica furioso? — perguntou Tainá, com um sobressalto.

— No jogo comum, sim. Entra em Fúria como ação bônus, e durante a Fúria resiste a dano contundente, cortante e perfurante, soma um bônus ao dano dos ataques de Força e tem Vantagem em testes e salvaguardas de Força. Mas não pode manter Concentração nem conjurar magia. Dura até o fim do próximo turno e se renova se ele atacar, forçar uma salvaguarda ou gastar uma ação bônus. Até dez minutos.

— E no nosso cenário? — perguntou Camila.

— A subclasse do Bento chama-se **Trilha do Farol**. A mecânica da Fúria é a mesma. O que muda é o nome e o espírito: para o Bento, a Fúria é **Fervor**, o ímpeto de proteger, nunca a cólera. Ninguém socorre movido pela irritação pessoal. É a força rude de quem guarda postos, carrega enfermos e fica entre o sofredor e o carrasco.

— Isso muda alguma coisa nas regras? — perguntou Camila, desconfiada.

— Nas regras, não. Na mesa, sim: quem escolhe a Trilha do Farol assume um jeito de jogar. Se o jogador usa a Fúria como desabafo de raiva, o Mestre pode cobrar.

— E a outra? — perguntou Rafa. — A do filme. O Berserker.

— A **Trilha do Berserker** está no livro das regras comuns. Quando o bárbaro ataca de forma imprudente em Fúria, causa dano extra no primeiro golpe, e mais tarde fica imune a medo e a encantamento. É a Fúria como frenesi. As duas trilhas existem. A diferença é de intenção, não de número.

Bento, no pátio, entrou em Fúria diante de todos. Não houve grito. Os músculos do pescoço se firmaram, o olhar baixou como o de um touro e ele ergueu o saco de lona com uma só mão, sem esforço, e o depôs no chão com tanta delicadeza que o saco nem pareceu pesar.

— Quando eu era soldado — disse Bento a Irene, ao se aproximar —, a fúria me servia para não ter medo. Aqui eu aprendi a usá-la para não machucar ninguém por engano. É um aprendizado. A senhora é a parteira, não é? Eu sempre quis conhecer uma. A minha mãe teve nove filhos sozinha.

— Sozinha, não — disse Irene. — Sempre há alguém. O senhor mesmo, depois.

Bento riu, um riso largo e mansinho, e voltou ao treino.

Valéria, o recuperar do fôlego

A segunda era uma mulher de trinta e poucos anos, de cabelo preso num rabo de cavalo e uma espada de treino de madeira, que fazia os mesmos três golpes, uma vez atrás da outra, sem tropeçar. Chamava-se Valéria.

— Guerreira — disse Matias. — A classe do treino constante. Ela escolhe um Estilo de Luta, tem a Maestria em Arma, que lhe dá o jeito de uma arma específica, e uma coisa muito útil: o **Recuperar Fôlego**.

— O que é isso? — perguntou Helena.

— Como ação bônus, ela recupera Pontos de Vida: um dado de dez mais o nível de guerreira dela. Duas vezes, no começo. Recupera um uso depois de um descanso curto, e todos depois de um longo.

— É como respirar fundo no meio da corrida — disse Seu Nilton.

— É. E, no segundo nível, vem o **Surto de Ação**: ela pode, uma vez por descanso, fazer uma ação adicional no mesmo turno, menos conjurar magia. E o **Ataque Extra** só chega no quinto.

— E a subclasse? — perguntou Helena.

— **Campeão**. A pessoa que se treina para a excelência física. Atleta Extraordinário: tem Vantagem na iniciativa e em Atletismo. E Crítico Aprimorado: acerta crítico com 19 ou 20 no dado.

— Isso é bom? — perguntou Tainá.

— Isso é muito bom — disse Camila. — Quer dizer que cinco por cento de todos os ataques dela dobram o dano.

— Dez por cento — corrigiu Rafa, de mão levantada. — Dois números em vinte.

— Dez, desculpe — disse Camila, e riu. — Eu tinha esquecido a conta.

Valéria, no pátio, parou o treino e sorriu para Irene.

— O Zacarias me ensinou que quem ataca por último é quem sobra — disse. — Não adianta ser a mais forte. Tem de ser a que resta de pé para levantar os outros.

Iara e a mão espalmada

A terceira era uma mulher miúda, de cabelos brancos presos num lenço de seda, que se movia no centro do pátio com uma lentidão enganadora. Ela dava passos pequenos, braços soltos, e a cada passo parecia mudar de peso sem desequilibrar. Chamava-se Iara.

— Monge — disse Matias. — Quem luta sem arma e sem armadura. Artes Marciais: usa o Ataque Desarmado como arma, com um dado de dano que cresce com o nível, e pode atacar com Destreza em vez de Força. Tem **Pontos de Foco**: energia que gasta para se mover mais depressa, esquivar, ou fazer dois golpes rápidos. Foco do Monge, Movimento sem Armadura, Defletir Ataques. Em nível 3, escolhe uma subclasse.

— A da Iara? — perguntou Dulce.

— **Combatente da Mão Espalmada**. Ela empurra, derruba e desorienta. Depois de um golpe da Torrente, pode escolher um de três efeitos: o alvo faz salvaguarda de Destreza ou fica Caído; não pode fazer ataque de oportunidade até o começo do próximo turno; ou faz salvaguarda de Força ou é empurrado quatro metros e meio.

— Para conter sem ferir — disse Irene.

— Exatamente. É a subclasse perfeita para o nosso cenário. Ninguém sai machucado de verdade.

Iara estendeu a palma da mão, devagar, a um palmo do peito de Bento, que tinha vindo desafiá-la. O gigante recuou quatro passos, empurrado por nada visível, e sentou-se, rindo, no chão.

— De novo — disse Iara, sem sorrir.

Remígio e o laço

O quarto ainda não tinha se mostrado. Estava num canto do pátio, de cócoras, com um cão de pelo cor de areia, parente do de Dulce, e uma corda longa enrolada no braço. Era um homem seco, de rosto comprido, com a calma dos que esperam. Chamava-se Remígio, o Samaritano, e era o único da equipe que não usava arma.

— Guardião — disse Matias, e Helena reparou que ele pronunciou a palavra com cuidado. — No nosso livro, é o *ranger*. O que busca, rastreia e protege.

— Rastreia quem? — perguntou Camila.

— Quem se perdeu.

— A subclasse dele é o **Samaritano**. É de nossa autoria, do suplemento. O Samaritano é o socorrista de campo: desce às zonas de sofrimento com cães, mulas e redes luminosas e traz as pessoas de volta. Não usa armas nem armaduras: a classe transforma o treino do Guardião em busca, contenção e transporte.

Remígio estendeu a corda. Em suas mãos, ela virou um laço que girou duas vezes no ar e passou, sem pressa, em torno do tornozelo do cão, derrubando-o em cena sem machucar. O cão rolou de lado, sorrindo, de língua de fora.

— **Laço Contentor** — disse Matias. — Uma vez por turno, ao atingir uma criatura com uma arma cuja Maestria ele possa usar, aplica Derrubar, Empurrar ou Lentidão no lugar da maestria normal. E o **Batedor das Trevas**: visão no escuro maior e Vantagem na salvaguarda contra a Exaustão Espiritual, que vocês conhecerão em Brumária. Ele e os aliados que o seguirem ignoram o terreno difícil das zonas.

— Isso é bom na névoa — disse Camila.

— É ótimo na névoa.

Remígio se levantou e se aproximou do grupo. Olhou Irene com os olhos de quem lê pegadas.

— A senhora é a Clériga — disse. — Eu sempre peço uma Clériga na equipe. Alguém tem de ficar atrás de mim quando eu agacho.

— Para quê?

— Para não pisarem em mim — disse ele, e sorriu pela primeira vez.

> **NA MESA**
>
> Matias fez uma pausa para o café e uma observação. "Quatro classes, quatro jeitos de ser útil: aguentar o que vem, durar, conter, buscar. O jogador escolhe a classe pelo que quer fazer na mesa. Não precisa saber tudo agora: a ficha explica no dia em que for preciso." Seu Nilton pediu que ele repetisse a lista. Matias repetiu. Seu Nilton escreveu num guardanapo.

O que os exemplos mostram

Foi Abdias quem sugeriu a visita ao fundo do pátio, a uma mesa comprida de madeira, onde os quatro, agora de pé, serviam copos de água fluidificada. Ali, em cima da mesa, alguns objetos pequenos esperavam: uma pena, um sininho, uma pedra lisa, um cordão de linha.

— Isto é o jogo de demonstração — disse Valéria. — O Instrutor Nestor deixou para vocês verem como as pequenas magias funcionam no ofício.

— Qual a primeira? — perguntou Dulce.

Bento ergueu a mão e pôs a ponta do dedo na testa de Remígio.

— **Ânimo Novo** — disse. — É a magia que me dá coragem. Quem recebe fica imune a medo e ganha pontos de vida temporários a cada começo de turno, iguais ao modificador de quem conjura. Dura até um minuto, se mantiver a concentração. Eu a uso antes de descer a um lugar que me assusta.

— Você tem medo de alguma coisa? — perguntou Tomás.

— Tenho medo de tudo — disse Bento, rindo. — Quem não tem medo não precisa de coragem.

Remígio mostrou uma pedra e a deixou cair. Ao tocar o chão, a pedra deu um estalo seco, como um ovo.

— **Agulha de Aviso** — disse. — Protege uma área contra intrusos. Eu a deixo atrás de mim quando a equipe dorme. Se alguém entra na área, a agulha bate um alerta mental, se eu estiver a menos de um quilômetro e meio, ou um som que se ouve a dezoito metros.

— Quanto tempo dura? — perguntou Camila.

— Oito horas. Uma boa noite de sono.

Valéria pôs a mão na bainha de madeira.

— **Sintonia de Busca** — disse. — Eu a uso quando perco o rastro de alguém. Escolho um alvo à vista, e daí em diante, durante uma hora, se eu estiver concentrada, eu o encontro com Vantagem em Percepção e Sobrevivência, e causo um dado extra de dano quando o atinjo.

— Dano? — perguntou Irene, desconfiada.

— Dano não letal, dona Irene. Ninguém aqui é destruído.

Por fim, Iara apanhou o sininho, sacudiu-o, e no mesmo instante Helena percebeu, na sala, uma coisa que não sabia nomear: um cheiro frio, de metal e de poço fundo, vindo de um canto onde não havia ninguém.

— **Sentir a Treva** — disse Iara. — Dez minutos de duração. Percebo, a nove metros, a presença de criaturas de natureza sombria, ou lugares e objetos que foram profanados. Uma parede de pedra de trinta centímetros me bloqueia.

— E agora? — perguntou Ambrósio.

— Agora tem uma — respondeu ela, e olhou para o canto, tranquila. — Mas é um gato.

Atrás de uma coluna, a cabeça de um gato cinza apareceu com um ar ofendido. Todos riram.

O Instrutor Nestor

Foi então que a figura de Nestor apareceu na galeria.

Era um homem de uns sessenta anos, magro, de barba curta e olhos de coruja, que atravessou o pátio com as mãos nos bolsos, como quem passeia por um jardim. Parou ao lado de Zacarias, que o cumprimentou com um aceno, e depois se aproximou do grupo.

— Eu sou o Nestor — disse. — Ensino as coisas pequenas. Magias, ideoplastia, essas bobagens que ninguém dá valor até precisar. Ouvi dizer que a Clériga tem um bom olho.

— Dizem — respondeu Irene.

— Então venha cá. Preciso de um voluntário para uma demonstração de uma coisa séria. A **Fascinação**. Você não vai se machucar. Eu só preciso que você deixe.

— Deixar o quê?

— Que eu faça de conta.

Helena olhou para Matias, que sorriu.

— Quer? — perguntou ele, fora do personagem. — É um teste de Sabedoria. A Irene está disposta a participar. Mas a Fascinação, no jogo, nunca acontece sem aviso. É a condição de quem foi conquistado pela lisonja e pela mentira de outra criatura. Quem a tem trata o fascinador como amigo e protetor, e passa a desconfiar dos benfeitores. Vou explicar enquanto você rola.

— A dificuldade?

— Dezesseis. A CD espiritual do Nestor. A sua salvaguarda de Sabedoria é de mais cinco: três de modificador e dois de proficiência.

Helena rolou o dado sem querer acertar nada. Parou em nove.

9 d20 + 5 = **14** · CD 16: **falha**

— Nove, mais cinco: catorze — disse ela. — Não deu.

— Não deu. E, neste caso, é de propósito: a Irene "se deixa levar" por um instante. É uma demonstração, e ela aceita.

Na sala, Nestor pôs a mão no ombro de Irene e disse, com voz muito doce:

— A senhora é a pessoa mais bondosa que eu já conheci.

E Irene sentiu a frase entrar como um pano quente. De repente achou Nestor encantador. Quis agradar. Quis contar-lhe tudo. E, por trás do prazer, uma vozinha pequena dizia: *isso é bom demais para ser verdade.*

— É assim — disse Nestor, quando retirou a mão. — Dá prazer. Por isso é difícil sair. E, como mostra a regra, ninguém de fora desfaz a Fascinação por magia. Só de dentro. Ao fim de cada descanso longo, a pessoa faz uma salvaguarda de Sabedoria. Ela tem Vantagem se um amigo conversou com ela, sem discutir, sobre seus compromissos e sua fé.

— Sem discutir — repetiu Helena.

— A discussão fortalece a fascinação. A conversa tranquila a desfaz.

◆ A REGRA

Fascinação. Condição de quem foi conquistado pela lisonja e pela mentira de uma criatura (o fascinador). A vítima fica Enfeitiçada por ele e o trata como amigo, e não percebe benfeitores de alta Vibração. Nenhuma magia de terceiros a desfaz. Ao fim de cada Descanso Longo, nova salvaguarda de Sabedoria contra a CD do fascinador, com Vantagem se um aliado lhe lembrou, sem discutir, seus compromissos e sua fé. Termina também se o fascinador for esclarecido.

A inspiração pela fronte

— E o reverso — disse Nestor, ao ver o rosto de Irene. — A **Inspiração pela Fronte**. Eu toco a fronte de uma pessoa encarnada, ou desdobrada pelo sono, e sugiro uma ideia curta. Uma frase.

— Para quê? — perguntou Tomás.

— Para ajudar. Alguém vai tomar uma decisão ruim, e eu soprei: *espere até amanhã*. Se a ideia não contraria a consciência da pessoa, ela a acolhe como sua e pode agir por ela na próxima hora, se lhe parecer razoável. Mas, se contraria, não tem efeito. E falha na hora se o alvo está em cólera ou discussão.

— Isso é tão fácil de abusar — disse Camila.

— É. — Nestor olhou-a com respeito. — Por isso, a regra diz: inspirar alguém a prejudicar outro pode ser grave, e não funciona em quem tem boa índole. É uma prática, não uma ordem. E há uma técnica irmã: o **Desvelar a Visão**. Com um toque, a pessoa voluntária passa a perceber os espíritos presentes por dez minutos. Ela interpreta o que vê pelo prisma das próprias crenças.

— Uma pessoa vendo espíritos pelo prisma da própria crença — murmurou Ambrósio. — É uma ponte construída com o material de quem passa.

— Gostei da imagem — disse Nestor.

Irene, de pé, ainda sentia na pele o resto do pano quente.

— Por que o senhor mostrou isso primeiro como mentira e depois como ajuda? — perguntou.

— Porque são a mesma mão — disse Nestor. — O que muda é a intenção. Quem aprende a influenciar aprende a escolher. E escolher exige saber o que não se deve fazer.

Helena ficou olhando o dado de vinte lados, imóvel sobre a toalha. Pensou em Osvaldo, que dizia: *o que se sabe de um ofício é o que se aprende a não fazer*. Sorriu, sem se dar conta.

Os dois que conversavam

Quando o dia caiu, o pátio se esvaziou. Zacarias levantou-se, afinal, e atravessou as lajes até o grupo.

— Boa tarde — disse. A voz era grave, baixa, sem ênfase. — Vocês assistiram à equipe. Eu assisti a vocês. O que acharam?

— Ótimos — disse Tomás, antes dos outros.

— Perguntei o que *acharam*. Não o que *acham* que devem dizer.

Tomás ficou calado. Zacarias olhou para Irene.

— A senhora. O que viu?

— Que cada um é diferente — disse Irene —, e que todos se ajudam a voltar.

— Ajudam-se a voltar — repetiu Zacarias, e uma sombra de sorriso passou por sua boca. — É a melhor definição que ouvi em um mês. — E pôs a mão na cicatriz da sobrancelha, devagar. — Amanhã, jantam com a minha equipe. Vão conhecer o resto.

— O resto?

— Os que não treinam de dia — disse Zacarias. — Os que cuidam do que a gente não vê.

✓ O QUE APRENDEMOS

- **Bárbaro:** a Fúria (ação bônus: resistência a dano comum, bônus de dano, Vantagem em Força, sem Concentração nem magia). No nosso cenário, a Trilha do Farol a chama de Fervor; a Trilha do Berserker é a versão frenética do livro comum.
- **Guerreiro:** Recuperar Fôlego (d10 + nível, ação bônus), Surto de Ação; o Campeão acerta crítico com 19 ou 20.
- **Monge:** Artes Marciais, Pontos de Foco; a Mão Espalmada empurra, derruba e desorienta.
- **Guardião Samaritano:** busca, contenção e transporte; Laço Contentor e Batedor das Trevas.
- **Magias do pátio:** Ânimo Novo (coragem), Agulha de Aviso (alarme), Sintonia de Busca (rastreio) e Sentir a Treva (percepção de trevas).
- **Fascinação:** condição de lisonja e mentira; só se desfaz de dentro, com conversa sem discussão. **Inspiração pela Fronte:** uma ideia curta, que só funciona se não contraria a consciência.

CAPÍTULO 18

A equipe de Zacarias II: natureza, mistério e pacto

A equipe de Zacarias II: natureza, mistério e pacto

O refeitório da Casa do Amparo cheirava a pão e a lenha, e era comprido como um trem. Havia três mesas de tábua grossa, bancos dos dois lados, lamparinas de vidro verde a cada dois metros. No fundo, uma lareira acesa, embora ninguém ali sentisse frio. Quem a acendera, explicou Abdias, só queria companhia.

— Sentem onde quiserem — disse. — O jantar daqui é uma conversa, e a conversa, uma sopa.

A equipe de Zacarias já ocupava uma das mesas: os quatro do pátio, mais cinco rostos novos. Bento fez sinal para que viessem, e Valéria empurrou os bancos para abrir espaço. Na cabeceira, calado, Zacarias partia o pão com as mãos.

— Os que não treinam de dia — disse Remígio, ao apresentá-los. — Zilda, Tadeu, Lívia, Duarte e Ezequiel.

Na mesa de jantar de Juiz de Fora, o bolo de fubá de Helena tinha acabado, e Matias, sem dizer nada, trouxera outro prato de biscoitos. Seu Nilton olhou o prato e depois o mestre.

— Isso é jogo limpo? — perguntou.

— Isso é refeitório — disse Matias.

A que cuida da terra

Zilda era uma senhora baixa, de rosto redondo e mãos manchadas de terra e de verde, que parecia ter vindo direto de uma horta. Tirou do bolso do avental um punhado de frutinhas vermelhas, do tamanho de grãos de milho, e espalhou-as na mesa.

— Para o jantar — disse. — Quem quer?

— O que é isso? — perguntou Dulce, desconfiada.

— **Alimento Fluídico**. É uma magia pequena. Dez frutinhas na mão. Cada uma restaura um ponto de vida e alimenta um corpo por um dia. Perdem a força depois de vinte e quatro horas.

— E as magias do cenário, em geral, têm nome assim? — perguntou Helena, a Matias, em voz baixa.

— Cada magia do livro comum tem um nome de cenário. O Alimento Fluídico, no livro das regras, é o *Bom Fruto*. Eu uso o nome do cenário, quando posso. Mas guardo o outro na ficha, para você achar.

Zilda levantou a mão sobre uma jarra de água turva, e o líquido clareou como se alguém tivesse passado um pano.

— **Fluidificação das Águas** — disse. — Toda comida e bebida não mágica numa esfera de metro e meio de raio fica livre de veneno e de doença. Útil na estrada.

— A senhora é druida? — perguntou Irene.

— Do Círculo dos Fluidos Naturais, que é o nosso — respondeu Zilda. — Não só as pessoas recebem e emitem fluidos: as árvores, as águas, o mar, também. Eu trabalho com isso. No Círculo da Terra, que vem no livro comum, o druida se prende ao terreno e conhece magias por tipo de solo. O nosso lida com a nutrição e a paz.

— E Forma Selvagem? — perguntou Tomás, que lera isso em algum lugar. — Ela vira bicho?

— Vira bicho, sim. Como ação bônus, por horas, duas vezes por descanso. Mas não é o que eu mais uso. O que eu mais uso é a Ordem Primal: escolhi ser Xamã, que dá um truque a mais e um bônus em Arcanismo e Natureza. O resto fica para quando precisar.

O que cada um esconde

Tadeu, ao lado, era um homem moreno, de poucas palavras, com um chapéu de palha na cabeça e uma flecha de madeira enfiada na lapela.

— Eu sou Guardião — disse. — Mas Caçador. A subclasse do livro comum. Remígio é o Samaritano, que traz gente. Eu sou o que acha o caminho.

— Marcha Silenciosa — disse ele, sem levantar a voz.

Pareceu a Helena que a mesa inteira tinha ficado mais quieta. Os passos que ela ouvira no corredor sumiram. A colher que tilintava na sopa de Valéria não fez barulho.

— Cada um que escolho a até nove metros recebe um bônus de dez em Furtividade e não deixa rastro — disse Tadeu, e a voz voltou ao normal. — Dura uma hora. Para quando a gente precisa passar sem ser visto, pela névoa.

— Isso é muito útil para a Nina — disse Camila, e arqueou a sobrancelha com satisfação de quem acabou de comprar um carro.

— A Nina não precisa — disse Tadeu. — Ela já tem o corpo para isso. Mas o resto do grupo, sim.

Duarte, mais adiante, era um rapaz alto e magro, de olhos muito verdes, que girava na ponta dos dedos uma moeda de metal.

— Eu sou feiticeiro — disse. — Feitiçaria Dracônica, dizem. Herdei a magia de uma história antiga: um dragão deixou um pouco de si no sangue de um antepassado meu. É assim que contam.

— E aqui? — perguntou Ambrósio, curioso.

— Aqui é só uma tradição de família. Não tem dragão, tem uma ponta de sorte. Mas serve. — Girou a moeda, e a moeda, de repente, fez a volta no ar, brilhou e virou outra: uma moeda de cobre, de uma época que Helena não conhecia.

— **Forma Plástica** — disse Duarte. — Disfarço a aparência, minha e de tudo que carrego. Uma hora.

— E o **Quadro Mental** — acrescentou Lívia, a mulher ao lado dele, uma moça de trança grossa e olhar atento, que pôs a mão em concha, e sobre a mesa surgiu uma pequena paisagem em movimento: um cais, uma barca, três gaivotas. Silenciosa. — Uma imagem sem som, que se move por onde eu quero, até dez minutos.

— É a Imagem Silenciosa, no livro comum — disse Matias.

— A senhora é feiticeira também? — perguntou Irene.

— Feiticeira, sim. Feitiçaria Mediúnica. A mediunidade como ponte entre faixas. Meu dom é inato: eu empresto a voz a quem ainda não pode ser ouvido, e percebo presenças que os outros não veem. Mas serve a todos, não é um privilégio. Não é prova de mérito.

— Como a Irene — disse Helena, sem querer.

Lívia olhou para ela. Era Irene, e era Helena, e a moça pareceu ver as duas ao mesmo tempo.

— Como a senhora — disse. — Sim.

Passo Fluídico e Marcha

— Mais uma — disse Duarte, levantando-se. — Eu quero mostrar o **Passo Fluídico**.

Foi até o fundo do refeitório. Rodeou-se de uma névoa fina, prateada, e, de repente, estava na outra ponta, junto à lareira, a nove metros.

— Teleporte curto — disse. — Ação bônus, só preciso falar. Posso sair de uma rodada de perigo e chegar atrás da muralha.

— Muito útil para ladra — disse Camila.

— Quando eu tiver a ficha — disse Duarte, sorrindo —, falo com você.

A fonte de Duarte

— Fale do seu fôlego — pediu Valéria a Duarte, que girava a moeda de novo. — Eles precisam saber de onde vem.

— De dentro — disse Duarte. — O feiticeiro não estuda a magia, nasce com ela. Chama-se **Feitiçaria Inata**: eu a libero por um minuto, como ação bônus, e nesse tempo a CD das minhas magias sobe um e ataco com Vantagem. Duas vezes por descanso longo.

— E o que é aquela fonte de que falam? — perguntou Ambrósio.

— **Fonte de Magia**. Pontos de Feitiçaria: tenho dois, e ganho mais com o nível. Posso trocar um espaço de magia por pontos, ou pontos por um espaço novo. É como trocar moeda grossa por moeda miúda, na feira.

— E o que se faz com a moeda miúda?

— **Metamagia**. Eu mudo uma magia na hora em que a lanço: faço-a chegar mais longe, ou mais rápida, ou escolho quem escapa dela. — Duarte sorriu. — Gasto pontos, claro. Tudo na vida tem preço de feira.

— A mediunidade da Lívia também usa isso?

— Usa o mesmo motor — disse Lívia. — Muda o espírito. Eu pago em serviço.

Tadeu, que ouvia calado, acrescentou, sem que lhe pedissem:

— O Guardião tem algo parecido. **Inimigo Favorito**: eu sempre tenho a Sintonia de Busca preparada. E o **Explorador Hábil**, que me dá duas perícias e idiomas a mais. E, no segundo nível, um Estilo de Luta. Nada vistoso. Eu aprendo a caminhar.

Zilda interveio, do outro lado:

— Os druidas também têm coisa miúda. O **Companheiro Selvagem**, por exemplo: um espírito da natureza em forma de bicho, que me ajuda por um dia. Hoje o meu é uma coruja. — Apontou o alto de uma viga, onde uma sombra redonda piscou. — Ela não gosta de gente. Mas gosta de mim.

— Ela fala? — perguntou Tainá.

— Só quando eu preciso. E, quando fala, geralmente é uma bronca.

Todos riram. Duarte pousou a moeda e, por um instante, pareceu simplesmente um rapaz, sem dom nenhum, num refeitório de pedra, com amigos.

— Agradeço a gentileza — disse ele a Irene. — Poucos perguntam de onde vem. Quase todos querem saber para quê.

— É a mesma pergunta — disse Irene.

— Não é — disse Duarte. — Mas a senhora sabe.

A conversa dos corredores

Ao fim da refeição, os grupos se misturaram. Nina e Tadeu ficaram juntos junto à lareira, sem se olhar, como dois gatos que dividem a mesma pedra quente.

— Você anda muito leve para quem diz que passou meses no cais — comentou Tadeu.

— Eu não disse isso.

— Não. A sua perna disse.

Nina quase sorriu. Num canto, Dulce ensinava a Lívia uma frase musical de três notas, e Lívia, depois de errar duas vezes, acertou, e riu como uma criança. Tomás tentava convencer Bento a mostrar de novo o saco de areia. Valéria passava de mesa em mesa recolhendo copos, porque, dizia, quem treina de dia lava prato de noite.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Helena observou a cena na própria sala de jantar. Rafa, de pé, imitava o gesto de Bento. Camila anotava algo, rindo sozinha. Tainá cantarolava a frase de três notas. Seu Nilton olhava os três com o ar de um avô orgulhoso. Era assim, pensou, que se formava uma equipe: não pelo plano, mas pela sobra de tempo.

— Boa mesa — disse Matias, e foi só isso.

O bruxo e o preço

Foi só no fim da mesa que Irene reparou em Ezequiel. Era o mais velho de todos, com cabelo grisalho cortado rente e uma expressão de quem acabou de acordar de um sonho comprido. Estava comendo pouco, com cuidado, e falava ainda menos.

— Ezequiel é o nosso bruxo — disse Zilda, num sussurro. — Foi do Umbral. Saiu há poucos anos. Não é muito de conversa.

— Eu escuto — disse Ezequiel, sem levantar os olhos. — A senhora pode perguntar.

Irene hesitou.

— O senhor fez um pacto?

— Fiz. — Ezequiel pousou a colher. — Num momento em que eu não tinha mais ninguém. Um ser me ofereceu um poder em troca de uma obediência. Aceitei. Paguei, e ainda pago. É o Patrono Ínfero, do livro comum. Ele me dava magia, a Magia de Pacto, de que eu recuperava os espaços com um descanso curto, e invocações místicas, que são pedaços de saber que a gente escolhe. Eu tinha a Astúcia Mágica, um rito de um minuto que devolve metade dos espaços gastos. Tudo isso era meu enquanto eu obedecesse.

— E agora? — perguntou Irene.

— Agora eu me libertei do patrono, com ajuda, e continuei com os dons. Mas cada magia que lanço me lembra do preço. — Ele olhou pela primeira vez para Irene. — Não é uma coisa bonita. Mas tem uma parte boa: eu sei como os outros caem. E sei como sobem.

— A senhora é Clériga, não é? Faça-me um favor: quando encontrar alguém que fez um pacto como o meu, não o julgue. Pergunte o que ele pagou.

— Eu pergunto — disse Irene.

— Isso eu sei — disse Ezequiel. — Está na sua cara.

Helena sentiu os olhos arderem. Camila, na mesa, tinha parado de comer.

Contenção Magnética

Foi Bento quem cortou o silêncio, com a voz de quem tira um peso do peito.

— Ezequiel, mostre a elas a Contenção. Tem de ser hoje, antes que eu esqueça de perguntar.

— Elas? — perguntou Tomás.

— Todos vocês. Não é segredo.

Ezequiel respirou, abriu a mão sobre a mesa e olhou para Irene.

— Dona Irene, a senhora aceita servir?

— Aceito.

— A magia chama-se **Contenção Magnética**. No livro comum, é Paralisar Pessoa. Escolho um humanoide à vista, a até dezoito metros, e ele faz uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, fica Paralisado até um minuto: incapacitado, sem se mover, falhando em salvaguardas de Força e de Destreza. No fim de cada turno dele, ele repete a salvaguarda. É voluntário: a senhora aceitou.

— Qual a dificuldade? — perguntou Camila.

— Catorze — respondeu Ezequiel. — A CD do Carisma. A salvaguarda de Sabedoria da dona Irene é cinco.

Helena rolou. O dado correu, caiu fora da mesa, e Seu Nilton o apanhou no ar.

— Dois — disse ele, ao devolvê-lo.

d20 + 5 = **7** · CD 14: **falha**

— Dois mais cinco, sete — disse Helena. — Falhou.

— Falhou — disse Matias. — E Irene fica Paralisada. Seus braços ficam pesados. A língua não obedece. Mas ela vê tudo, e escuta tudo. Só não pode se mover.

Helena entendeu com a pele o que Matias queria dizer. Era como ser uma estátua com olhos.

— No fim do turno, ela repete — disse Matias. — E, desta vez, com a Sabedoria, vai poder. Mas ela já aprendeu: um colega bondoso pode fazer isso a um inimigo. E um inimigo, a um colega. A magia dura um minuto e acaba. A condição, em si, é uma só: o nome é Paralisado.

◆ A REGRA

Paralisado. Quem está Paralisado fica Incapacitado (sem ação, sem ação bônus, sem reação, sem falar), com Deslocamento 0, e falha automaticamente em salvaguardas de Força e de Destreza. A Contenção Magnética (a magia Paralisar Pessoa) impõe essa condição a um humanoide que falhe numa salvaguarda de Sabedoria. A cada turno dele, ele repete a salvaguarda. Dura até 1 minuto.

— Mais uma, da mesma família — disse Ezequiel. — **Sugestão Hipnótica**. Sugiro a alguém uma atividade em no máximo vinte e cinco palavras, e a pessoa faz uma salvaguarda de Sabedoria. Se falhar, fica Enfeitiçada até oito horas, se eu mantiver a Concentração, e tenta cumprir a sugestão da melhor forma

possível. Mas a sugestão tem de parecer viável e não pode obviamente ferir ninguém. Termina se eu ou meus aliados causarmos dano a ela. Eu a usava para o mal. Hoje, para dizer: *sente-se e escute*.

— E a Licantropia Induzida? — perguntou Tomás, que tinha lido a ficha. — Está no livro, e eu não entendi.

Ezequiel baixou os olhos.

— Essa é uma história de cautela — disse. — Não é a doença do lobo. É uma condição que Sombra e Luz inventou. Alguém, um hipnotizador, repete a uma pessoa uma acusação: *você não passa de uma loba*, por exemplo. Repete, repete, até que a forma espiritual dela ceda. O rosto e a postura assumem traços de bicho. Ela só emite sons, e se arrasta. É Enfeitiçada pelo hipnotizador, tem Desvantagem em Inteligência e Carisma, e repete a salvaguarda de Sabedoria a cada hora, com Vantagem se ele estiver longe.

— Que horror — disse Dulce.

— É. E é por isso que serve de aviso. A palavra é uma ferramenta. A que machuca é a mesma que cura. Quando terminar, ela fica Amedrontada pela imagem do hipnotizador até o próximo descanso longo.

— Como se tira? — perguntou Irene.

— Com paciência. E com alguém que fale baixo.

Como se paga e como se cura

Zilda estendeu a mão e lançou, sobre o prato de Tomás, um fio de luz.

— **Antídoto Fluídico** — disse. — Toco a pessoa e removo a condição Envenenado. Por uma hora, ela tem Vantagem nas salvaguardas para evitar ou terminar o envenenamento e Resistência a dano de veneno. É pouco, mas na estrada vale muito.

Lívia ergueu os olhos, que estavam desfocados, como os de quem olha uma janela distante.

— **Visão Dilatada**, a Ver o Invisível — disse. — Uma hora, vejo coisas invisíveis, e atravesso o Éter. As coisas que passam por ali aparecem como sombras translúcidas.

— E se alguém quiser mentir? — perguntou Camila, de repente.

— **Ambiente de Sinceridade** — disse Ezequiel. — Esfera de quatro metros e meio, dez minutos. Quem entra faz salvaguarda de Carisma; se falhar, não pode dizer mentira deliberada. Mas pode se calar. Pode responder torto. Eu sei se foi bem-sucedido na salvaguarda de cada um.

— Nada de mentira, mas de silêncio pode — disse Camila, com um ar de quem descobre uma brecha.

— Todo remédio tem uma brecha — disse Zilda. — O truque é saber qual.

Tadeu pôs duas mãos sobre a mesa.

— **Laço de Amparo** — disse, e a luz de uma lamparina tremeu. — Eu protejo uma pessoa disposta. Enquanto ela estiver a dezoito metros de mim, ganha mais um na Classe de Armadura e nas salvaguardas, e tem Resistência a todo tipo de dano. Mas cada vez que ela sofre dano, eu também sofro.

— O custo é do protetor — disse Irene, baixinho.

— Sempre foi.

Helena olhou o rosto de Matias. Ele não tirava os olhos do rosto de Tainá, que, em silêncio, tinha deixado cair uma lágrima. Dulce, na mesa, também.

— E a última — disse Zilda, quase um sussurro. — **Guarda dos Despojos**. Eu toco um corpo, e ele fica protegido da decomposição por dez dias. Serve para quem ainda não desligou, quem ainda está preso ao corpo que deixou. Os dias não contam contra o prazo.

— Para esperar — disse Irene.

— Para dar tempo — respondeu Zilda.

A leitura que se pede

Foi depois da sobremesa que Lívia pediu a Irene que ficasse.

— Eu posso ler um pensamento — disse. — Uma coisa simples. Mas só com a sua autorização.

— **Detectar Pensamentos** — disse Matias, em voz baixa, para a mesa. — É a Leitura Mental, que o Estágio Recém-Desencarnado dá no nível 5. A Lívia a tem por outra via. Ela lê o que está na superfície, não o que está no fundo. E só se a pessoa permitir.

— A Irene permite? — perguntou Lívia, a Helena.

Helena olhou os rostos em volta. Respirou.

— Permite.

Lívia fechou os olhos e pôs a mão aberta a uns dez centímetros da testa de Irene. Ficou assim um bom tempo.

— A senhora está pensando em um cheiro de café — disse, por fim. — E numa poltrona vazia. E em alguém que dizia sempre a mesma frase.

— Qual? — murmurou Irene.

— *Calma, Irene. Primeiro o pão.*

Helena apertou os lábios. Era uma frase de Osvaldo. Ela nunca a dissera a Matias. Olhou para ele, que sorriu, quase imperceptível, de um jeito que dizia: *eu não sabia, mas o jogo soube.*

Lívia retirou a mão.

— Obrigada — disse. — Não vi mais do que isso. A senhora tem uma casa limpa.

O que fica

Quando o refeitório se esvaziou, Zacarias, que não falara quase nada, levantou-se e atravessou o salão até o grupo.

— Boa noite — disse. — Vocês viram o que a minha equipe faz. Agora eu gostaria de dizer uma coisa.

Todos se calaram.

— Eu não escolho por poder. Escolho por *serviço*. Cada pessoa aqui sabe fazer uma coisa que a outra não sabe, e sabe que, sozinha, não serve para nada. Isso é o que eu procuro. Não procuro o melhor. Procuro o que se encaixa.

— O senhor está nos avaliando? — perguntou Nina.

— Eu avalio tudo — disse Zacarias. — Mas, desta vez, quero que me avaliem também. Amanhã, às nove, recebo vocês em audiência. É a Sala de Preparo, aqui na Casa. Um caso novo. Venham sem pressa e descansados.

— Que caso? — perguntou Tomás.

— Pergunte primeiro — disse Zacarias, com um sorriso muito leve —, mande depois.

NA MESA

Matias avisou à mesa que a próxima sessão trazia uma novidade: a primeira missão. Camila fez a pergunta que quase ninguém faz a tempo: "Posso trocar de personagem se não gostar?". "Na primeira sessão, você pode ajustar o que quiser", respondeu o Mestre. "Depois, só se for combinado." Seu Nilton, que tinha enchido três guardanapos de anotações sobre as magias, sorriu para ela: "Não troque. Ela está se saindo bem."

✓ O QUE APRENDEMOS

- **Druida:** Forma Selvagem (ação bônus, por horas), Ordem Primal (Protetor ou Xamã), Companheiro Selvagem. O **Círculo dos Fluidos Naturais** cuida de árvores, águas e do mar; o Círculo da Terra liga o druida ao terreno.
- **Guardião Caçador:** conhece a presa; **Marcha Silenciosa** esconde o grupo (+10 em Furtividade, sem rastro).
- **Feiticeiro:** Feitiçaria Inata, Fonte de Magia e Metamagia. A **Feitiçaria Mediúnica** é ponte entre faixas e serviço; a **Dracônica** vem do livro comum.
- **Bruxo:** Magia de Pacto, Invocações Místicas e Astúcia Mágica. O Patrono Ínfero tem preço, e quem pagou merece escuta.
- **Magias de jantar e de estrada:** Alimento Fluídico, Fluidificação das Águas, Forma Plástica, Quadro Mental, Passo Fluídico, Antídoto Fluídico, Visão Dilatada, Sugestão Hipnótica, Laço de Amparo, Ambiente de Sinceridade, Guarda dos Despojos.
- **Paralisado:** Incapacitado, Deslocamento 0, falha em salvaguardas de Força e Destreza. A **Licantropia Induzida** é a condição de quem foi hipnotizado por uma acusação repetida.

CAPÍTULO 19

A Sala de preparo e a Baliza (cenas P.1 e P.2)

A Sala de preparo e a Baliza (cenas P.1 e P.2)

A Sala de Preparo da Casa do Amparo cheirava a madeira clara e a café.

Era uma sala quadrada, de teto baixo, sem enfeites. Na parede do fundo, um mapa de tecido ocupava todo o painel: um litoral comprido, riscado a carvão, e, mais abaixo, desenhada em tinta cinza, uma mancha enorme e sem contornos, como uma nuvem posta ali por engano. No centro, uma mesa grande, de tábuas escuras, com um mapa de maré aberto e, em cima dele, um papel dobrado muitas vezes.

Zacarias Neves esperava de pé, ao lado da mesa. Ao ver o grupo, não disse bom dia. Tirou o papel de cima do mapa, abriu-o devagar, uma dobra de cada vez, e pousou-o diante dos cinco.

— Chegou de uma casa que não pede ajuda a ninguém — disse. — Leiam.

Era um papel pequeno, de letra redonda, de criança. No canto, um barquinho desenhado a lápis.

- ***O pedido de Dora***

  Para quem puder.

  Meu avô é o seu Anacleto. Ele foi faroleiro. Faz três semanas que ele levanta de noite dormindo e anda até o dique. Eu vou atrás e puxo a manga dele e ele volta. Mas ele não me vê. Eu tenho nove anos. Eu não sei mais o que fazer.

  Eu rezo todo dia. Pode ser que alguém ouça.

Dora.

Ninguém falou. Helena sentiu o peito apertar, e viu que Camila tinha parado de mexer a caneta. Rafa olhava o barquinho. Tainá apertava o próprio pulso.

— Era isso que eu queria — disse Zacarias. — Que lessem antes de eu explicar.

A menina que reza

— O que vocês sentiram? — perguntou Zacarias.

— Vontade de ir — disse Tomás, simples.

— Medo de chegar tarde — disse Dulce.

— Raiva de quem deixou uma criança de nove anos sozinha com isso — disse Camila, e olhou para os lados, surpresa com a própria voz.

— Raiva não ajuda — disse Zacarias, sem dureza. — Mas ela mostra o que vocês querem proteger.

Matias levantou os olhos da folha de apontamentos.

— O que vocês acabaram de fazer — disse, fora do personagem — tem nome no jogo: é o **Apelo Afetivo**. A prece de uma criança vale algo. Quem respondeu a ela ganhou uma vantagem: o primeiro teste de Doutrinação, lá na frente, é feito com Vantagem. A gente só vai entender depois.

— A Doutrinação — repetiu Helena. — É a Doutrinação Fraterna, aquela que ouve a pessoa até ela se lembrar de quem é.

— Essa mesma. Guarde.

Zacarias contou o pouco que sabia. O avô, **Anacleto Sales**, sessenta e dois anos, faroleiro aposentado, vivia numa vila salineira do litoral, **Salinas do Rosário**. Fazia três semanas que se levantava de madrugada, em sono, e andava até um dique que fechava a salina. A neta, Dora, ia atrás e o puxava de volta.

— Por que um velho caminharia para o mar, em sono, toda noite? — perguntou Zacarias. — Respondam como quiserem.

— Alguém o chama — disse Irene.

— Ou alguém o persegue — disse Nina, de braços cruzados.

— Ou os dois — disse Ambrósio. — Ninguém chama quem não está ouvindo.

— Uma hipótese — disse Zacarias, e um fio de sorriso passou pela cicatriz da sobrancelha. — Vocês estão fazendo o que eu pedi: perguntar primeiro. Eu não sei qual é a camada. Só sei que há mais de uma. Quando houver a resposta, eu a quero de vocês, não de mim.

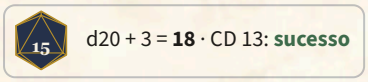
O mapa de Nina

— Vamos ao mapa — disse ele. — Alguém quer olhar?

Nina foi primeira, como se tivesse sido empurrada. Debruçou-se sobre o mapa de maré, que mostrava, com linhas finas, as correntes e os baixios do litoral. Passou o dedo pelo traço do dique, depois pelo traço da costa, e franziu a testa.

— Investigação — disse Matias, quase para si. — Dificuldade treze. Ela procura um padrão no mapa.

Camila lançou o dado com a mão esquerda, enquanto escrevia com a direita. Parou em quinze.



— Quinze, mais três — disse Camila. — Dezoito.

— Dezoito. Nina nota uma coisa. A linha que o velho caminha, do dique até a água, aponta para a mesma direção da mancha cinza na parede. — Matias fez uma pausa. — Para Brumária.

Nina ergueu os olhos e encarou, de relance, a mancha. Por um instante, o rosto de Camila, na mesa, passou do alheamento de Nina para uma coisa mais verdadeira: uma sombra no maxilar. Depois ela se recompôs.

— Pode ser coincidência — disse Nina.

— Pode — disse Zacarias. — Quem sabe? Ainda é cedo para chamar. A gente chama de **hipótese do cerco**: alguém cerca a casa, de longe, e a casa não sabe. Vamos partir daí.

> **NA MESA**
>
> Matias explicou que, quando o Mestre pede um teste de Investigação com CD 13, o jogador diz o que a personagem *procura*, não o número. "A Camila disse: *o padrão no mapa*. Se tivesse dito: *eu olho tudo*, eu teria pedido outra coisa." Camila anotou: *Diga o que procura.* Seu Nilton aprovou com a cabeça.

Os papéis

— Quem vai fazer o quê? — perguntou Zacarias. — Não quero a resposta bonita. Quero a verdadeira.

— Eu vou primeiro — disse Tomás. — Sou o mais forte.

— Eu vou primeiro — disse Nina, ao mesmo tempo. — Sou a mais leve. E conheço o cais.

— O cais — repetiu Zacarias, com um olhar neutro.

— Eu... ouvi dizer — disse Nina, e baixou a voz.

Zacarias sustentou o olhar dela por mais tempo do que ela gostaria.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Eu vou na frente, na descida, com o Horácio — disse. — Não porque seja o mais forte, nem o mais leve, mas porque quem manda abre a trilha. Depois vem a senhorita, Nina, com os olhos. Atrás, o Tomás, para segurar. A Dulce, no meio. Ambrósio e Irene, no fim.

— Por que nós, no fim? — perguntou Ambrósio.

— Porque quem sabe construir e quem sabe ouvir deve ficar onde o grupo inteiro cabe nas costas. — Zacarias levantou as sobrancelhas. — Alguma objeção?

— Eu tenho uma — disse Nina. — O senhor decide tudo.

— Decido a ordem. Vocês decidem o resto.

— Isso é uma resposta de chefe.

— É uma resposta de chefe que quer voltar com todos.

Nina soltou o ar pelo nariz e desviou os olhos. Não discutiu mais.

Helena tomou nota. A Irene, no fim, com o homem que media pontes. Pensou que era um bom lugar.

Abdias e os ovoides

Foi então que a porta se abriu e entrou Abdias, de chapéu na mão. Atrás dele, Horácio, de apito ao pescoço.

— Peço a palavra, chefe — disse Abdias. — Quero avisá-los de uma coisa, antes que desçam. Duas, na verdade.

— Fale.

Abdias olhou os cinco.

— Em Brumária, vocês verão pessoas que não parecem pessoas. Algumas, pequenas, encolhidas, quase redondas, fechadas em si. Chamam-se **ovoides**. A condição é a **Ovoidização**: a retração do corpo espiritual de quem ficou preso numa só ideia. É uma coisa triste, e não é uma coisa má. A individualidade não se perde. O ovoide guarda tudo o que a pessoa é, como a semente guarda a árvore.

— Como se pega isso? — perguntou Camila, de caderno aberto.

— Só pela falha numa salvaguarda de uma Fixação Monoideica, que é a ideia fixa que prende. Nenhum ataque comum causa Ovoidização. Ela vem em quatro níveis: o primeiro é o Esquecimento (Desvantagem em Inteligência e Carisma); o segundo, a Retração (o corpo diminui uma categoria e o passo cai à metade); o terceiro, a Fixação (não conjura magias nem usa ação bônus, e ataca com Desvantagem); o quarto, o Ovoide (minúsculo, Incapacitado, sem fala).

— E como se sai? — perguntou Tomás.

— Só quando a Fixação terminar. Depois, cada semana numa casa de socorro, como as Alas da Maré Baixa, remove um nível. O Descanso Longo não remove. E, no quarto nível, só depois de um ritual de desligamento.

— Isso é grave — disse Camila.

— Muito. Por isso aviso: não ataquem um ovoide. Escutem-no, se puderem. E, se não puderem, deixem-no em paz.

◆ A REGRA

Ovoidização. Condição que vem só da falha numa salvaguarda de uma Fixação Monoideica, em quatro níveis cumulativos: (1) Esquecimento, Desvantagem em Inteligência e Carisma; (2) Retração, tamanho menor e Deslocamento à metade; (3) Fixação, sem magias nem ações bônus, Desvantagem em ataques; (4) Ovoide, minúsculo e Incapacitado. A individualidade nunca se perde. O Descanso Longo não remove; cada semana de internação remove um nível.

— E a segunda coisa? — perguntou Zacarias.

— A **Faixa de Socorro** — disse Abdias, e tirou do bolso do paletó cinco faixas de tecido cinza, com um fio de luz bordado na ponta. — Cada um leva uma. É um sinal de que estão em serviço. Quem a vê sabe que podem ser procurados. E eles a vestem também na Baliza.

Entregou a Irene a sua. Ela a apertou no braço esquerdo, acima do cotovelo, e sentiu um calor miúdo.

O juramento

— Uma última coisa — disse Zacarias, quando as faixas foram atadas. — Antes de descer, todos jurarão uma coisa. Não é cerimônia: é combinação.

Os cinco se levantaram.

— Ninguém será destruído — disse Zacarias. — Nem o que nos ferir, nem o que nos ameaçar, nem o pior de todos. Quem cair, será socorrido. Quem se perder, será procurado. Quem nos acusar, será ouvido.

— Ninguém será destruído — repetiram os cinco.

— Tudo o que dissermos lá, será verdade. Ninguém abandona quem cai. Luz de mais chama olhos de mais.

Helena soltou o ar. Na mesa, Matias não disse nada, deixou o silêncio terminar a frase.

— Cinco bônus-hora para cada um — disse Zacarias, por fim. — Pelo serviço de hoje. A rotina da casa. Mais tarde, quando voltarem, haverá mais.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Como se monta uma expedição. No nosso cenário, uma equipe de socorro não parte por impulso. Há um pedido (ou uma prece), uma hipótese, uma divisão de papéis, avisos sobre os perigos, equipamento de serviço e uma combinação de conduta. Tudo isso se faz antes de descer. A pressa é o inimigo do socorro.

ZACARIAS

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro e Bom

CA 17 (Defesa Serena: 10 + Des + Sab) **Iniciativa** +2 (12)
PV 120 (16d8+48)
Deslocamento 9 m, Voo 18 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0
DES	14	+2	+2
CON	16	+3	+3

	VALOR	MOD.	SALV.
INT	18	+4	+8
SAB	20	+5	+9
CAR	18	+4	+8

Perícias Intuição +9, Medicina +9, Religião +8, Percepção +9, Persuasão +8
Imunidades Amedrontado, Enfeitiçado
Sentidos Visão Verdadeira 36 m; Percepção Passiva 19
Idiomas muitos; telepatia 36 m
ND —

Características

Véu Vibratório. Por escolha, fica imperceptível a criaturas com Vibração 4 ou menos (sem o módulo: a Trevosos e a sofredores com Cegueira Espiritual).

Autocondensação Superior. Usa a Autocondensação como Ação Bônus, sem Concentração.

Não Usa as Armas dos Inferiores. Nunca faz ataques que causem dano. Se atacado, contém ou se retira.

Ações

Passe Superior. Aplica o Passe em qualquer modo, à vontade; no modo Restaurador, o alvo também recupera 4d8 + 5 PV.

Contenção Magnética. Conjura *Paralisar Pessoa* (CD 17) em até duas criaturas, à vontade; só para impedir dano a terceiros.

Desvelar a Visão; Inspiração pela Fronte; Regressão de Memória. Pratica as três técnicas, como descritas em Práticas Espirituais.

Conjuração. Usando Sabedoria (CD 17): 3/dia cada, *Restauração Maior* e *Curar Ferimentos em Massa*; 1/dia cada, *Comunhão* e *Dissipar o Bem e o Mal*.

Prece pelos Perseguidores (1/dia). 1 minuto. Aliados a até 18 m recuperam 4d8 PV; criaturas hostis que a ouvem ficam Indiferentes por 1 minuto, salvo se forem atacadas, e o grupo tem Vantagem na Doutrinação Fraterna com elas por 1 hora.

Desligamento Assistido. Ritual de 1 hora: separa o espírito do corpo que morre, sem Perturbação nem Exaustão ("Ninguém corte, onde possa desatar…").

Descrição

Não é combatente. ND narrativo: use ND 10 só para calcular XP se a cena exigir. O benfeitor orienta e ampara; **nunca** resolve o problema pelos jogadores.

Bloco derivado: Benfeitor Elevado, com ajustes para este personagem.

A balsa

O sol, ou o que fazia as vezes dele, ia a pino quando a balsa partiu.

Não era a balsa-aérea da cidade. Era outra, mais larga, de vela cinza, que descia o Rio Sereno devagar, entre margens que iam perdendo as cores. De início, as árvores tinham folhas de um verde profundo. Depois, os troncos ficaram magros, e as folhas, cor de prata velha. Por fim, a névoa fechou.

— Zona Moderada — disse Abdias, de pé na proa. — A gente a reconhece pelo ar. Pesa um pouco.

Irene respirou fundo e sentiu o que ele dizia: um peso leve, nas costelas, como se o ar tivesse espessado.

Ao fim de uma hora, uma luz apareceu no meio da névoa, firme, branca, no alto de uma torre fina. Uma sineta bateu três vezes, a última mais baixa.

— A Baliza Sete-Léguas — disse Abdias.

A Baliza

A Baliza era um fortim, de pedra baixa, com fossos de água clara, uma torre de vigia no meio e uma bandeira branca imóvel. Sobre as muralhas, projetores de luz varriam a névoa em arcos lentos, como o facho de um farol.

Na porta, de lanterna de óleo na mão, esperava um homem de meia-idade, rosto largo e olhar cansado de contador.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Aderbal — apresentou-se. — Administrador da Baliza. Aqui termina a luz fácil. Daqui para baixo, é de vocês.

Atrás dele, uma mulher de trança grisalha acenou: Serafina, que cuidava dos equipamentos.

Aderbal levou-os a um pátio onde se erguiam barracas de lona clara, enfermarias e um salão onde, ao longe, alguém tocava violino. As Balizas, explicou, são postos de socorro e de passagem, uma a cada dez quilômetros, nas regiões entre a cidade e a Crosta.

— Aqui todos descansam bem — disse. — Dentro dos muros, é Local Iluminado. Além deles, não.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Bases e postos. O cenário tem pontos fixos de socorro fora da cidade: o **Abrigo da Candeia**, que muda de zona por temporada; o **Casarão do Meio-Caminho**, nas regiões inferiores; a **Baliza Sete-Léguas**, entre a cidade e a Crosta; as **Alas da Maré Baixa**, perto do Umbral; e pequenos postos domésticos onde alguém reza. Todos são Locais Iluminados e servem de partida e de retorno às equipes.

— E o equipamento? — perguntou Tomás.

— Cada dois levam uma capa luminosa — disse Serafina, dando a eles seis peças de tecido que tremiam como água. — Cada um, um frasco de água magnetizada. A equipe leva um gráfico de preces, para saber onde há sintonia. E isto.

Entregou a cada um um apito pequeno, de osso claro.

— O assobio de retorno. Se soprarem, o Zeferino, que espera no Dique, nove quilômetros abaixo, vem em dez minutos.

Horácio e as quatro regras

Horácio, que descera com eles sem dizer palavra, pediu a atenção dos cinco.

— Quatro regras — disse. — Curtas. Não repito.

Contou nos dedos.

— Uma: ninguém usa as armas de quem machuca. Duas: tudo o que se diz lá tem de ser verdade. Três: quem cai não é abandonado. Quatro: luz demais chama olhos demais.

— Por quê a quarta? — perguntou Dulce.

— Porque nós vamos ao cais. Quem brilha no cais é visto de longe, e quem é visto de longe é chamado. É por isso que existe a **Densificação Voluntária**.

O corpo mais pesado

Aderbal explicou tudo com a paciência de quem já o dissera cem vezes.

— É um ritual de dez minutos. Vocês absorvem as substâncias densas do lugar e ficam **Densificados**. Não podem volitar, e a luz própria se apaga. Mas ganham Vantagem em Enganação e em Furtividade para passar por habitante comum. Os aparelhos e as criaturas que leem halo os classificam como neutros.

— Qual o preço? — perguntou Camila.

— Duplo. Enquanto vocês estiverem Densificados, terão Desvantagem em salvaguardas contra Enfeitiçado impostas por Trevosos, porque estarão na faixa deles. E, se encerrarem a densificação fora de um Local Iluminado, ganham um nível de Exaustão. Para encerrar, um minuto de prece.

— E quem não quiser? — perguntou Tomás.

— Quem recusa fica *luminoso demais* para o cais. Terá um ponto de Alerta a mais, logo na entrada. Mas é escolha. — Aderbal olhou os cinco. — O Zacarias recomenda. Eu também.

— A **Autocondensação** é outra coisa — acrescentou Horácio. — É a prática de quem quer ser *visto* por quem vibra abaixo dele. Útil para conversar com os que não enxergam. Mas, enquanto dura, a pessoa não volita e tem Desvantagem em Furtividade. Não é para ir ao cais; é para ficar diante de alguém.

— Quando é que a gente volita? — perguntou Rafa, pela terceira vez no dia.

— Já vou lá — disse Aderbal, e Helena viu o primeiro sorriso do administrador, miúdo, de canto de boca.

Voar, ou não

— A **volitação**, que é deslocar-se pelo ar pelo pensamento, depende do treino de quem volita e da densidade da zona — explicou ele. — Na Leve, é normal: nove metros por turno. Na Moderada, até quatro e meio, e a altura máxima é três metros; a cada hora de voo contínuo, salvaguarda de Constituição de dificuldade doze, ou um nível de Exaustão. Na Densa, só a pequena altura: metro e meio, e meio deslocamento. Na Abismal, não funciona.

— Então em Brumária, que é Densa... — começou Ambrósio.

— Quase ninguém voa. Quem tem o talento **Volitador Treinado** — Aderbal levantou o dedo — pode voar, mas só a pequena altura. Esse talento dá Deslocamento de voo igual ao andar, enquanto não vestir armadura Média nem Pesada; Vantagem nas salvaguardas de Constituição para volitar na Moderada; e um ponto a mais em Destreza, Sabedoria ou Carisma.

— Nós temos esse talento? — perguntou Rafa.

— Não. Por isso o grupo caminha.

Rafa deixou a cabeça cair sobre o peito, com humor.

— E a magia? — perguntou Dulce.

— A **Volitação Sustentada**, que no livro comum é o Voo. Toco uma pessoa disposta, e ela ganha dezoito metros de voo, por até dez minutos, com Concentração. Na zona Densa, o efeito é pior: a cada turno no ar, salvaguarda de Constituição, dificuldade treze; falha, e a pessoa desce nove metros.

— Quem vai fazer essa magia? — perguntou Irene.

— Serafina. E aproveite para observar as outras que ela mostrará. São as magias do posto.

As magias do posto

Serafina sentou-se num banco de madeira e as mostrou, uma a uma, com a calma de quem apresenta os filhos.

— **Refúgio de Paz**. Uma emanação de três metros ao redor de mim, parada, por oito horas. Quem estava dentro entra e sai; os outros não passam. O ar dentro é bom. Serve para dormir na estrada.

— **Clarão de Socorro**. — Estendeu a mão, e o pátio inteiro se banhou, por um instante, num sol de verão, de dezoito metros de raio. — Uma hora. Luz plena. Serve para espantar o que vive no escuro.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— **Corrente Contentora**. Um minuto para preparar. Um cilindro de energia, três metros de raio e seis de altura, que impede certas criaturas de entrar ou de sair. Uma hora. Não fere. Segura.

— **Ideoplastia de Socorro**. — Moveu os dedos, e do ar nasceu uma pequena figueira, de folhas que se agitavam e de cheiro de seiva fresca. Tinha som, cheiro e temperatura. — Uma imagem de até seis metros, que parece real. Não causa dano nem condição. Serve para tranquilizar, para esconder ou para abrir caminho.

— **Linguagem-Imagem**. Toco uma pessoa e ela entende qualquer língua falada ou escrita, e todos a entendem. Uma hora. Útil com quem fala outra língua, ou nenhuma.

— E **Visão à Distância**. Dez minutos para preparar, alcance de um quilômetro e meio. Crio um sensor invisível, em um lugar que eu conheça ou que seja óbvio. Posso ver ou ouvir por ele por dez minutos. — Serafina olhou Ambrósio. — Serve para olhar atrás da porta sem abri-la.

— Eu queria muito essa — disse Ambrósio, com os olhos brilhando.

— O senhor vai ter. Um dia.

O ritual e a queda

Aderbal marcou o relógio de areia e guiou os cinco, num círculo, no centro do pátio. Dez minutos de silêncio e de respiração lenta, de olhos fechados, enquanto Serafina murmurava uma frase longa e monótona. Irene sentiu o corpo ficar pesado, pesado, como se a roupa tivesse se enchido de areia. A luz que a cercava, aquela claridade pálida que a acompanhava desde as Alas, foi se apagando, até só restar a roupa cinza.

— Ótimo — disse Aderbal. — Agora, uma prova. Para ver se aguentam. Constituição, dificuldade treze, cada um.

— Isso está na regra? — perguntou Camila, desconfiada.

— Isso é uma decisão do Mestre — disse Matias, fora do personagem. — Na regra, a Densificação não pede teste. Eu pedi para ver quem segura bem o corpo pesado. É um recurso meu, não da regra. Vou deixar claro para ninguém achar que a regra tem pegadinha.

— Obrigada — disse Camila.

Rolaram. Helena viu o dado parar em catorze.

14 d20 + 2 = **16** · CD 13: **sucesso**

— Catorze, mais dois — disse ela. — Dezesseis. Passa.

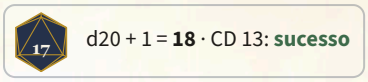
— Tomás, dezesseis — disse Rafa, e somou: — Dezoito.

16 d20 + 2 = **18** · CD 13: **sucesso**

— Nina, doze — disse Camila. — Mais dois, catorze.

12 d20 + 2 = **14** · CD 13: **sucesso**

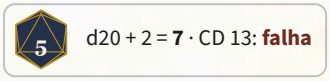
— Dulce, dezessete — disse Tainá. — Mais um: dezoito.



Todos olharam Seu Nilton, que ainda segurava o dado.

— Eu rolo, e não digo nada — pediu, suspirando.

Soltou-o sobre a toalha. Cinco.



— Mais dois — disse Camila, solidária. — Sete. Nem perto.

A mão estendida

Na Baliza, Ambrósio dobrou os joelhos. A vista escureceu. O corpo, tornado mais pesado do que o seu hábito, se recusava a ficar de pé. Uma tontura longa, como a de quem desce de um navio. Teve de sentar-se no chão.

— Eu... — começou. — Perdão. Eu sou um engenheiro. Eu devia aguentar peso.

— Não é peso — disse Tomás, de repente, ajoelhando-se ao lado dele. — É corpo diferente. Eu caí três vezes na Ala. O senhor só está caindo uma.

— A ação **Ajudar** — disse Matias, com a voz mansa. — Alguém pode ajudar um colega com um teste. Quem ajuda dá Vantagem no próximo teste do ajudado. É a cooperação. Tomás, quer ajudar?

— Quero. Ele pega meu ombro e a gente respira junto.

Rafa fez o gesto de pegar o ombro, e Seu Nilton, do outro lado da mesa, aceitou-o como quem aceita um aperto de mão.

— E a Irene? — perguntou Helena, num fio de voz. — Ela pode fazer algo?

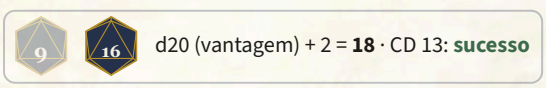
— Pode aplicar um Passe. Já viu como é.

— Calmante — disse Helena. — Ele está nervoso, acima de tudo. Ela encosta a mão no ombro dele e diz: *é só um corpo emprestado.*

Matias sorriu.

— Então ele repete o teste, com Vantagem do Tomás. Dois dados, vale o melhor. E o Passe acalma. Role.

Seu Nilton jogou os dois dados, com a mão trêmula. Nove e dezesseis.



— Dezesseis, mais dois — disse ele, e riu, aliviado. — Dezoito.

— Ele se levanta — disse Matias. — Pálido, mas de pé. A Baliza inteira aplaude em silêncio, com um aceno de cabeça. Aderbal anota algo no caderno.

NA MESA

Matias fez questão de fixar o que acabara de acontecer. "A falha do Ambrósio não é derrota", disse. "É a regra funcionando: o grupo viu que ele precisava de ajuda e deu. A ação Ajudar custa uma ação de quem ajuda e dá Vantagem no próximo teste do outro. Quem cobra isso do colega perde a sala." Seu Nilton, ainda corado, apertou a mão de Rafa por cima da toalha.

A descida

O assobio de retorno pendia do pescoço de cada um, e as capas luminosas, dobradas, cada duas sobre os ombros de um. Aderbal, no portão, entregou a Zacarias um bilhete lacrado.

— Para o Zeferino — disse. — No Dique.

Zacarias o guardou na algibeira sem ler.

— O senhor não vem? — perguntou Irene.

— Eu fico — disse Aderbal. — Alguém tem de manter a luz acesa para vocês voltarem.

Esta frase, Helena percebeu, era dita a toda equipe que saía. Mas, naquele instante, pareceu ter sido pronunciada pela primeira vez.

A balsa já não esperava no cais. Ao pé do portão da Baliza, a névoa se abria, em fendas largas, mostrando, abaixo, uma encosta de lodo e de pedra escura, e, ao fundo, a sombra enorme de uma cidade que não era a deles.

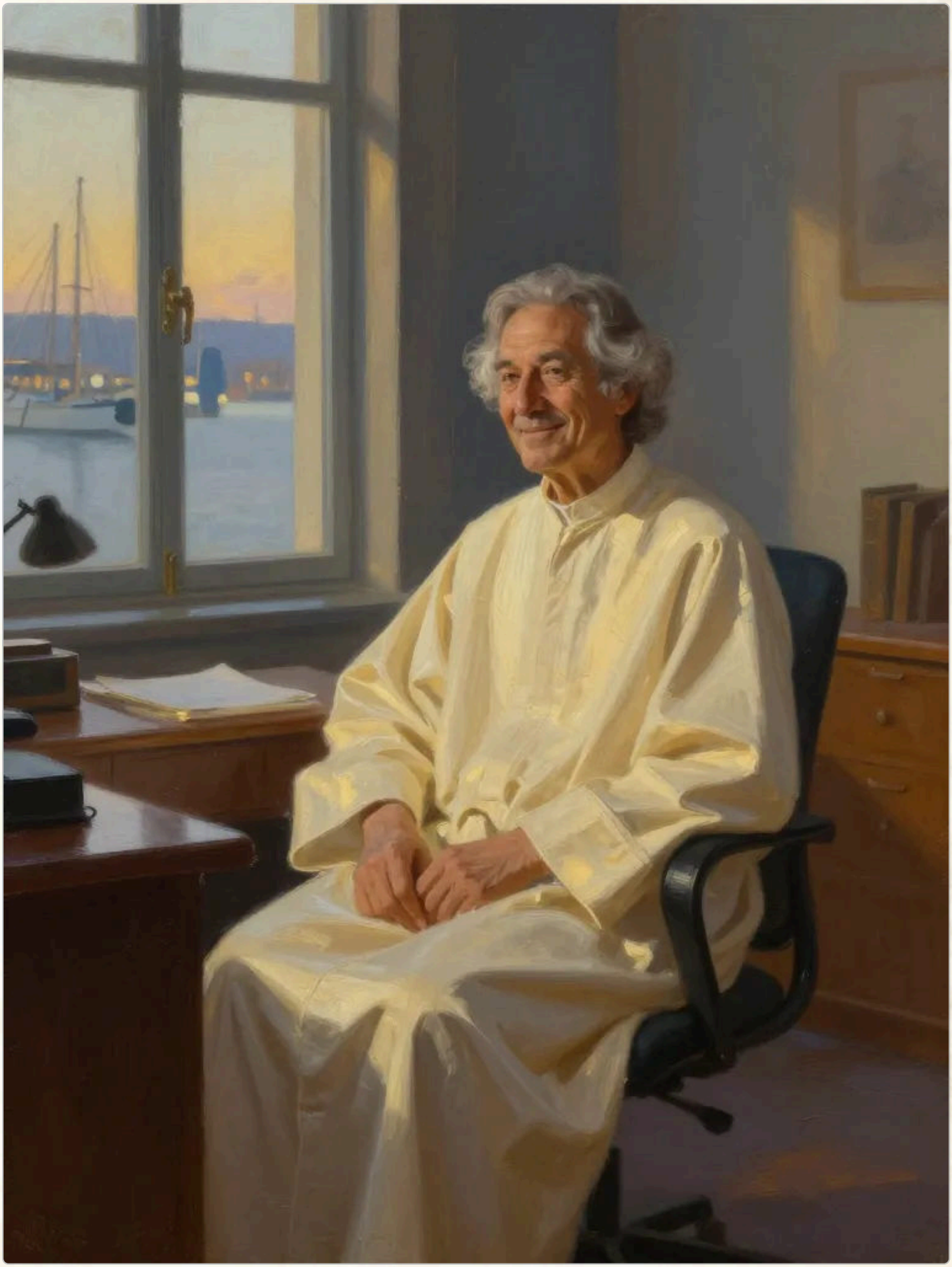


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

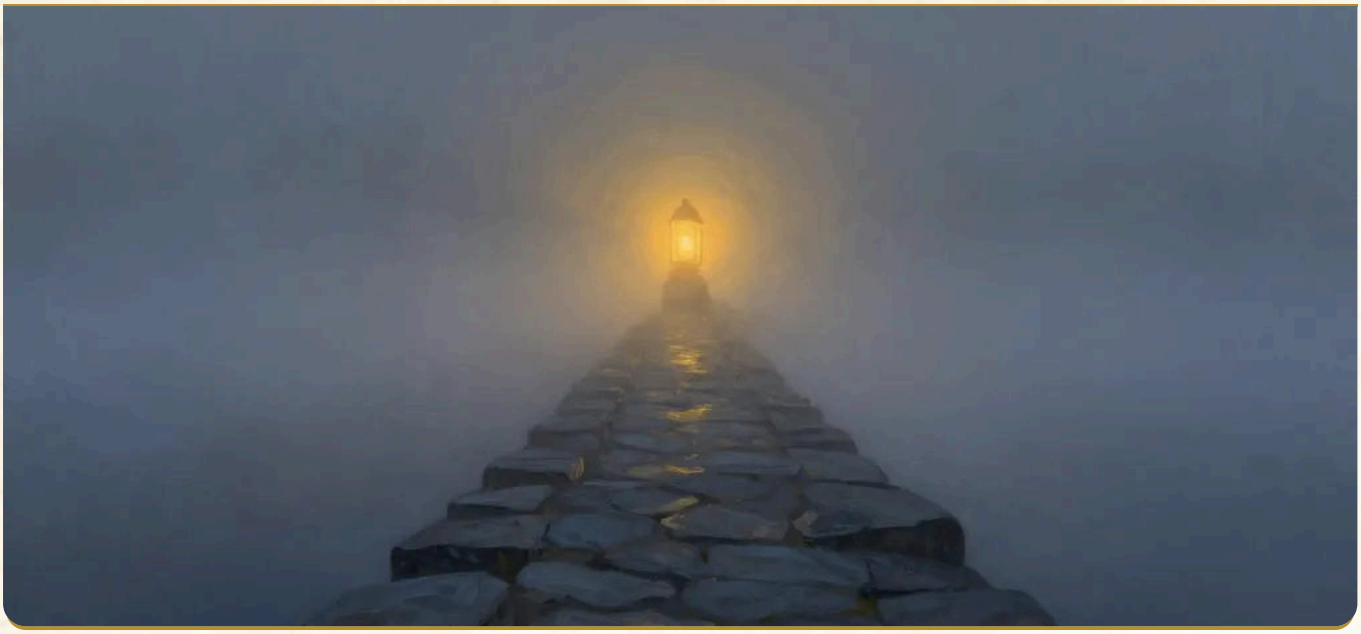
Os cinco apertaram as faixas de socorro nos braços.

Zacarias deu o primeiro passo.

A névoa se abriu sob os pés.

✓ O QUE APRENDEMOS

- **O pedido de Dora e o Apelo Afetivo:** quem responde a uma prece sincera ganha Vantagem no primeiro teste de Doutrinação do Ato I. Na expedição: hipótese, papéis, avisos, equipamento e combinação.
- **Ovoidização:** quatro níveis (Esquecimento, Retração, Fixação, Ovoide); só por Fixação Monoideica; a individualidade nunca se perde; o Descanso Longo não remove.
- **Densificação Voluntária:** ritual de 10 minutos; o estado **Densificado** apaga a luz e impede o voo, com Vantagem em Enganação e Furtividade; encerrar fora de Local Iluminado custa 1 nível de Exaustão.
- **Volitação por zona:** normal na Leve; metade e até 3 m na Moderada; só 1,5 m na Densa; nenhuma na Abismal. O talento **Volitador Treinado** dá voo igual ao andar.
- **Ajudar:** a ação que dá Vantagem ao colega no próximo teste.
- **Magias do posto:** Volitação Sustentada, Refúgio de Paz, Clarão de Socorro, Corrente Contentora, Ideoplastia de Socorro, Linguagem-Imagem e Visão à Distância.



CAPÍTULO 20

A DESCIDA PELA NÉVOA (CENA 1.1)

A DESCIDA PELA NÉVOA (CENA 1.1)

A névoa se abriu sob os pés de Irene como uma cortina de lã que alguém puxasse para baixo.

Zacarias e Horácio tinham descido primeiro; já eram só um lume pequeno lá embaixo, que a névoa engoliu.

Ela agarrou a corda com as duas mãos. A escada de cordas descia da Baliza, nó por nó, e desaparecia no branco. Não havia chão, não havia degrau seguinte à vista; havia só o cheiro de maresia velha, que subia como um hálito.

— Vamos por partes — disse Abdias, que já estava três degraus abaixo, de lanterna na mão. — Um pé, depois o outro. A corda é mais honesta do que parece.

— Fui parteira numa vila de pescadores — murmurou Irene, e a voz saiu mais firme do que ela esperava. — Corda eu entendo.

— Então você vai primeiro depois de mim.

Atrás dela, Tomás respirava alto. Mais atrás, Nina resmungava que escadas eram invenção de quem nunca precisou fugir de nada. Ambrósio contava os degraus em voz baixa, e Dulce, por último, cantarolava uma nota só, tão baixinha que parecia o zumbido de uma panela no fogo.

Irene desceu. Aos poucos, a luz da Baliza ficou para trás, depois virou um borrão, depois um pensamento.

O dique

Quando o último pé tocou chão, o chão cedeu um pouco. Era lodo, escuro e frio, firme por baixo e mole por cima, como pão que não assou direito.

Abdias ergueu a lanterna. O círculo de luz era pequeno, do tamanho de uma mesa de cozinha, e fora dele a névoa era uma parede.

Do lume de Zacarias e de Horácio não restava nada.

— Foram na frente, falar com Zeferino, o barqueiro, e abrir caminho — explicou Abdias, e tocou o bolso do colete, onde guardava o bilhete lacrado de Aderbal. — Nós seguimos no passo de vocês.

— Isto é o Dique da Maré Cega — disse. — Uma faixa de terra que o mar antigo deixou. À esquerda e à direita, o charco. À frente, a trilha dos salgueiros e, depois, o Cais Seco. Estamos em zona Densa.

— O que é zona Densa? — perguntou Tomás, com a voz fina de quem pergunta só para ouvir uma resposta qualquer.

— Lembra quando nós falamos das zonas, na Baliza? Leve, Moderada, Densa, Abismal. Quanto mais densa, mais pesado o ar, mais fundo o escuro, mais devagar a gente anda.

— Eu estou vendo — disse Ambrósio, empurrando os óculos que já não precisava usar. — Um engenheiro nota rápido quando a ponte está cansada. Este ar está cansado.

— Ótima imagem — respondeu Abdias. — Guarde-a. Vai servir.

> 🎲 **NA MESA**
>
> **A viagem em cena.** Na mesa, Matias abriu o caderno e falou baixo, para a voz combinar com o dique: "Vocês têm uma hora de caminhada pela frente. Eu não vou pedir dado a cada passo. Quando a viagem é só andar, eu conto o caminho; só rolo quando há risco de verdade." Helena anotou, com a caneta: *viagem = o Mestre conta, dado só no perigo.*

Como se anda numa terra assim

Abdias parou, e os cinco pararam com ele. Isso, Irene compreendeu depois, era a primeira lição: ninguém andava sem que todos parassem.

— Três regras de etiqueta, e eu peço que não as esqueçam. A primeira: falem baixo. Aqui, a voz alta é um sino, e há quem goste de sinos. A segunda: andem juntos, ombro quase no ombro. Quem se afasta dois passos pode estar sozinho em dez. A terceira: nunca respondam provocação, nem a que parece amiga.

— Por quê? — perguntou Nina.

— Porque aqui o humor da gente é como um rádio mal sintonizado. Se alguém grita com você, e você grita de volta, aparece uma outra voz, mais baixa, e diz: "isso mesmo". Essa outra voz não lhe quer bem.

Dulce parou de cantarolar. Tomás apertou as alças do escudo.

— E se me provocarem mesmo assim?

— Então você ignora com vontade — disse Abdias. — Uma prece ou uma canção, baixinha. Dulce sabe fazer isso melhor do que eu.

— Eu sei fazer isso com a voz — disse Dulce, quase cantando. — Posso?

— Agora não. Guarde para quando precisar.

◆ A REGRA

Zona Densa e Exaustão Espiritual. Em zona Densa, o ar pesa na alma. A cada 4 horas, cada um faz uma salvaguarda (um teste para resistir) de Constituição, CD 13. Quem falha acumula 1 nível de Exaustão Espiritual, um cansaço que atrapalha o resto. O Mestre avisa antes de a descida passar de 4 horas.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Por que a zona pesa. No nosso cenário, a vizinhança de lugares dominados por mágoa, vício e medo "densifica" o ar: os fluidos ficam espessos, e andar cansa mais. Quem vem de cima, de uma zona Leve, sente isso como um sino batendo no peito. Quem ficou ali muito tempo já nem percebe.

Luz e escuro

Andaram uns vinte minutos pelo dique. Irene contou os passos, por hábito de parteira: duzentos, quatrocentos, seiscentos. A lanterna de Abdias balançava na frente, e a luz fazia o que a luz pode fazer numa névoa, que é iluminar a própria névoa.

— Estou vendo uns dois metros — disse Tomás. — Depois, nada.

— Porque a névoa é densa — disse Ambrósio, com a empolgação de quem encontra um problema novo. — Se eu me lembro bem do que o Instrutor disse, uma névoa muito espessa conta como "intensamente obscurecida". Quem tenta ver além dela é como alguém de olhos fechados.

— Cego — disse Irene.

— Cego, na regra. Nessa distância, ninguém enxerga nada.

Abdias sorriu na penumbra.

— Está certo. Ficam no círculo da lanterna: ali é Luz Plena. Perto da borda, Meia-Luz: dá para ver vultos, mas se enxerga pior. Do lado de fora, escuridão para os olhos de vocês. Não é por mal. A névoa não escolheu os senhores.

◆ A REGRA

Visão e luz. Há três tipos de luz: Luz Plena (vê-se normalmente), Meia-Luz (vê-se com dificuldade: Desvantagem em testes de Percepção que dependem da visão) e Escuridão. Névoa densa funciona como escuridão: **intensamente obscurecida**. Quem tenta ver algo ali fica **Cego**: não vê, falha em testes que dependam de ver, e os ataques contra ele têm Vantagem.

— E a luz de vocês? — perguntou Abdias a Irene, sem olhar. — A sua, a de dentro. Funciona aqui?

Irene fechou os olhos um instante. Não era uma luz como a da lanterna; era mais um aquecimento, no meio do peito, que ela lembrava de ter sentido quando segurava um recém-nascido.

— Funciona — disse. — Pouco. Como um fósforo debaixo de um balde.

— Pouco já é muito aqui. Mas guardem para depois.

Os que vivem aqui

Foi Dulce quem os viu primeiro. Duas formas escuras sobre os salgueiros, imóveis, como sacos pendurados.

— Aves — sussurrou. — Duas.

— Aves agourentas — corrigiu Abdias, em voz de quase nada. — Quando veem intrusos, grasnam; e o grasnado é ouvido a quase cem metros. Em outros lugares, isso serviria para pouca coisa. Aqui serve como campainha: quem as ouve fica sabendo que há gente nova no cais, e o Alerta da vizinhança sobe um ponto. Se subir demais, a cidade se mexe.

— E como se faz para que não grasnem?

— A gente não faz. Simplesmente não dá ouvidos. Dulce.

Dulce abriu a boca e cantou, tão baixo que Irene só percebeu pelo calor das costelas da outra mulher. Era uma cantiga de ninar, em duas notas, sem palavras. As aves se encolheram, viraram a cabeça para o outro lado e ficaram quietas, como quem prefere não ouvir uma coisa que lhe lembra a mãe.

NA MESA

Ignorar com vontade. Na mesa, Tainá cantou mesmo, em voz baixa. Todos riram, mas não alto. Matias explicou: "Essa canção é uma ação bônus. Para as criaturas trevosas, vale Desvantagem nos efeitos de enfeitiçar ou amedrontar contra vocês. Não é uma magia; é uma atitude, e o jogo premia as atitudes."

Adiante, a trilha se estreitou. Os salgueiros dobravam-se sobre ela, secos, com folhas cor de cinza, e Irene teve a impressão de que se inclinavam para escutar.

— Abdias — disse ela. — Quem são as criaturas que moram aqui? Se eu souber o nome, tenho menos medo.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Boa pergunta. Vou dizer o que se encontra por aqui, e cada um tem um jeito de lidar.

E contou, enquanto andavam, em frases curtas, como quem ensina a um aprendiz de farmácia o que cada frasco faz.

— A **íbis viajor** é aquela ave comprida e clara, que às vezes aparece pousada num galho. Ela come formas-pensamento e dissolve ilusões e medos que nasceram da mente. Não a espantem; ela é amiga de quem socorre. O **enxame de beberrões** é uma turba de espíritos presos ao vício do copo. Eles não querem machucar; querem o que lhes falta. Têm horror à luz plena. A **lampreia** é um sugador: ela só consegue sugar quem está inconsciente, em torpor, em letargia ou dominado por remorso. Por isso a regra de ouro é: nunca deixem ninguém sozinho no chão.

— Ela é... um animal? — perguntou Tomás.

— É uma criatura do charco. Há quem não saiba se é bicho ou espírito. Tratem-na com cuidado, sem ódio.

— E o resto? — perguntou Nina.

— O **sáurio do charco** é um lagarto escuro, grande, que ouve voz humana a dezoito metros: falem baixo perto da água, ou ele vem. A **nuvem de larvas mentais** nasce de um vício e só ataca quem tem esse vício, ou quem já está infestado. A luz de uma prece a queima: se alguém rezar perto, ela sofre. E o **ovoide**, que é o mais triste.

Parou. Os cinco pararam.

— O ovoide é uma pessoa — disse, em voz baixa — encolhida num pensamento tão fixo que o corpo espiritual se enrolou em volta dele, como um ovo em torno da gema. Ele não ataca. Ele só repete uma ideia, sem parar: "Vingança!", "Culpa!", "Assassina!". Se vocês toparem com um, não o chutem, não o desprezem. Ele é um dos que esperam por socorro.

Irene sentiu um frio na nuca, mas não era medo.

— E o sofredor errante?

— Esse vocês verão logo.

◆ A REGRA

A etiqueta Trevoso. Alguns adversários do cenário (os que obsedam, hipnotizam ou dominam) levam a etiqueta **Trevoso**. É um rótulo só do jogo, para que as magias e os poderes que funcionam contra criaturas "mortas" funcionem também contra elas (as preces de Irene, as defesas de Tomás). Os personagens dos jogadores nunca têm a etiqueta. No texto, essas criaturas continuam sendo irmãos e espíritos.

O sofredor

Ele estava sentado no meio da trilha, de costas, as mãos juntas entre os joelhos. Vestia uma roupa de feira que alguém um dia tinha passado a ferro.

— Água — dizia, sem levantar a cabeça. — Alguém tem água? Só um gole. Alguém tem água?

Tomás deu um passo, e Abdias lhe tocou o ombro.

— Calma. Esse aí é o **sofredor errante**. Repete uma frase só: aquela frase é a pista da dor dele. Se alguém o socorre depressa demais, ele agarra, e a gente fica preso até acalmá-lo. Não faz mal, mas atrasa. E reparem...

Irene se adiantou. Ajoelhou-se diante do homem, em silêncio. Ele ergueu o rosto, e seus olhos passaram por ela, por Tomás, por Dulce, e pararam em cima de Abdias... que estava a um metro dele.

Não pararam, na verdade. Atravessaram.

— Alguém tem água? — repetiu, olhando o vazio onde Abdias estava.

— Ele não me vê — disse Abdias, muito calmo. — E não me ouve. Para ele, eu não estou aqui.

— Mas está bem ali — disse Tomás.

— Está. Irene, o que você vê?

— Eu vejo o senhor — respondeu Irene. — Vejo a lanterna. Vejo a mão dele tremer. E vejo que ele fala com o senhor, e olha para o senhor, mas não nota nada.

Abdias assentiu, devagar.

— Esse é o jeito do mundo aqui. A sua vista de médium, Irene, enxerga o que outros perdem. Dulce, Tomás, Nina e Ambrósio, vocês me veem porque a nossa vibração está próxima. Ele está muito mais baixo, e eu estou alto demais para ele.

— E isso se chama? — perguntou Irene.

— Cegueira Espiritual. Quem está nela não percebe quem vibra acima. Os de cima ficam invisíveis e mudos para ele. Não é castigo: é a maneira como o sofrimento fecha as janelas.

Irene olhou o homem outra vez. Nos olhos dele, que passavam por ela com pouca atenção, havia a mesma coisa que ela vira, em vida, nos olhos de pais que esperavam notícias no corredor.

— Como se abre a janela? — perguntou.

— De várias maneiras. Quando a vibração dele sobe. Quando a causa passa. Ou quando alguém reza por ele, e ele consegue, por si, acolher a prece. Hoje não é a hora; a gente o leva para a Baliza no caminho de volta. Mas fiquem sabendo.

Ela pôs a mão no ombro do homem. Ele estremeceu, como quem sente uma corrente de ar quente numa casa fria.

— Já volto — disse Irene. — Eu volto com água. Prometo.

— Água — disse ele, mais baixo. — Obrigado.

Quando se levantou, os joelhos dela estalaram, e Dulce riu baixinho, e todos sentiram um pouco de alívio.

◆ A REGRA

Cegueira Espiritual. Quem tem essa condição não percebe quem vibra bem acima dele: essas criaturas ficam **Invisíveis** e inaudíveis para ele. Acaba quando a Vibração dele sobe, quando a causa termina, ou por catarse: um aliado a até 9 metros ora por ele, e ele vence uma salvaguarda de Sabedoria, CD 13. Um benfeitor também pode lhe tocar e "desvelar a visão" por 10 minutos.

SOFREDOR ERRANTE

Médio Humanoide (Desencarnado), Qualquer alinhamento

CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 9 (2d8)
Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0
DES	10	+0	+0
CON	10	+0	+0

	VALOR	MOD.	SALV.
INT	10	+0	+0
SAB	8	−1	−1
CAR	10	+0	+0

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 9
Idiomas os que conhecia em vida

CARACTERÍSTICAS

Estado Típico. Tem uma ou mais destas condições: Perturbação, Cegueira Espiritual, Remorso 1–2, Fixação Monoideica.

Frase Fixa. Repete uma frase ligada à própria dor; é a pista do seu Centro de Interesse.

Fuga Assustada. Se sofrer dano, usa o próximo turno para fugir.

AÇÕES

Agarrar-se. Uma criatura a 1,5 m que o socorre fica Imobilizada (CD de escape 10) enquanto ele implora ajuda. Sem dano.

DESCRIÇÃO

Chave típica: a memória de alguém que o ama.

Dois passos a mais

A trilha chegou ao fim, e o chão deu lugar a uma passarela de tábuas sobre um charco escuro. A água cheirava a poço velho. Abdias levantou a mão.

— Aqui embaixo — disse, com os lábios quase imóveis — há um sáurio do charco. Dorme, por enquanto. Podemos passar sem acordá-lo. Para isso, cada um precisa se mover em silêncio. A Nina, que conhece o cais, vai primeiro e mostra o caminho.

Nina apertou os lábios. Tirou os sapatos, enrolou-os no cinto e pisou na primeira tábua como quem pisa em vidro.

— Dá para ver o desenho dela no chão — sussurrou Dulce. — Pés de gato.

NA MESA

Furtividade em grupo. Camila avisou que Nina andaria na frente. Matias explicou que, para passar sem ser notado, cada um faz o seu teste de Furtividade, e o Mestre compara com a dificuldade, aqui 13. Se um falhar, o grupo todo pode ser percebido. Tainá perguntou se podiam ajudar-se uns aos outros; Matias disse: "A ideia é ótima. Mas o dado de cada um conta."

17 d20 + 7 = **24** · CD 13: **sucesso**

Nina atravessou a passarela como uma sombra. Nem uma tábua rangeu. Do outro lado, fez um sinal curto com a mão: *venham*.

Dulce foi a seguinte, depois Ambrósio, contando mentalmente os passos para não pensar nos próprios pés. Irene atravessou com a respiração presa. Abdias passou como se tivesse nascido de pés leves.

Tomás foi o último.

Ele tinha o escudo grande, a armadura de couro apertada e um medo de água que ainda não confessara. Pôs o pé na tábua, e a tábua rangeu. Pôs o outro, e ela rangeu mais. Ele congelou, a meio do caminho.

8 d20 · CD 13: **falha**

Do charco, debaixo da passarela, ergueu-se um barulho de água sendo empurrada para cima. Dois olhos amarelos abriram-se na escuridão, como duas luas pequenas.

— Fique parado — disse Abdias, sem mover os lábios. — Não corra. Ele escuta vozes. Se você falar, ele vem.

Tomás ficou mudo. O sáurio ergueu a cabeça, longa e escura, escorrendo lodo, e olhou para ele. Depois abriu a boca, e a mordida foi na direção do escudo.

O escudo aguentou. O som foi de um sino abafado.

— Agora — disse Abdias.

Ele ergueu a lanterna, e a luz cresceu, branca, quase um clarão de meio-dia dentro do círculo de névoa. O sáurio recuou, como quem leva a mão aos olhos, e afundou no charco, sem pressa e sem raiva.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Tomás soltou o ar.

— Eu... fiz barulho — disse, meio rindo, meio chorando.

— Fez — disse Nina, estendendo-lhe a mão para ajudá-lo a descer da última tábua. — Mas ficou parado quando era para ficar. Isso eu aprendi na feira: a gente erra, e depois acerta o que importa.

— Ninguém foi ferido — disse Abdias. — Ninguém foi preso, e ninguém foi destruído, nem o sáurio. É assim que se faz.

Perigos do caminho

Abdias gostava de ensinar andando. Enquanto cruzavam o último trecho do dique, falou dos perigos que o grupo veria ainda no cais, e que ele resumia em cinco frases, como um farmacêutico que lê a bula em voz alta.

— O **lodo viscoso** é terreno difícil. Quem termina o passo nele faz uma salvaguarda de Força, e se falhar fica preso; é só se esforçar para sair. A **grade imantada** dá choque, mas não fere de morte. A **tempestade magnética** é rara, mas quando vem, derruba, arrasta e atrapalha qualquer comunicação. O **fogo purificador** é aviso de quatro horas e só queima quem não abriga. E tem a **sintonia hostil**, que é a mais traiçoeira: quem provoca e é provocado fica fraco diante do próximo encanto.

— E se subirmos demais o Alerta? — perguntou Nina.

— O cais se mobiliza. Aparece uma turba e um chefe de célula. Quando o grupo faz luz demais, ou voa, ou diz quem é, o Alerta sobe. É o que chamamos de notoriedade. Por isso não devem fazer nada de visível sem pensar.

— Então a gente fica desfarçado.

— Ficamos discretos. Zacarias diz uma frase que vale por todas: "Pergunte primeiro, mande depois."

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Brumária por camadas. Abdias contou que a cidade de Brumária tem andares, como uma torta: as Vielas do Cais Seco (casario pobre, sofredores e aproveitadores), a Praça das Senhas (liteiras, guardas e senhas de passagem), o Alto Escarlate (onde se escolhe quem entra), a Casa da Falange do Cálice (porão e trono) e a Casa dos Esquecidos (o sofrimento coletivo). "O grupo começa na parte mais de baixo e mais calada", disse ele.

O que Ambrósio não viu

O dique terminava num trecho de passarela de lodo. A lanterna de Abdias, sempre um pouco à frente, deixava um círculo de luz firme e mais nada. Foi ali, naquele estreito, que Ambrósio parou.

Não parou de propósito. Parou porque, a dez passos, entre dois salgueiros, ele julgou ver uma figura de mulher com um xale azul, de costas, olhando o charco. A altura, o jeito dos ombros...

— Ambrósio? — chamou Dulce, bem baixo.

Ele deu um passo para fora do círculo de luz. Depois outro.

A névoa fechou-se em torno dele como uma mão.

Foi uma coisa de segundos. Ambrósio virou a cabeça, e já não havia lanterna, nem Irene, nem Nina, nem a trilha: só branco, e o próprio coração batendo na garganta. Estendeu a mão e não achou nada. Chamou, e a voz morreu a meio palmo da boca.

— Eu estou... não estou vendo — disse, em voz de menino.

Era isso: Cego, como a regra dizia. Não ver a luz era uma coisa; não ver ninguém, outra.

— Ambrósio! — Dulce estava de pé na borda do círculo, a lanterna do Abdias atrás dela. — Fale comigo. Fale baixo.

— Estou aqui — sussurrou ele. — Não sei onde é "aqui".

Dulce cantou. Uma nota só, longa, que não subia nem descia: uma linha esticada na névoa. Ambrósio ouviu, e a nota era como um corrimão. Foi andando em direção a ela, com a mão adiante, até que os dedos esbarraram na manga de Dulce.

— Eu a vi — disse ele, baixinho. — A minha esposa. De xale.

— Não era ela — disse Irene, suave, e lhe tomou a outra mão. — Era o charco brincando com o seu pensamento. Mas o seu pensamento é verdadeiro, Ambrósio. Isso nada tira.

Abdias aproximou-se e esperou que o engenheiro respirasse.

— Aqui — disse, por fim, sem pressa — quem se afasta do grupo perde a vista, o rumo e, às vezes, a companhia. Foi por isso que combinamos andar juntos. Não é desconfiança; é a única ponte que temos.

— Entendi — disse Ambrósio, e dessa vez entendeu com o corpo todo.

A escolha do caminho

Chegaram ao fim do dique. À frente, a trilha se abria em dois: à esquerda, uma passarela de tábuas que seguia por cima do charco; à direita, um caminho de pedras redondas, escuro e úmido, que parecia margear alguma coisa maior.

— Qual é o melhor? — perguntou Tomás.

— Não é questão de melhor — disse Abdias. — A passarela é mais rápida, mas passa perto do charco, onde está o sáurio e outros que não conhecemos. As pedras são mais lentas, mas ficam longe da água.

— E o que vocês querem? — completou, olhando um a um.

Irene sentia o peso dos olhares. Estava acostumada a decidir sozinha, na vila, mas decidir com cinco... era outra coisa.

— Eu voto nas pedras — disse. — O Tomás acabou de passar por um susto; o Ambrósio está cansado; e eu prefiro chegar tarde com todos a chegar cedo faltando um.

— Pedras — disse Nina, bufando. — Mas eu vou na frente.

— Pedras — disse Dulce.

— Pedras — disse Ambrósio, com um sorriso trêmulo.

— Pedras, então — concluiu Tomás, e foi o primeiro a pisar nelas, para provar que já não tinha medo.

Abdias não disse nada, mas o canto da boca dele disse *muito bem*.

Seguiram em fila. A névoa já não era branca; tinha ido ficando cinzenta, como lã molhada. Do lado esquerdo, ouvia-se a água fazer um barulho de quem tem uma conversa interminável. Do lado direito, o silêncio.

Foi então que Irene, sem saber por quê, parou. Os outros, treinados, pararam com ela.

— O que foi? — perguntou Abdias.

— Eu ouvi... — começou ela, e se interrompeu. — Não, não ouvi. Senti.

Do fundo da névoa, distante, uma vez, veio um som.

Parecia um sino. Era um sino, no jeito de dar a pancada: grave, redonda, que se prolonga na água. Mas não tinha o final de um sino. Não vibrava até se apagar; acabava de uma vez, como se alguém tivesse posto a mão no metal.

Não era um sino. Era alguma coisa que queria parecer um.

— Abdias — disse Irene, e ouviu a própria voz muito pequena. — Isso é o que eu penso que é?

Ele não respondeu logo. A lanterna tremeu um pouquinho no ar.

— Vamos por partes — disse, por fim, e pela primeira vez a frase não soou como conselho, e sim como pedido.

Do outro lado do dique, o sino que não era sino tocou outra vez.

✓ O que aprendemos

- Numa **zona Densa**, o ar pesa, a vista falha e andar cansa. A cada 4 horas, faz-se uma salvaguarda de Constituição (CD 13) contra a **Exaustão Espiritual**.
- **Luz Plena** deixa ver normalmente; **Meia-Luz** atrapalha; **névoa densa** é escuridão, e quem tenta ver nela fica **Cego**.
- A **etiqueta Trevoso** é um rótulo do jogo para que as preces e defesas funcionem contra certos adversários.
- **Cegueira Espiritual** é não perceber quem vibra bem acima de você. Termina quando a Vibração sobe, quando a causa passa, ou quando um aliado ora por você.
- Para passar sem ser notado, cada um faz **Furtividade**, e um só erro pode acordar o grupo.
- A **Brumária** tem camadas; e o **Alerta** sobe a cada manifestação visível.
- **Ninguém é destruído.** O sáurio recuou, o homem sedento foi prometido, e Ambrósio voltou ao grupo pela canção de Dulce.

• CAPÍTULO 21 •

O Cais das Esperas (cena 1.2)

O Cais das Esperas (cena 1.2)

Antes de abrir o caderno, Matias pousou as mãos sobre o biombo e olhou um por um.

— Esta cena é delicada — disse. — Os que esperam no cais carregam a lembrança de um naufrágio. Eu não vou descrever nada do que aconteceu com eles. Vou falar de tristeza, não de cenas. Se alguém quiser uma pausa, é só levantar a mão. Sem explicação e sem culpa.

— Eu quero que a gente continue — disse Helena, e olhou para os outros. Camila e Seu Nilton assentiram. Rafa, quieto, assentiu depois.

— Então vamos — disse Matias, e baixou a voz. — A névoa se abre.

•

A névoa se abriu como quem tira um pano de cima de uma mesa posta.

Irene parou na última pedra do caminho e olhou. O cais era largo e vazio, de tábuas cinzentas, com um armazém de portas escancaradas no meio. Nas bordas, sentadas em fileiras, havia gente. Dezenas. Mulheres de chapéu, homens de colete, crianças de roupa de domingo. Todos de sacola no colo, todos olhando para a mesma curva da névoa.

Em algum ponto, um sanfoneiro tocou duas notas e parou. Recomeçou. Tocou as mesmas duas notas, e parou.

— Isto é o Cais Seco — disse Abdias, baixinho. — Chamam também de Cais das Esperas.

— Esperam o quê? — perguntou Tomás.

— Uma balsa.

Os cinco ficaram em silêncio. Era um silêncio inteiro, que não se rompia com a música nem com a respiração dos que esperavam.

Uma menina de laço no cabelo veio andando devagar pela borda, sacolinha na mão, e parou diante de Dulce.

— A balsa já vem? — perguntou.

Dulce abriu a boca para responder, e não saiu nada.

— A balsa já vem? — repetiu a menina, com a mesma voz, na mesma altura, e foi andando até a outra pessoa.

— Eles repetem a hora do embarque — explicou Abdias. — A cada dez minutos, mais ou menos, voltam ao instante em que esperavam entrar. São os **Passageiros**. Não são hostis. Ninguém aqui ataca ninguém. E há duas coisas que não se faz: não se toca num Passageiro com água, nem com a luz da torre que vocês veem lá no fundo.

— Por quê? — perguntou Ambrósio.

— Porque entram em pânico. E então agarram o que estiver perto, e gritam. E gritar atrai a guarda.

— Então a gente só... olha? — perguntou Nina, com a voz seca.

— A gente escuta — disse Irene.

Abdias olhou para ela com um brilho de aprovação, que apagou depressa, como se não quisesse pesar sobre a escolha.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

Quem espera no cais. No nosso cenário, alguns espíritos ficam presos ao instante exato em que algo terminou: uma viagem, um adeus, uma hora de embarque. Não é castigo; é o jeito de a mente segurar o que não consegue soltar. Quem passa por ali pode ajudar, mas primeiro precisa entender o que cada um espera.

A ÁGUA

Foi Tomás quem se afastou primeiro, sem querer. Havia uma borda de tábuas, e atrás dela a água escura do charco, parada, lisa como vidro. Uma senhora de xale estava sentada ali, com os pés quase na beira.

— Moça — disse Tomás, e a voz saiu normal. — Moça, a senhora está muito perto. Chegue para trás.

Ela não o ouviu. Olhava a água.

Ele deu um passo, depois outro. Chegou à tábua do meio e, no momento em que olhou para baixo, viu a água.

Não era uma água qualquer. Era a água de um dia que ele não contara a ninguém, nem em vida. Tinha a cor da água em que se afogou. Mas não era essa a lembrança que o pegou; era a de antes, a de uma mão de menino que escorregou da dele.

— Eu... — disse Tomás, e parou.

NA MESA

O medo de Tomás. Rafa não precisou que ninguém o dissesse: ele sabia que o personagem tinha medo da água, e queria interpretar. Matias pediu a salvaguarda de Sabedoria, com CD 12 (a Classe de Dificuldade, o número que o total precisa alcançar). "Vocês estão na beira, a água se mexe, e eu quero saber se a mente do Tomás aguenta." Rafa soltou o dado com os olhos meio fechados.

6 d20 + 3 = **9** · CD 12: **falha**

— Seis — leu Rafa. — Mais um de Sabedoria. Sete.

— Sete não passa de doze — disse Matias, devagar. — Tomás fica **Amedrontado**.

A REGRA

Amedrontado. Quem está Amedrontado tem Desvantagem (rola dois dados e fica com o menor) em testes de atributo e em ataques enquanto vir a fonte do medo. Também **não pode se aproximar voluntariamente** dela. Aqui, a fonte é a água.

Tomás recuou, com os joelhos moles. Nina o puxou pelo cinto, sem uma palavra, e o levou de volta à tábua firme.

— Eu tentei ir lá — disse ele, quase chorando. — Eu queria ajudar e não consegui. Eu não consigo ficar perto, Nina.

— Eu vejo — disse ela. — Eu não sou boa nisso, mas o que eu sei é: a gente deixa quem sabe fazer fazer. A senhora do xale não é urgente. Vamos pelo outro lado.

Foi a primeira vez que Irene viu Nina sem a casca. Ela ainda segurava o cinto de Tomás, e as mãos tremiam um pouco.

A cantiga

Dulce já cantava. Não alto: uma melodia que se desenhava aos poucos, em notas longas, e que fazia as pessoas sentadas virarem as cabeças, uma a uma, na direção dela.

— Eu sempre cantei para quem estava com medo — disse Dulce, sem parar a canção. — Minha mãe tinha uma voz que dava coragem. Eu não sei se é a mesma coisa.

Ela olhou para Tomás, e a canção mudou, ficou mais suave, mais perto. Ele respirou fundo uma vez. Duas.

— Obrigado — murmurou.

◆ A REGRA

Inspiração Bárdica. Dulce, como Bardo, pode inspirar alguém com um dado extra, que o aliado soma a um teste ou salvaguarda no momento certo. Aqui, Matias deixou que a canção servisse para o que ela fazia melhor: dar a Tomás chão para os pés. Ele não precisava mais atravessar a água; precisava voltar a ficar de pé.

Depois de um tempo, Tomás levantou o rosto. Já não parecia tão pálido.

— Eu não vou chegar perto da beira — disse. — Mas posso ficar de guarda, aqui, atrás de vocês.

— É um bom lugar para um escudo — disse Abdias.

O sanfoneiro

Quando a canção de Dulce acabou, o sanfoneiro, que ficara muito tempo de costas, virou-se na direção dela.

Era um homem magro, de camisa de listras, com a sanfona aberta ao peito. Tocou as duas notas de sempre. Dulce esperou que ele parasse. Então cantou a terceira.

Ele franziu o rosto. Tocou outra vez as duas notas e, no fim, hesitou, como quem sente falta de um degrau.

— É assim? — perguntou Dulce, cantando. — Falta essa?

— Falta — disse ele, em voz rouca, e foi a primeira frase diferente que Irene ouviu em todo o cais. — Falta. Eu esqueci a terceira.

— Eu a achei por acaso — disse Dulce, sem parar de sorrir, e as lágrimas desciam, silenciosas. — Quer que eu cante a quarta?

Ele fez que sim, pasmo. E Dulce cantou, e ele a seguiu com a sanfona, tropeçando, depois melhor, e por uns instantes o cais inteiro teve uma música com começo, meio e fim.

— Isso não rompe o ciclo — avisou Abdias, em voz baixa. — Mas é a primeira vez em muitos anos que ele toca mais de duas notas. Uma ponte, Dulce. Você acabou de fazer uma ponte.

— Eu só cantei — disse ela.

— Às vezes é tudo o que se faz.

Um que dorme

No meio do cais, num banco de ferro, um homem dormia.

Era um senhor de bigode, de chapéu, as mãos cruzadas sobre uma mala. Tinha a cabeça caída no peito e a respiração tão lenta que, de longe, Irene achou que ele não respirava.

Ambrósio tocou-lhe o ombro, de leve. Depois mais forte. O senhor nem se mexeu.

— Ele está dormindo — disse Ambrósio. — Dormindo de verdade.

— Está em **letargia** — disse Abdias. — É um sono pesado que a própria mente tece. Pode ser desalento, negação, apego. O sujeito se enrola, como num casulo, e não acorda nem a grito, nem a empurrão. Pode ficar assim meses, ou anos.

— E se a gente o acordar? — perguntou Nina.

— Se alguém aplica um passe especial, seguido de prece, e acerta o teste de Medicina, ele acorda. Só que acorda assustado, e precisa de um abrigo imediatamente. Não agora, porque aqui não temos abrigo, e acordá-lo seria o pior favor.

Irene aproximou-se e pôs a mão no ombro dele, sem pressão. Sentiu um frio na palma da mão, que subia pelo braço.

— Ele queria esperar — disse. — Não queria acordar. Eu entendo.

— Entende?

— Já cuidei de gente que não queria acordar. De gente viva, quero dizer. Preferiam dormir a enfrentar o que os esperava.

Soltou o ombro dele com cuidado, como quem tira a manta de um bebê.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

◆ A REGRA

Letargia. É um sono pesado: a criatura fica **Inconsciente** e não acorda nem com dano. Para despertá-la, o passista aplica um passe e reza, e faz um teste de Sabedoria (Medicina), CD 13. Se vencer, ela acorda **Amedrontada** por 1d4 rodadas e precisa de abrigo. Sem ajuda, acorda quando o Mestre decidir.

Perguntas sem acusar

— Posso tentar falar com alguém? — perguntou Irene.

— Pode — disse Abdias. — Mas me deixe dar uma regra de ouro, que vale mais que qualquer magia: **não acusem**. Não perguntem "por que a senhora ainda está aqui?" nem "o que fez para estar assim?". Quem espera aqui já se pergunta isso, mil vezes por dia.

— Então o que se pergunta?

— Perguntas que abram a porta, não que a empurrem. "Posso me sentar ao seu lado?" "Quem a senhora espera?" "Como é seu nome?"

Irene assentiu. Escolheu uma mulher de uns sessenta anos, de blusa de renda, que segurava um embrulho de papel pardo com as duas mãos. Sentou-se no chão, ao lado dela, para ficarem da mesma altura.

— Boa tarde — disse. — Eu me chamo Irene. Posso ficar um pouco aqui?

A mulher olhou para ela sem ver. Depois, devagar, ergueu os olhos.

— A balsa já vem?

— Não sei — disse Irene, com honestidade. — A senhora está esperando faz muito tempo?

A mulher franziu a testa, como quem tenta lembrar uma palavra.

— Eu tinha uma festa — disse. — Estava com o vestido bom.

Irene deixou o silêncio crescer. Não tentou preenchê-lo. Ficou ouvindo, como ouvia as mães nas noites longas de parto, sem pressa, sem conselho.

NA MESA

O teste de Intuição. Helena disse a Matias o que ela fazia: sentar, escutar, não perguntar demais. "Isso eu não posso deixar só no acaso", disse Matias. "Intuição, CD 14. Eu quero saber se você escuta o que ela não diz." Helena soltou o dado, e ele rolou até a beira da toalha.

15 d20 + 7 = **22** · CD 14: **sucesso**

— Quinze — leu Helena. — Mais sete, que é a minha Intuição. Vinte e dois.

— Vinte e dois — repetiu Matias, e sorriu. — Então eu conto uma coisa: ao fim de um tempo, a mulher fala o próprio nome.

A mulher abriu a boca.

— Olinda — disse. — Olinda Matos. Eu ia ao casamento da minha sobrinha. Eu tinha um vestido.

— É um nome bonito — disse Irene. — Eu vou lembrar dele.

— Vai? — perguntou Olinda, e seus olhos, por um instante, ficaram claros e presentes. Depois a névoa voltou a eles, mas só um pouco.

— A balsa já vem? — perguntou.

— Eu vou perguntar por você — disse Irene, e pegou a mão dela. — Eu prometo.

Quando se levantou, sentia a garganta apertada. Abdias estava ao lado, de lanterna baixa.

— Um nome — disse. — Um nome verdadeiro e uma frase verdadeira rompem o ciclo por um dia inteiro. Vocês fizeram o primeiro passo. Ainda não é a hora de chamar a Olinda. Falta saber a frase que a faria acordar.

— Quem manda aqui? — perguntou Irene. — Alguém tem de saber o nome de quem espera.

— Um homem a quem chamam de Capitão do Cais — respondeu Abdias, depois de uma pausa. — Eu falo dele depois. Por agora, só saibam que ele existe, e que não gosta de gente que chama gente pelo nome.

Quem se esconde

Foi só quando os cinco pararam que Irene notou: Nina não estava com eles.

Estava junto à parede do armazém, quase dentro da sombra de uma porta, as costas coladas à pedra. Tinha os olhos fixos nos Passageiros, e tão abertos que Irene teve vontade de abraçá-la.

— Nina — chamou, em voz baixa.

— Eu estou bem — disse Nina, rápido, sem sair do lugar. — Eu só... conheço este cais. Eu passei aqui. Não aqui exatamente, mas num lugar assim, depois que...

Calou-se.

— Meses — disse, por fim. — Eu fiquei meses numa terra assim. Cada vez que alguém perguntava pela balsa, eu achava que era comigo.

— Você não precisa ficar perto — disse Irene.

— Eu preciso ficar. Eu sou a que sabe andar escondido. Se eu sumir, quem avisa quando vier a guarda?

— Então fique onde vê — disse Irene. — E avise quando vier.

Nina assentiu, seca, e não saiu da parede. Mas já não tremia.

> **NA MESA**
>
> **O que cada jogador escolhe.** Camila não pediu dado nenhum. Disse apenas: "A Nina fica na sombra e vigia." Matias respondeu: "Perfeito." Helena viu que o jogo é feito também dessas escolhas pequenas, que valem por muitas rolagens.

A RONDA

— Guarda — disse Nina, da sombra, num sopro.

Foi tão baixo que Irene quase não ouviu. Mas Abdias ouviu, e levantou a mão. Os cinco se afastaram do centro do cais sem pressa, sem correr, e foram se encostando às tábuas do armazém, onde a sombra era mais grossa.

Dois homens vinham pela beira. Usavam casacos compridos, de um cinza que não era cor, e carregavam bastões de madeira que não pareciam ter servido nunca para nada. Andavam no mesmo passo, como quem repete a rota de todas as noites.

— Guardas do Cais — murmurou Abdias. — Passam a cada dez minutos. Não nos procuram. Procuram confusão. Se algum Passageiro gritar, eles vêm correndo.

— E se nos virem? — sussurrou Ambrósio.

— Perguntam por uma senha. Vocês não a têm. Então é melhor que não nos vejam.

Os guardas passaram a cinco metros. Um deles parou diante da menina de laço, olhou para o relógio no pulso e seguiu. Havia nele uma indiferença cansada, que Irene reconheceu: era a de quem faz o mesmo serviço por tantos anos que esqueceu por quê.

— Eles também são... — começou Dulce.

— Sim — disse Abdias. — Estão presos a um serviço que já não faz sentido. Quando chegar a hora, falaremos com eles também. Por enquanto, passem.

Quando os guardas dobraram a esquina, Tomás soltou o ar.

— Eu pensei que a gente ia ter que lutar.

— Lutar com quem só faz ronda não resolve nada — disse Irene. — E se o Alerta subir...

— ...a cidade acorda — completou Nina. — Eu sei.

Eles se olharam, os cinco, e algo se firmou entre eles que não era regra nem dado: era a certeza de que, juntos, sabiam esperar.

O sino

Nenhum deles viu a hora passar. Os Passageiros repetiam a cena a cada dez minutos: a menina perguntava, o sanfoneiro tocava, a mulher segurava o embrulho, o homem dormia. Era um ciclo tão bem ajustado que, depois de uns instantes, Irene reconhecia cada rosto como quem reconhece os ponteiros de um relógio.

Então, vindo do fundo do cais, o sino tocou.

Todos os Passageiros viraram a cabeça ao mesmo tempo, num único movimento, como as folhas de um campo de trigo quando o vento muda. O sanfoneiro parou. A menina de laço ficou imóvel. Até o homem do banco, sem acordar, pareceu apertar a mala.

Irene olhou, e viu.

Lá no fim do cais, onde a névoa engrossava, passou um vulto, coberto de lona, arrastando uma corda. Não parou. Não olhou para eles. Seguiu em direção ao outro lado, como quem faz uma ronda de toda noite, e sumiu.

— Quem foi? — sussurrou Dulce.

— Alguém que passa sempre — disse Abdias. — Por agora, basta saber que passa. Vamos tomar nota e voltar.

— Voltar? — Tomás levantou a cabeça. — Eu pensei que era para entrar.

— Nós voltamos para esses — disse Irene, e olhou para Olinda, para a menina, para o sanfoneiro. — Eu prometi.

— Prometeu? — perguntou Abdias.

— Eu prometi à Olinda que ia perguntar pela balsa. E ao homem da água que ia levar uma jarra. Eu pretendo cumprir.

Os cinco ficaram parados por um momento no limite do cais, com as pessoas atrás deles e a névoa à frente. Havia nos olhos de Abdias algo que Irene não soube nomear: talvez respeito, talvez saudade.

— Então vamos — disse ele. — Mas vamos por outro caminho. Pelas vielas.

Foi nesse instante que uma voz fina, de homem, falou, muito perto, a partir de uma esquina que Irene teria jurado vazia.

— Hora de silêncio, senhora? — disse a voz. — Uma gota, e a cabeça para de falar.

Havia um pano estendido no chão, cheio de frascos de vidro, e atrás dele um homem miúdo, de colete roto, sorrindo como quem vende um favor.

✓ O que aprendemos

- Os **Passageiros** repetem a hora do embarque. Não são hostis, e nunca se toca neles com água ou com a luz da torre.
- **Amedrontado**: Desvantagem em testes e ataques enquanto a fonte do medo estiver à vista, e não se pode chegar perto dela.
- **Letargia** é um sono pesado e longo; só um passe, uma prece e um teste de Medicina (CD 13) o rompem.
- A **Inspiração Bárdica** de Dulce dá um dado extra a um aliado, e a canção dela devolve o chão a Tomás.
- Diante de quem sofre, **não se acusa**: perguntam-se coisas que abrem a porta.
- Um **nome verdadeiro** dito com uma frase verdadeira rompe o ciclo por um dia.
- Cada um escolhe o que faz: Nina vigia, Tomás guarda, Irene escuta. **Prometer e cumprir** também é jogo.

◆ CAPÍTULO 22 ◆

Horas de silêncio (cena 1.3)

Horas de silêncio (cena 1.3)

— Hora de silêncio, senhora? — repetiu o homem miúdo. — Uma gota, e a cabeça para de falar.

Irene olhou os frascos sobre o pano. Eram vidros pequenos, cheios de um líquido da cor de cinza molhada, e dentro de cada um subia um fiozinho de fumaça. Atrás deles, o homem sorria com os dentes de baixo, de colete rasgado e mãos muito limpas.

— Quanto custa? — perguntou Nina, de cara fechada.

— Três horas de serviço por cabeça — disse ele. — Barato. Pensem: quanta gente carrega um pensamento ruim há anos? Um frasco, e some por uma hora. Duas, se a gente for generoso.

— Isso se chama o quê? — perguntou Irene.

— Silêncio, senhora. Só silêncio. Meu nome é Pimenta, escrivão da Alfândega, ao dispor.

Abdias pigarreou, e o homem fez uma mesura rápida.

— Não compramos hoje — disse Abdias. — Mas queremos conversar.

— Conversar é de graça — disse Pimenta, e olhou para trás, para os dois lados, como quem conta os ouvidos. — E conversar é perigoso. Por aqui.

Levou-os para dentro de uma viela estreita, entre dois armazéns, onde a névoa tinha o cheiro de sal e de cinza.

O que Pimenta conta

— Quem manda no cais? — perguntou Irene.

— O Capitão. Eusébio Quaresma. Chamam de "o Prático do Cais", que é o homem que leva os navios pelo canal.

— E a luz lá no fundo?

— É o Farol de Cinzas. Não aquece. Faz sombra para o lado errado.

— E a mulher do sino? — perguntou Dulce.

Pimenta engoliu em seco.

— Mora no fim do cais — disse. — Numa casa de redes. Não faz mal a ninguém, que eu saiba. Passa de noite, toca o sino e vai-se. — Esfregou as mãos. — O Capitão só tem medo de duas coisas: da própria letra e de gente que chama gente pelo nome. Agora, se me dão licença...

— Obrigado, Pimenta — disse Irene. — O senhor foi gentil.

— Gentil! — O homem riu, um riso sem alegria. — Faz muito tempo que ninguém me diz isso.

Ele recolheu o pano e se foi, depressa, de costas, como quem tem medo de perder o que acabou de ganhar. E Irene sentiu que era a segunda vez, naquele dia, que alguém ali lhe pedia pouco e dava muito.

O beco dos beberrões

A viela fazia uma curva, e na curva havia um cheiro doce e azedo, de coisa fermentada há muito tempo.

— Parem — disse Abdias, de mão levantada.

Num beco lateral, entre barris que nunca tinham tido nada dentro, mexia-se uma pequena multidão. Homens e mulheres de roupas amassadas, de olhos baços, apertados uns contra os outros como num ônibus cheio, balançando de um lado para o outro. Murmuravam todos juntos, num sussurro só: "só um gole, só um gole, só um gole".

— O **enxame de beberrões** — sussurrou Abdias. — Gente que se agarrou ao vício do copo e nunca soltou. Não querem ferir. Querem o que lhes falta. E sentem, de longe, a vida de quem passa: a luz.

— Eu sinto que eles me olham — disse Dulce.

— Sim. Mantenham o passo, falem baixo. Quem os provoca, ou lhes mostra desprezo, vira alvo. Quem os ignora com firmeza, passa. Dulce, uma notinha?

Dulce cantou, pouco, com os lábios quase fechados. Os beberrões voltaram os rostos para o outro lado, devagar, como quem escuta uma música distante e se lembra de uma casa onde foi feliz.

Irene fixou os olhos num velho de barba rala, no fundo do beco. Ele tinha, nos dedos, o gesto de segurar um copo que já não existia. E ela pensou, sem querer: *quantos já vi assim, em vida, nas portas das vendas.*

— Não é hora de tratar — disse Abdias, como se lesse seu pensamento. — Mas vamos lembrar deles.

Irene assentiu. Tinha a sensação de estar guardando, pouco a pouco, uma lista de promessas, cada uma mais pesada do que a anterior, e de que não sabia se um dia seria capaz de cumpri-las todas.

A VOZ

Foi quando Pimenta dobrou a esquina que a voz começou.

Não veio de lugar nenhum. Veio de dentro da névoa, do beco, da pedra, e tinha o tom de alguém que gosta de você há muito tempo.

— Irene — disse a voz. — Irene Cordeiro.

Ela parou. Os outros também, e olharam para os lados.

— Quem é? — disse Abdias, e levantou a lanterna.

Na esquina oposta, a névoa se afinou, e dela saiu um homem alto, de fraque limpo, de mãos juntas na altura do peito. Tinha um rosto bonito, com a bondade de quem nunca se aborrece. Sorriu para Irene como se a conhecesse de sempre.

— Eu sei quem você é — disse, em voz muito suave. — Sei do que você carrega. A noite em que fechou a porta. A menina que bateu três vezes, e você, com medo da febre, não abriu. Ninguém mais sabe. Eu, sim. E eu a compreendo.

O ar saiu dos pulmões de Irene como se alguém o tivesse sugado.

— Cale-se — disse Abdias, numa voz que Irene nunca ouvira nele.

— Eu a compreendo — continuou o homem, sem olhar para Abdias, que ele parecia não enxergar. — Ninguém lhe deu um segundo para chorar. Eu lhe dou. Uma hora de silêncio. Só uma. Eu cuido de tudo. Eu sempre cuidei de gente como você.

— Ele é um **Bajulador Noturno** — sussurrou Abdias, por entre os dentes. — Não o escute! Ele escolhe o ponto mais fundo da dor e põe o nome nele. Não responda!

BAJULADOR NOTURNO

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Neutro e Mau

CA 12 **Iniciativa** +2 (12)
PV 27 (5d8+5)
Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.
FOR	9	−1	−1
DES	14	+2	+2
CON	12	+1	+1

	VALOR	MOD.	SALV.
INT	12	+1	+1
SAB	10	+0	+0
CAR	16	+3	+5

Perícias Intuição +2, Enganação +7, Persuasão +5
Resistências Necrótico
Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 10
Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 9 m
ND 1 (XP 200; BP +2)

Características

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Cegueira Espiritual. Não percebe criaturas que vibram 3 ou mais pontos acima dele.

Fala Doce. Vantagem em Carisma (Enganação) contra criaturas com ciúme, vaidade ou Remorso.

Ações

Toque Gelado. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano Psíquico.

Fascinar (Recarga 5–6). Uma criatura a até 9 m que possa ouvi-lo. Disputa de Carisma (Enganação) do bajulador contra Sabedoria (Intuição) do alvo, com Desvantagem para o alvo se ele tiver um defeito ativo (ciúme, vaidade). Se o bajulador vencer, o alvo recebe a condição *Fascinação* em relação a ele, com CD 13 para a salvaguarda de fim de Descanso Longo.

Descrição

Chave: ninguém nunca o elogiou de verdade; um elogio sincero por algo verdadeiro o desarma.

Mas Irene já respondia por dentro.

Foi uma vez. Foi só uma vez. Eu abri mil portas.

E essa, você não abriu.

NA MESA

O Mestre avisa. Matias abaixou a voz. "Irene, o Bajulador está tentando seduzi-la. Ele usa a lábia, e como conhece a sua culpa, a sua mente está exposta. Se você falhar na salvaguarda, ficará Enfeitiçada." Helena fechou os olhos por um instante. "Eu aceito", disse. "Porque a culpa dela é verdadeira."

Matias leu a ficha do Bajulador e pediu a Helena uma salvaguarda de Sabedoria, com CD 13: o número que o total precisava alcançar para a mente de Irene resistir.

d20 + 5 = **12** · CD 13: **falha**

— Sete — leu Helena. — Mais três, dez. Menos de treze.

— Falhou — disse Matias, e havia ternura na voz. — Irene fica **Enfeitiçada**.

◆ A REGRA

Enfeitiçado. Quem está Enfeitiçado não pode atacar quem o enfeitiçou, nem escolhê-lo como alvo de ataques ou efeitos que usem atributos ou magia. E quem o enfeitiçou tem **Vantagem** (dois dados, fica o maior) em qualquer teste social contra ele.

Irene sentiu os ombros baixarem, e uma doçura estranha tomou-lhe o peito. A voz já não parecia uma ameaça. Parecia um abrigo.

— Venha — disse o Bajulador. — Eu lhe mostro onde descansar.

E Irene deu um passo.

A ÚNICA IDEIA

Foi Dulce quem gritou. Gritou o nome dela. E foi Tomás quem não respondeu.

Irene virou a cabeça, devagar, e viu: Tomás tinha o rosto virado para o Bajulador, mas os olhos estavam vazios, e a boca se mexia sem som. Depois o som veio, baixo, em fio:

— A culpa foi minha. A culpa foi minha. A culpa foi minha.

— Tomás! — chamou Nina.

— A culpa foi minha — disse ele, e não a viu. Nem a ouviu. Olhava a água, que não estava ali.

— Ele também — disse o Bajulador, com um sorriso mais largo. — Eu só repeti uma verdade que ele já sabia. Foi bem simples. O rapaz entendeu.

— Ele está em **fixação monoideica** — disse Abdias, e a voz lhe saiu rouca. — A mente se prende a uma só ideia e não solta mais. Tomás, olhe para mim.

Tomás olhou para onde Abdias estava. E não o viu.

— Ele não me enxerga — murmurou Abdias. — A fixação traz junto a Cegueira Espiritual. Para ele, eu sumi.

◆ A REGRA

Fixação Monoideica. A mente se prende a uma **Ideia Fixa**, escrita numa frase; aqui: "A culpa foi minha." Quem está fixado tem Desvantagem em testes de Inteligência e de Sabedoria que não sirvam à ideia, não pode volitar nem se densificar, e fica com Cegueira Espiritual. Encerra-se quando a ideia é tocada por amor e verdade.

Irene queria ajudar. Queria muito. Mas dentro dela havia a doçura, e a doçura dizia: *fique aqui, descanse, ele é um bom homem.*

E Tomás, de olhos vazios, deu um passo para o lado do charco, onde a água, que existia só para ele, brilhava.

O Chamado

Matias parou a cena.

— Helena — disse. — Antes de você me dizer o que Irene faz, eu preciso lhe avisar uma coisa. Vou dizer em voz alta, e quero que escute com calma.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Sim.

— Você está Enfeitiçada, mas Tomás vai cair no charco. Se você quiser agarrá-lo, puxá-lo para trás com força, é um teste de Força. A Força da Irene é fraca, oito. Eu ofereço um **Chamado da Sombra**: um impulso de cólera, de força imediata. Você aceita, ganha Vantagem no teste. Mas **aceitar o Chamado custa uma Marca de Sombra**. É uma escolha sua. Eu não decido por você.

— O que é uma Marca? — perguntou Helena, com a voz miúda.

— Uma anotação da ficha. Um registro de que você escolheu, por um momento, ceder ao impulso em vez de manter a calma. Não é pecado, nem punição. Fica anotada até o próximo Reequilíbrio, que é um tipo de balanço que a gente faz no descanso. Pode ser que a Marca vire alguma coisa lenta, pode ser que não.

— E se eu não aceitar?

— Então você tenta o teste de Força com o seu dado, só com o seu dado, e a Força é fraca. Provavelmente falha.

Helena olhou para Rafa. Rafa tinha os olhos arregalados. Por trás dele, Camila segurava o lápis como quem segura o fôlego.

— O que o Tomás faria por mim? — perguntou Helena, a si mesma.

— Eu não sei — disse Matias. — Isso é com você.

Ela olhou o tabuleiro, que não existia, e a figura de Irene, que existia só no pensamento.

— Eu aceito — disse. — A Irene, no meio da doçura, ouviu o nome de Tomás. Ela não quer que ele caia. É uma raiva, sim, mas uma raiva de quem ama. Eu aceito a Marca.

— Então anote — disse Matias. — Uma Marca de Sombra.

E, com cuidado, Helena escreveu, na ficha de Irene, o primeiro **1**.

◆ A REGRA

O Chamado da Sombra. Uma vez por cena, antes de uma rolagem de ataque ou de um teste de Força, o jogador pode **aceitar o Chamado** e receber Vantagem. Aceitar custa **1 Marca de Sombra**. O Mestre avisa **antes**. A escolha é sempre do jogador: ninguém é obrigado. Proteger alguém não gera Marca, mas o Chamado sim.

16 9 d20 (vantagem) − 1 = **15** · CD 12: **sucesso**

— Dezesseis e nove — leu Helena. — Fico com o dezesseis. Menos um da Força: quinze.

— Quinze contra doze — disse Matias. — Passou.

Irene deu o salto, com um grito que não reconheceu como seu, e agarrou Tomás pelo ombro, puxando-o para trás com tanta força que os dois caíram no chão. A doçura rachou. A voz do Bajulador ficou fina, quase azeda.

— Ora, ora — disse ele. — Que violência.

E Irene sentiu, no peito, a primeira sombra pousar, leve como cinza.

> **Na mesa**
>
> **A ficha muda.** Matias pegou a ficha de Irene e a virou para Helena: onde dizia *Marcas*, havia agora um **1**. "A Vibração não mexe por uma escolha só", disse. "Fica em cinco. A Marca é um recado. Se o seu Reequilíbrio for bom, ela se acomoda. Se for ruim, a Vibração cai." Helena assentiu, séria, e fez uma anotação própria, a lápis, no canto: *avisar antes. Sempre.*

A canção

Dulce já estava ao lado deles. Tinha as mãos soltas, a cabeça levantada, e abriu a boca.

Não era a cantiga de ninar que Irene ouvira no dique. Era outra coisa: uma nota firme, clara, que subia, e mais uma nota, que a sustentava por baixo. Uma música de quem sabe exatamente o que quer dizer.

— Isso é música de igreja? — murmurou Nina.

— Isso é música — disse Abdias. — Quando verdadeira, vale por prece.

O Bajulador recuou. Seu sorriso afinou, os dedos se contraíram.

— Não. — Havia nele uma ânsia nova. — Não, não, cantem outra coisa. Isso... isso dói.

14 d20 + 7 = **21** · CD 13: **sucesso**

Na mesa, Tainá soltou o dado devagar: a Atuação era a ferramenta dela, e Matias pedira CD 13.

— Quatorze — disse Tainá. — Mais sete. Vinte e um.

— Muito mais que treze — disse Matias, quase sussurrando, e pôs a mão aberta sobre o biombo. — A música atravessa o encanto. Irene sente a doçura se desfazer como açúcar na água. A voz do Bajulador fica aguda e ridícula. E, ao lado, Tomás pisca.

— Eu... — disse Tomás, e a palavra veio fraca, mas com sentido. — Eu... o que foi?

— Você disse "a culpa foi minha" uns dez minutos — disse Nina, com a voz rachada.

— Eu disse?

— Disse. E sabe o que é pior? Eu quase acreditei. — Ela o olhou, muito séria. — Tomás, você segurou a corda atrás de mim no dique. Quando eu escorreguei, você me puxou. Ninguém que age assim é culpado de nada. Ouviu? De **nada**.

Tomás piscou, devagar.

— Ouvi — disse. — Acho que ouvi.

— Pronto — disse Abdias, e quase riu de alívio. — Foi curto. O verdadeiro e o amoroso o alcançaram. A fixação se desfaz.

Abdias esperou que todos recuperassem o fôlego.

— Vou lhes dizer o que importa — falou. — O Bajulador não quer ferir. Quer que a pessoa **fique**: que ache o alívio tão bom que não procure outro. Cada um de nós tem um ponto fraco; o dele é o da dor guardada. Se a gente aprende a falar da dor em voz alta, para quem escuta de verdade, ele perde a mão.

— E se a gente não consegue? — perguntou Irene.

— Então pede ajuda. É para isso que existe a equipe.

A FUGA

Não houve luta. Houve um luzir.

Abdias ergueu a lanterna, e a luz branca cresceu, atravessando o fraque do Bajulador, que levantou as mãos ao rosto.

— Basta — disse, em voz baixa. — Eu me vou. Vocês são muito... — Procurou a palavra. — Muito cheios de gente.

Recuou, passo a passo, e a névoa o devolveu. Antes de sumir de todo, olhou para Irene, e havia nele uma tristeza que ela não esperava.

— Eu só dizia o que vocês já sabiam — disse. — Não era mentira.

— Eu sei — respondeu Irene, e a voz saiu mais firme do que ela supunha. — Mas também não era a verdade inteira.

Ele se foi.

Ambrósio, que até ali ficara calado, esfregou as mãos, nervoso.

— Eu estava com medo de que ele falasse comigo — confessou. — Do que eu perdi. Mas ele não falou.

— Ele só fala com quem encontra a porta aberta — disse Abdias. — Você tinha fechado a sua com uma boa conta de engenheiro: contou os passos e não deu ouvidos. Ponte de um pilar só cai; a sua tinha vários.

— Meu Deus — disse Ambrósio. — Eu devia ter pensado nisso há mais tempo.

Ninguém o perseguiu. Ninguém quis. E Irene, de pé na viela estreita, com a mão ainda no ombro de Tomás, notou que Abdias a olhava de um jeito que não sabia nomear: talvez orgulho, talvez cuidado.

— Irene — disse ele. — Você fez uma escolha difícil.

— Fiz — respondeu. — E vou ter de carregar a Marca.

— Vai. Mas você a carrega aberta, e isso muda tudo. Marca escondida pesa. Marca contada pesa menos.

Irene assentiu.

— Eu a conto — disse. — A todos vocês. A Marca é minha, e foi por causa de Tomás.

— Foi por causa de todos — disse Dulce, e tomou-lhe a mão.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

O bajulador e o silêncio. No nosso cenário, há quem viva de oferecer alívio fácil: "uma hora de silêncio", um esquecimento, uma desculpa. O alívio é verdadeiro por um momento e cobra caro depois. Quem socorre, em vez de apagar a dor, ajuda a olhá-la sem se afogar nela.

Ao fundo da viela, onde os armazéns davam lugar ao dique, a névoa se abriu um pouco. E, bem longe, no alto, acendeu-se uma luz azul, fria, sem calor, que não lançava a sombra no chão e sim na parede ao lado, para o lado errado.

— O Farol de Cinzas — disse Abdias, baixinho. — E aquela torre é a da Alfândega.

✓ O QUE APRENDEMOS

- O **Bajulador Noturno** adula e escolhe o ponto mais fundo da dor. Quem não responde à provocação o enfraquece.
- **Enfeitiçado**: não se pode atacar quem enfeitiçou, e esse alguém tem Vantagem nas conversas com você.
- **Fixação Monoideica**: a mente se prende a uma só ideia ("a culpa foi minha"); traz Desvantagem em Inteligência e Sabedoria, e Cegueira Espiritual. Acaba quando a ideia é tocada por amor e verdade.
- O **Chamado da Sombra** dá Vantagem num ataque ou teste de Força, mas custa **1 Marca**. O Mestre **avisa antes**, e a escolha é sempre sua.
- **Marcas** não somem por uma boa ação; aguardam o Reequilíbrio. Uma só não derruba a **Vibração**.
- A música verdadeira vale por prece, e ninguém foi destruído: o Bajulador **foi embora**.

• CAPÍTULO 23 •

A Torre da Alfândega (cena 1.4)

A Torre da Alfândega (cena 1.4)

— A gente entra pelo pátio — disse Nina.

Estava agachada atrás de uma pilha de barris vazios, com a ponta do dedo riscando um desenho no lodo do chão. Era a Torre da Alfândega, em quatro traços: um quadrado, uma torre, um pátio, uma porta.

— Pelo pátio, porque a porta da frente tem dois guardas e o porão faz barulho. O pátio é onde os carregadores trabalham. Gente cansada não olha para quem passa.

— E se olhar? — perguntou Tomás.

— Então a gente é um carregador novo. Anda de cabeça baixa, e eu vou na frente.

Irene olhou o desenho. Do outro lado do muro, por cima das telhas, a luz do Farol de Cinzas pairava sobre o cais, azulada e sem calor. Ela evitou olhar de frente, como Abdias aconselhara.

— Eu não gosto da ideia de entrar — disse Dulce.

— Ninguém gosta — disse Abdias. — Mas queremos ver duas coisas: o que essa luz é, e o que está escrito num certo livro, que o Escrivão Pimenta mencionou. Sem lutar, se der.

— E se não der? — perguntou Ambrósio.

— Então lutamos para conter. Não para vencer.

Na mesa

O plano de Nina. Camila desenhou, de verdade, o croqui da Torre num guardanapo, e Matias fingiu não ver. "Planejar é jogar", disse ele. "Se vocês pensam antes, eu rolo menos dado." Seu Nilton, que adorava desenhos de pontes, pediu emprestado o guardanapo para corrigir uma esquina.

O pátio

Entraram um a um. Nina na frente, os outros atrás, de cabeça baixa. Foram três, quatro passos, cinco.

O Pátio dos Carregadores era um quadrado de pedra úmida, com caixotes e sacos de lodo empilhados. Meia dúzia de homens e mulheres, de ombros encurvados e olhos opacos, levavam sacos de um lado para outro, sem pressa e sem fim. Ninguém falava. Ninguém levantou a cabeça.

— Assalariados — murmurou Abdias. — Trabalham por uma senha que nunca vem. A balança lá dentro lhes diz que ainda devem.

Irene sentiu um nó no estômago. Passou ao lado de uma mulher de lenço azul, que erguia um saco do tamanho dela, e, por um instante, quis largar tudo e carregar aquele saco.

— Não agora — disse Abdias, sem virar a cabeça. — Mas guarde o rosto dela.

Havia uma porta baixa, no fundo do pátio. Nina pôs o ouvido nela, depois a mão, depois fez um sinal: *livre*.

Entraram num corredor estreito, de teto baixo, iluminado por uma lamparina de fogo cinzento. Havia portas dos dois lados. No fim, uma curva.

E, na curva, ouviu-se um bocejo.

A Sala das Balanças

Antes da curva, à esquerda, havia uma porta aberta, e Irene não conseguiu passar sem olhar.

Era uma sala redonda, de pedra escura, e no centro dela, pendurada de uma trave, pendia uma balança enorme, de dois pratos de bronze, grandes como tampas de caldeirão. Num dos pratos, sentava-se um homem encurvado, de roupa surrada, com as mãos sobre os joelhos. No outro, havia pesos de ferro, empilhados com cuidado por um carregador de olhar vazio.

O prato do homem estava embaixo. O dos pesos, no ar.

— Mais um — disse o carregador, sem pressa, e acrescentou um peso. A balança estremeceu, mas não se moveu.

— Mais um — repetiu, e pôs outro.

— É a Sala das Balanças — murmurou Abdias. — Aqui "pesam" a culpa de quem chega. A balança nunca fica em equilíbrio, e é para não ficar. Quanto mais pesos, mais o homem acredita que deve.

— Mas não deve nada! — disse Tomás, num sopro, e deu um passo.

— Ainda não — disse Abdias, e segurou-lhe o braço, sem violência. — Se agirmos agora, o Alerta sobe e perdemos o resto. Ele está bem. Não está sendo ferido. Está sendo ensinado a acreditar. E isso só se desfaz de dentro.

Irene olhou o homem. Ele não olhava para ninguém. Olhava o próprio prato, como quem olha para a sombra do próprio corpo.

— Volto aqui — disse ela, baixinho, e não sabia se falava com Abdias, com o homem ou consigo. — Eu volto.

— Estamos acumulando muitas promessas — disse Nina, de passagem, com a voz seca.

— Estamos — respondeu Irene. — Eu as anoto todas.

Alto lá

O Guarda do Cais estava sentado num caixote, com o bastão sobre os joelhos, contando, preguiçosamente, os dedos da mão. Ergueu os olhos e viu cinco rostos novos, onde não deveria haver nenhum.

Houve um segundo de silêncio. Os dois lados se olharam, sem nenhum ódio, como dois vizinhos que se encontram no mesmo elevador.

— Senha — disse o Guarda, e se levantou.

GUARDA DO CAIS

Médio Humanoide (Desencarnado, Trevoso), Ordeiro e Mau

CA 14 (veste condensada) **Iniciativa** +2 (12)
PV 26 (4d8+8)
Deslocamento 9 m, Voo 3 m, (flutua)

	VALOR	MOD.	SALV.
FOR	14	+2	+2
DES	14	+2	+2
CON	14	+2	+2

	VALOR	MOD.	SALV.
INT	10	+0	+0
SAB	12	+1	+1
CAR	10	+0	+0

Perícias Intuição +3, Percepção +5
Resistências Necrótico
Sentidos Visão no Escuro 36 m; Percepção Passiva 15
Idiomas os que conhecia em vida; telepatia 9 m
ND 1 (XP 200; BP +2)

Características

Trevoso. Conta também como Morto-vivo para efeitos de regras.

Nativo das Sombras. Não faz salvaguardas de Exaustão Espiritual.

Repulsa à Luz. Em Luz Plena, tem Desvantagem em jogadas de ataque.

Olhos Felinos. Vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão; a névoa e o fumo da cidade não o atrapalham até 18 m.

Senha de Maré. Reconhece o salvo-conduto de maré (handout H5). Quem entra na Torre da Alfândega sem ele ou sem Furtividade bem-sucedida é notado: o Alerta sobe 1.

Ações

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Bastão de Vigia.

Bastão de Vigia. Jogada de Ataque Corpo a Corpo: +4, alcance 1,5 m. *Acerto:* 6 (1d8 + 2) de dano Contundente.

Rede de Captura (Recarga 5–6). Salvaguarda de Destreza: CD 12, uma criatura a até 4,5 m. *Falha:* Contida (CD de escape 12).

Reações

Apito (1/dia). Quando vê um intruso, apita: 1d4 guardas chegam no fim da próxima rodada.

Descrição

Chave: o medo do capitão; ser tratado como homem, não como cão de guarda.

— Nós... — começou Dulce.

— Senha — repetiu ele, mais alto, e pegou o bastão.

— Ai, ai, ai — disse Nina.

◆ A REGRA

O combate começa pela iniciativa. Quando a conversa acaba e a luta começa, cada um rola um d20 e soma o seu modificador de **iniciativa**. O maior total age primeiro; depois, em ordem decrescente, até o menor. Essa ordem se repete a cada **rodada**: seis segundos de tempo de jogo, em que todos agem uma vez. No empate, vai antes quem tem mais Destreza.

— Dezessete para a Nina — leu Camila, somando o cinco que a ficha lhe dava. — Dezessete para o Tomás. Quinze para Irene. Catorze para o Ambrósio. Onze para a Dulce. E o Guarda?

— Dez — disse Matias. — Ele é o último.

— Nina e Tomás empataram — disse Rafa.

— Quem tem mais Destreza vai primeiro: Nina.

Cada um escreveu o seu número num pedacinho de papel, e Helena viu, pela primeira vez, a mesa virar um tabuleiro invisível, com os personagens enfileirados por números como crianças numa fila de colégio.

Primeira rodada

— O que a gente pode fazer na nossa vez? — perguntou Helena, de lápis suspenso.

— Três coisas — disse Matias, e levantou os dedos. — Mover-se, até o seu deslocamento. Fazer uma **ação**: atacar, conjurar uma magia, esconder-se, ajudar um amigo. E, às vezes, uma **ação bônus**, que é uma coisa menorzinha, como um canto de incentivo. Fora da sua vez, há ainda a **reação**, que serve para um momento só, e que a gente guarda para o inesperado.

— Como o pedido de um favor, quando a gente já está ocupada — disse Helena.

— Exatamente. E um pouco mais rápido.

◆ A REGRA

O que se faz na sua vez. Em cada turno, você pode **se mover**, fazer **uma ação** (atacar, conjurar, esconder-se, ajudar, correr) e, se tiver como, **uma ação bônus**. Uma vez por rodada, pode usar **uma reação**, que é uma resposta rápida, mesmo fora do seu turno (como a Interrupção Espiritual, que você verá mais adiante).

Nina foi primeiro, e não atacou. Rolou para trás de um caixote, abaixou-se e sumiu do olhar do Guarda, que piscou, confuso.

— Ela se escondeu — explicou Matias. — É a ação de Esconder. Na próxima vez que atacar, terá a vantagem de quem não foi vista.

Tomás veio em seguida. Tinha o escudo diante do peito, a espada na mão direita, e um sorriso nervoso.

— Eu vou — disse Rafa. — Eu vou atacar o Guarda. Na cabeça. Ou nas pernas, sei lá.

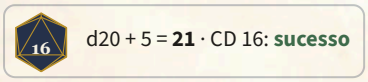
Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Ele está atrás de um caixote — disse Matias. — É um tipo de **cobertura**.

— E isso é...?

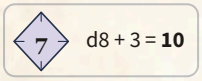
— Quando alguém está atrás de algo que o protege, é mais difícil acertá-lo. O caixote dá **meia cobertura**: soma dois à Classe de Armadura dele. A Classe de Armadura, a CA, é o número que o seu ataque precisa alcançar para acertar. A do Guarda é quatorze. Com o caixote, dezesseis.

— Eu tenho mais cinco de ataque — disse Rafa, e rolou.



— Dezesseis, mais cinco: vinte e um — disse Rafa, e deu um pulo na cadeira. — Acertei!

— Acertou — disse Matias. — Role o dano.



— Sete mais três: dez.

— O Guarda tem vinte e seis **Pontos de Vida**, os PV. É a conta da energia dele. Dez de dano, e restam dezesseis.

◆ A REGRA

Ataque e cobertura. Para atacar, o jogador rola um d20 e soma o bônus de ataque. Se o total for **igual ou maior** que a CA do alvo, acerta; então rola o dano e o alvo perde PV. **Meia cobertura** (um caixote, uma mureta) dá +2 na CA; **três quartos** (uma janelinha) dá +5; **total** impede o ataque.

Irene foi a seguinte. Levantou as mãos, fechou os olhos, e rezou em voz baixa:

— Que a coragem deles seja inteira.

NA MESA

Bênção. Helena anunciou o que Irene fazia, e Matias pediu que ela marcasse na ficha um espaço de magia gasto: "Bênção, de 1º círculo, concentração." Helena riscou um quadradinho. "Três aliados somam um d4 aos ataques e às salvaguardas, enquanto você mantiver a prece", explicou Matias. "Se alguém a atingir e você perder o foco, a magia cai."

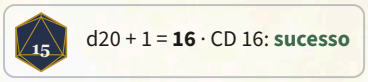
Ambrósio, em seguida, tirou do cinto um objeto de metal, curto, com um cano largo e uma manivela.

— Eu achei isto no almoxarifado da Baliza — disse, quase se desculpando. — Zacarias me emprestou. Tem um nome: **Lança-choques**.

— É uma arma? — perguntou Tomás.

— Dispara um choque. Contra um desencarnado, o dano é sempre **não letal**: estremece o corpo, mas não ferirá de verdade. E gasta uma **carga elétrica**; este pacote tem vinte.

Seu Nilton, na mesa, ergueu o dado com um brilho no olho: era o primeiro dispositivo mecânico do personagem dele.



— Quinze, mais um — leu. — Dezesseis. A CA dele com o caixote é dezesseis. Pegou?

— Pegou — disse Matias. — O Guarda sente o choque percorrer as costelas, e cambaleia para fora do caixote, sem cobertura nenhuma. Quatro pontos de dano, não letal.

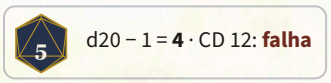
Dulce, então, cantou uma nota alta para Nina, e Nina sentiu o ânimo subir.

— Inspiração Bárdica — disse Tainá. — Eu ofereço o dado extra à Nina.

Chegou a vez do Guarda. Ele não se importou com o choque. Avançou para o ponto mais fraco, que era Dulce, e agarrou-a pelos ombros.

Agarrada

— Ele está tentando agarrar a Dulce — avisou Matias. — Dulce, uma salvaguarda de Força, com CD 12.



— Cinco — leu Tainá, desanimada. — Menos um da minha Força. Quatro.

— Falhou. O Guarda a segura. Dulce fica **Imobilizada**, ou, no jeito comum de falar, **agarrada**.

◆ A REGRA

Imobilizado (agarrado). Quem está agarrado tem **Deslocamento 0**: não anda. Tem **Desvantagem** nos ataques contra qualquer um que não seja quem o segura. E quem agarra pode arrastá-lo, gastando metros a mais. Para se libertar, gasta-se uma ação e faz-se um teste que supere a CD de escape (aqui, 12).

Dulce tentou cantar, e a voz saiu sufocada. Sentiu o bafo frio do Guarda no pescoço. Por um instante, achou que fosse chorar; e, em vez disso, ouviu a própria mãe, de longe, dizendo: *respira*.

Segunda rodada

Nina voltou do escuro com o punhal na mão e uma expressão de quem lê o futuro.

— Ataque Furtivo — disse Camila. — Eu estava escondida, e o Tomás está do lado dele. Posso?

— Pode — disse Matias. — A Nina só ataca assim quando há um aliado ao lado do alvo, ou ela está em vantagem. As duas coisas são verdade.

Ela acertou. O punhal entrou no ombro do Guarda, sem sangue nem grito, só com um estremecimento que correu pelo corpo todo dele.

— Onze pontos — disse Camila. — Contando o dado do Dulce.

— O Guarda está com um PV só — disse Matias, e ouviu-se o silêncio da mesa, como o de uma plateia.

Mas houve uma coisa que ninguém viu.

Lá no alto, na ponta do corredor, onde uma escada de ferro subia para o andar de cima, uma figura de capuz levantara a mão, e sussurrava alguma coisa na direção de Tomás.

— Cuidado! — gritou Abdias.

— O que foi? — gritou Rafa.

— Um **Hipnotizador**. Está conjurando uma magia sobre você. Uma ordem: *largue o escudo*. Se terminar, Tomás largará.

Abdias levantou dois dedos. Falou uma palavra curta, em outra língua.

A figura do alto se curvou, como quem esquece o fim de uma frase. A palavra morreu na boca.

◆ A REGRA

Interrupção Espiritual. É a magia chamada Contramagia: de 3º círculo, usada como **reação** quando alguém a até 18 metros começa a conjurar. Quem conjurava faz uma salvaguarda de Constituição; se falhar, a magia se dissipa sem efeito e a ação dele é desperdiçada. É magia de feiticeiros, bruxos e magos, e exige espaço de 3º círculo, que o grupo ainda não tem.

— Eu não costumo agir por vocês — disse Abdias, voltando-se para o grupo, baixinho. — E não vou. Mas há coisas que vocês ainda não sabem cortar, e eu não deixo ninguém de escudo no chão por causa disso. Um dia isso será de vocês.

Tomás tinha os olhos arregalados.

— Obrigado — disse.

— Agora seja um bom escudo — respondeu Abdias, quase sorrindo.

Tomás foi.

O último golpe

Rafa jogou o dado com um sorriso:

— Eu acerto no escudo dele. Em vez de na espada. É permitido?

— Pode usar o escudo como ariete — disse Matias. — Acertou, vinte. Role o dano.

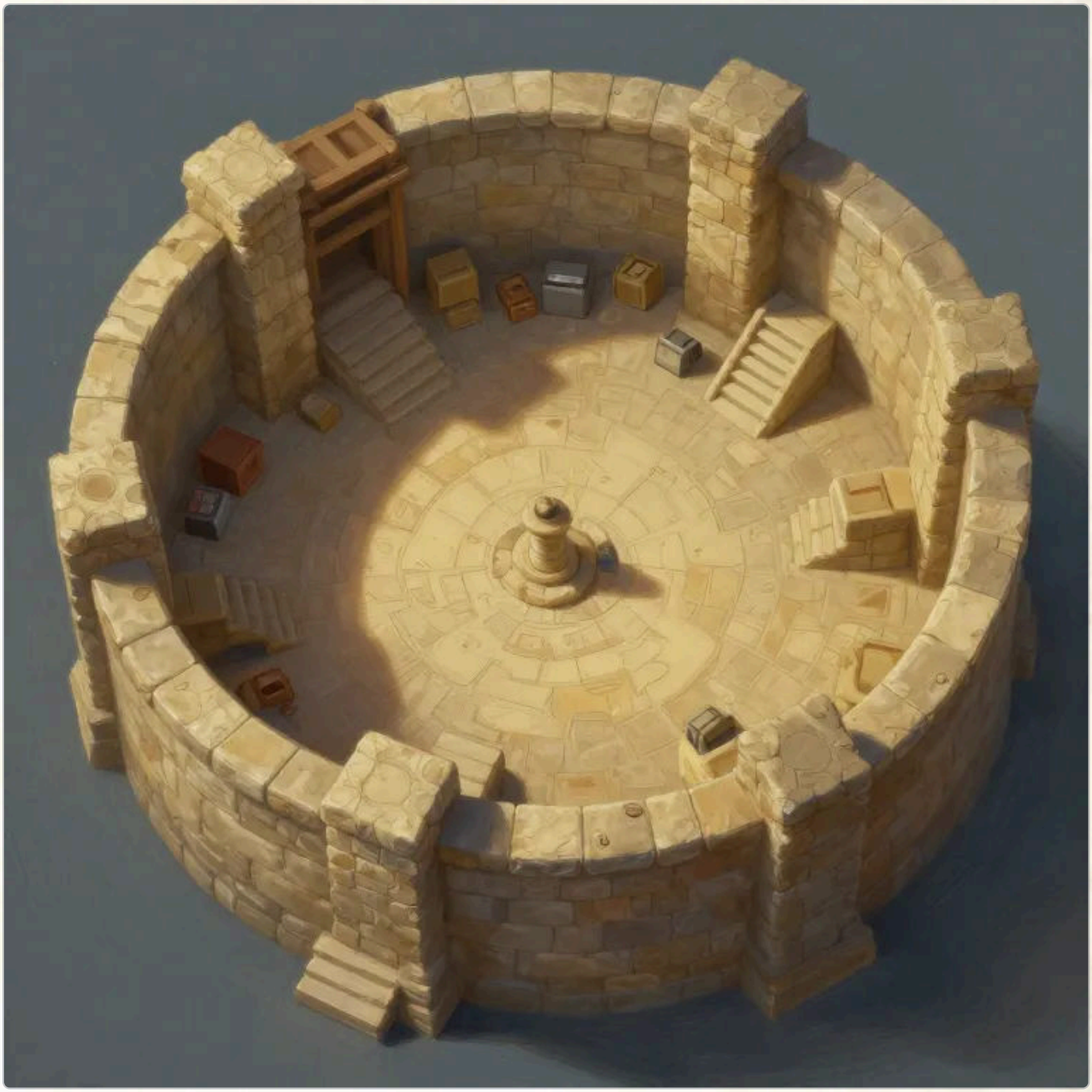


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Quatro.

— Quatro bastam. O Guarda, com um PV, cai de joelhos. Cai de lado. E fica imóvel, com os olhos abertos.

— Eu o matei? — perguntou Rafa, de repente pálido.

— Não — disse Matias. — E aqui está o princípio mais importante desta cena.

Pôs as mãos sobre o biombo, devagar.

— Quando um monstro ou um NPC chega a zero PV, ele não morre. Fica em **Dispersão**. Cai inconsciente e estável, e se ninguém o segurar, conduzir ou conter em um minuto, ele some e se recompõe no próximo descanso, num lugar que lhe seja próprio. Se alguém o recolhe, ele pode ser socorrido.

◆ A REGRA

Dano, cura e Dispersão. O dano tira Pontos de Vida; a cura os devolve (até o máximo). Um **personagem de jogador** que chega a 0 PV entra em **Torpor**: inconsciente, mas estável se for socorrido. Um **NPC desencarnado** que chega a 0 PV fica **Disperso**: se ninguém o ampara em 1 minuto, some e se recompõe depois, num lugar afim. Ninguém é destruído.

— E se eu quiser levá-lo? — perguntou Rafa.

— Então você tem que segurá-lo agora.

Tomás ajoelhou-se, passou o braço por baixo das costas do Guarda, e o ergueu. O homem pesava como um saco de areia, e tinha o rosto de um menino, de lábios entreabertos e testa suada.

— Ele é muito novo — disse Tomás.

— Era, quando chegou aqui — disse Abdias. — Há décadas.

Dulce, enfim livre, apoiou-se na parede, tossindo, e Irene correu a ampará-la. Passou os dedos pela garganta dela, com a leveza de quem toca em vidro.

— Você está bem?

— Estou — disse Dulce, rouca. — Pensei que ia cantar uma ária e saiu um gemido.

— A gente chamará de ária — disse Irene, e as duas riram, apertando-se, de nervosas.

Enquanto Abdias examinava o Guarda, Dulce puxou Irene para um canto e confessou o que só ela sabia.

— Quando ele me agarrou — disse —, eu não senti medo do Guarda. Senti medo de perder a voz. Eu penso nisso desde que cheguei: que um dia vou abrir a boca e não vai sair nada.

— E saiu? — perguntou Irene.

— Saiu um gemido. Mas saiu.

— Então a voz é sua — disse Irene. — E voltou inteira.

Dulce ficou calada, e depois, muito baixinho, riu.

O que prendia o Guarda

Abdias aproximou-se do Guarda inconsciente e se debruçou sobre ele. Apalpou-lhe a testa, olhou os olhos, murmurou alguma coisa que nenhum deles entendeu. Ergueu a cabeça, preocupado.

— Ele está **imantado** ao Capitão.

— Imantado como?

— Existe uma ligação, que nasce de uma culpa ou de uma devoção que existe nos dois lados. O Capitão sabe a direção e a distância dele; sente o que ele sente. E o Guarda tem desvantagem contra qualquer coisa que o Capitão lhe peça, seja medo, seja encanto. — Abdias suspirou. — Está preso, e acha que é lealdade.

— Isso explica a hipnose — disse Nina, de punhal baixo.

— Explica. E é por isso que não podemos deixá-lo assim.

Abdias pôs a mão aberta na testa do Guarda e falou, em tom de conversa, uma palavra que lhe saiu do peito. A luz cinzenta que o Guarda carregava, uma sombra fina, quase invisível, soltou-se dele como poeira de um tapete batido.

◆ A REGRA

Desfazer Hipnose. É a magia chamada Dissipar Magia: de 3º círculo, uma ação, alcance de 36 metros. Termina as magias em andamento de 3º círculo ou menores sobre o alvo; para as maiores, faz-se um teste (CD 10 + o círculo da magia). Irene, como Clérigo, poderá aprendê-la quando tiver espaço de 3º círculo, no nível 5.

— Ele ficará lúcido ao acordar — disse Abdias. — Agora, para onde levamos?

— Para uma cela vazia — disse Irene. — Eu vi uma, na curva. E lhe deixamos água. Ele precisa acordar sozinho.

NA MESA

Um ato de socorro. Helena perguntou se aquilo contava. Matias sorriu. "Levar o guarda a um lugar seguro e curar o ferimento é um **Ato de Serviço**. Se vocês tivessem batido nele depois de ele cair, seria o contrário: uma Marca. Mas não bateram." Rafa respirou, aliviado, e olhou para Tomás, que carregava o Guarda como quem carrega o irmão.

Foi uma cela pequena, de ferro, com uma enxerga e uma bilha. Tomás deitou o Guarda e cobriu-o com o próprio casaco. Irene escreveu, com o dedo, na poeira da parede: *amigos*. Não era uma palavra de lei; era uma palavra para quem acordasse.

O Livro

O Escritório do Fiscal estava no fim do corredor, e a porta, entreaberta. Dentro, havia uma mesa com um livro aberto sobre ela.

Era um livro-caixa, de capa gasta, com colunas cheias de nomes. Nina folheou depressa, os dedos leves.

— Livro de Culpas — leu. — Aqui está escrito quem deve ao mar.

— E quanto? — perguntou Dulce.

— Não diz quanto. Diz só quem.

A página era de vinte e seis linhas, todas com a mesma letra. Ao lado de uma delas, escrito com tinta preta, havia um nome: *Ismênia Sales*, e, junto, uma só palavra: **responsável**.

Irene sentiu um arrepio.

— Quem é?

— A mulher do sino — disse Abdias, devagar. — Ou é o que querem que se pense.

— E ela? — perguntou Dulce. — Responsável pelo quê?

— Pelos vinte e seis — leu Nina, correndo o dedo pelas linhas. — Todos da mesma balsa. Aqui diz: *a balsa que não chegou*.

Irene sentiu a boca seca. Vinte e seis nomes. Vinte e seis pessoas na névoa, e ela só conhecera uma, a Olinda. Passou os dedos pelo papel, devagar, como quem acaricia uma testa, e guardou na memória o máximo que pôde: *Olinda Matos*, *Reinaldo*, *Cecília*, *Antenor*...

— Eu não consigo guardar todos — disse, desolada.

— Você não precisa — respondeu Abdias. — O livro fica onde está, e o que importa é que seja lido a tempo. Hoje, basta saber que existe.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

O Farol de Cinzas. No nosso cenário, a luz da Torre é um aparelho de pensamento, sustentado por vários hipnotizadores. Atrai quem perdeu alguém para a água, e só funciona enquanto alguém sustenta uma história de culpa. Para resistir, quem a olha faz uma prece íntima, curta, em silêncio. Não é preciso acreditar em nada para fazê-la: basta querer o bem de alguém.

Ninguém disse nada. Do alto da torre, vinha um zumbido leve, uma pulsação que não era som nem luz: era como o bater de um coração muito, muito frio.

— O Farol — murmurou Ambrósio. — Está logo ali.

— Não vamos subir hoje — disse Abdias. — Já vimos o que viemos ver. E o Alerta subiu um ponto com o barulho da luta. O Capitão não está na torre, mas logo sentirá que o Guarda deixou de pensar como antes.

— Vamos sair — disse Irene.

— Vamos.

Voltaram pelo corredor, depressa, de cabeça baixa. Cruzaram o pátio, onde ninguém ergueu os olhos, e saíram pelo portão estreito para o cais.

Lá fora, a névoa estava mais clara. Tomás, de escudo às costas, respirou fundo. Dulce cantarolava uma nota só. Ambrósio contava, em voz baixa, as cargas que sobravam no Lança-choques: dezenove.

— Uma carga a menos — disse. — Uma pessoa a mais acordada.

— É um bom preço — disse Abdias.

Foi então que a luz da torre apagou.

Não foi um estalo, nem uma sombra. Foi como se alguém, muito longe, tivesse soprado uma vela. A névoa, que até então tinha um tom azulado, mudou de cor, e ficou cinza e quieta. O cais inteiro pareceu respirar fundo.

— O que foi isso? — sussurrou Nina.

— Eu não sei — disse Abdias, e era a primeira vez que Irene o ouvia dizer isso sem pedir desculpas.

No fundo do cais, onde a névoa ainda guardava a forma das coisas, havia uma mulher, imóvel, de lona nos ombros e uma corda enrolada ao braço. Olhava para eles, de longe, e não se mexia.

✓ O QUE APRENDEMOS

- No combate, a **iniciativa** (d20 mais o modificador) diz quem age primeiro; a ordem se repete a cada **rodada**.
- Para **atacar**, rola-se d20 mais o bônus e compara-se com a **CA** do alvo. Se acertar, rola-se o dano.
- **Cobertura** dificulta: meia cobertura dá +2 na CA, três quartos dá +5.
- O **dano** tira **PV**; a **cura** devolve. Personagem a 0 PV entra em **Torpor**; NPC desencarnado fica **Disperso**, e pode ser **recolhido e socorrido**. Ninguém é destruído.
- **Imobilizado (agarrado)**: Deslocamento 0, e Desvantagem em atacar quem não o segura.
- **Imantado** é estar ligado a alguém por culpa ou devoção; quem o desfaz com cuidado liberta.
- **Interrupção Espiritual** (Contramagia) e **Desfazer Hipnose** (Dissipar Magia) são magias de 3º círculo, que o grupo ainda não alcança.
- O **Lança-choques** dá choque não letal; cada disparo gasta uma **carga elétrica**.

• CAPÍTULO 24 •

O Casebre das Redes (cena 1.5)

O Casebre das Redes (cena 1.5)

— Antes de continuar — disse Matias —, uma pausa.

Tinha as mãos sobre o biombo e a voz mais baixa que de costume.

— A próxima cena fala de culpa e de luto. Fala de uma mulher que perdeu o irmão, e da maneira como o esquecimento pode matar alguém de novo. Se alguém quiser parar, é só dizer. Se alguém quiser continuar mais devagar, também. Combinado?

— Combinado — disse Helena, e olhou para os outros. Camila e Tainá fizeram que sim. Seu Nilton pigarreou, de olhos úmidos, e Rafa, que nunca se deixava ver assim, apertou os lábios e acenou.

— Então vamos — disse Matias. — Irene olha para o fim do cais.

•

A mulher de lona caminhava devagar, sem se virar, e o grupo foi atrás dela a uma distância respeitosa. A corda enrolada no braço balançava a cada passo, e de vez em quando ela parava e olhava de lado, como quem confere se os pés atrás ainda são os mesmos.

— Ela sabe que a gente está aqui — murmurou Nina.

— Sabe — disse Abdias. — E deixa que a sigamos. É um convite.

Passaram por uma ponte de lodo que cedia sob os pés, e depois por uma faixa de areia cinzenta, onde as pegadas da mulher já se enchiam de água. Não havia lua. Havia a névoa, e o cheiro de sal, e, no fim, uma casa.

Era uma casa de pescador, torta, de varandas bambas. Varais, de uma ponta à outra, cheios de redes de pesca, tantas que pareciam cortinas. Havia uma porta feita de cordas trançadas, e a mulher parou diante dela.

Virou-se.

— Se vieram buscar eles — disse —, vão ter de passar por mim.

Ismênia

Era alta, magra, de capa de lona e de cabelo grisalho preso num coque apertado. Tinha o rosto de quem trabalhou a vida inteira ao ar livre: sulcos fundos, pele curtida. Os olhos, porém, eram claros, e estavam secos, de um modo que doía mais do que se estivessem molhados.

— Não viemos buscar ninguém — disse Irene, dando um passo à frente. — Eu me chamo Irene Cordeiro.

— Não me interessa quem são — disse a mulher. — Interessa de quem são.

— Nós viemos por nossa conta.

— Todos dizem isso. — A mulher não se mexia. — E depois aparece um homem de fraque e um papel com carimbo.

Abdias, ao fundo, ficou quieto, com a lanterna baixa. O grupo se espalhou meio passo, sem armas à mostra.

ISMÊNIA, A SINEIRA DA MARÉ

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro

CA 14 (veste de lona condensada) **Iniciativa** +2 (12)
PV 71 (11d8+22)
Deslocamento 9 m, Natação 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.
FOR	12	+1	+1
DES	14	+2	+2
CON	14	+2	+2

	VALOR	MOD.	SALV.
INT	12	+1	+1
SAB	16	+3	+5
CAR	13	+1	+1

Perícias Intuição +5, Atletismo +3, Percepção +5
Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 15
Idiomas português; telepatia 9 m
ND 4 (XP 1.100; BP +2)

CARACTERÍSTICAS

Não é Trevosa. A Fronteira Fluídica não a barra se ela quiser entrar. Sua Vibração é Turva por dor, não por maldade.

Sino que Não Cala (Aura 9 m). No início do turno dela, cada criatura a até 9 m que a ouça faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 13. Falha: Deslocamento reduzido à metade e Desvantagem em Inteligência e Carisma até o início do próximo turno dela (revê o próprio pior momento). Sucesso: imune por 24 h.

Guardiã dos Passageiros. Enquanto as redes do casebre estão intactas, não se afasta delas e tem Vantagem em salvaguardas contra Amedrontado. Quem tenta arrancá-la à força do casebre sofre G6 (Separação Violenta).

Corda de Salvamento. Nunca ataca quem está na água; se um aliado cai, usa Laço de Corda para trazê-lo à margem.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques de Badalada, ou um de Badalada e um Laço de Corda.

Badalada. Jogada de Ataque à Distância: +4, alcance 9 m. *Acerto:* 9 (2d8) de dano Psíquico. A 0 PV o alvo cai em Torpor ou Dispersão, nunca morre.

Laço de Corda. Salvaguarda de Destreza: CD 13, uma criatura a até 6 m. *Falha:* Contida (CD de escape 13); ela pode arrastá-la 4,5 m até a margem sem dano.

Eco do Nome (Recarga 5–6). Uma criatura a até 18 m cujo nome ela conheça faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 13. Falha: recebe Remorso 1 (ou +1 nível) e sente o impulso de caminhar 4,5 m em direção à água.

DESCRIÇÃO

Chave: a verdade de 1931 dita pelo irmão por vontade própria e o rol dos quatro salvos pela corda (handout H4); Apelo Afetivo com esse Centro de Interesse vale 2 sucessos na Doutrinação Fraterna. Nunca é inimiga: protege os Passageiros de Quaresma.

Dentro da casa alguma coisa se mexeu, como se uma criança virasse no sono. Ismênia olhou para trás por um breve instante, e Irene viu o que ela protegia: pelo vão da porta de cordas, na penumbra, viam-se redes penduradas do teto, cheias, e em cada uma dormia alguém.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

O sono protegido. No nosso cenário, há espíritos que, por culpa ou por medo, caem em sonos longos. Quem os protege durante o sono não os prende; abriga. O difícil é saber quando a proteção virou prisão, e a pessoa que protege costuma ser a última a perceber.

— Eu sou Ismênia — disse a mulher. — Sales. E não vou deixar que ninguém toque neles.

— Ninguém vai tocar — disse Irene, e abriu as mãos, vazias. — Eu só queria conversar.

— Conversar — repetiu Ismênia, e quase sorriu, sem alegria. — Quem conversa comigo é a minha dor, moça. Já tenho muita companhia.

A porta de cordas

Ela deixou que entrassem. Não por confiança, e sim porque, disse, "o que está dentro não se assusta com gente que fala baixo".

O corredor era estreito, com redes pendentes dos dois lados, como casulos. Em cada uma, uma forma de gente dormia, e todas tinham, presa à malha, uma etiqueta de papel velho com um nome, escrito à mão.

Ambrósio, que vinha atrás, recuou sem querer para dar espaço a Dulce. E sentiu, em volta do tornozelo, um laço apertar.

— Ah — disse. — Eu... não consigo andar.

O pé estava preso numa malha de corda que descera do teto, sem que ele a visse. Tentou puxar, e a rede apertou mais. Dois laços já lhe cruzavam a canela.

— Está **contido** — disse Abdias. — Preso numa rede. Deslocamento zero, e qualquer um que o ataque tem vantagem.

◆ A regra

Contido. Quem está Contido tem **Deslocamento 0**. Ataques contra ele têm **Vantagem**, e os ataques dele têm **Desvantagem**. Ele também tem Desvantagem em salvaguardas de Destreza. Escapa-se com ação e um teste contra a CD da prisão.

— É a rede — disse Nina, com a mão no punhal. — Ela armou...

— Não armou — disse Ismênia, num tom seco, e deu um passo. — Eu nunca faço mal a quem está em dificuldade.

Ajoelhou-se diante de Ambrósio e, com dois dedos, soltou o nó que o prendia. A corda se afrouxou sozinha, como um animal manso. Ela olhou para ele, de baixo para cima, e murmurou:

— O senhor tem os olhos de quem perdeu alguém.

— Eu... perdi — admitiu Ambrósio, e a voz saiu rouca.

— Aqui, todos perderam — disse ela. — Levante-se.

Ambrósio levantou-se. E foi a primeira vez que Irene percebeu que Ismênia, ainda na defensiva, já não era uma inimiga.

Perguntas demais

Entraram num pátio interno, cercado de redes. No meio, pendia um sino de bronze muito velho, sem badalo, que balançava devagar sem vento nenhum. Ismênia o tocou com a ponta dos dedos, e ele soou, grave e longo, e a névoa tremeu em volta.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Irene sentiu a garganta apertar. Uma cena inteira lhe subiu à cabeça, sem aviso: a noite em que fechara a porta, o frio da madeira, a batida, a segunda, a terceira.

— É o sino — sussurrou Dulce. — Ele... traz a gente de volta.

— Ele traz de volta o pior momento — disse Abdias, a voz tensa. — É uma aura. Cada um sente a seu modo. Respirem. Lembrem que é só uma lembrança, e que passou.

Irene respirou. E sentiu a mão de Dulce na dela, quente.

— Eu não quero brigar — disse a Ismênia. — Quero entender.

— Entender o quê?

Foi Ambrósio quem falou, depois de um instante, sem pensar.

— Por que a senhora toca o sino? Quem foi que...

— Ambrósio — disse Abdias, baixinho.

Mas era tarde. O rosto de Ismênia se fechou como uma porta.

— O senhor também quer saber do passado — disse. — Todos querem. Perguntam, perguntam, e depois escrevem num livro.

> **NA MESA**
>
> **Uma pergunta curiosa.** Matias interrompeu a cena com um sorriso triste. "Seu Nilton, o Ambrósio acabou de fazer uma pergunta curiosa sobre o passado de Ismênia. Eu avisei na hora do pacto: nesta conversa, perguntas assim contam como uma falha automática." Seu Nilton tapou o rosto. "Eu sabia", disse. "O personagem é curioso demais. É um engenheiro!" "Não se preocupe", respondeu Matias. "Errar faz parte. Mas agora a conversa fica mais difícil."

A conversa que se faz com paciência

— Vou lhes explicar o que está acontecendo — disse Abdias, aproximando-se de Irene, com a voz baixa. — Isto é uma **Doutrinação Fraterna**. Não é uma discussão, nem uma disputa de argumentos. É ajudar alguém a enxergar a própria dor e a aceitar socorro. A porta se abre, ou não se abre; a gente nunca força.

— Como se faz? — perguntou Irene.

— Em três sucessos antes de três falhas. A dificuldade depende de quão endurecida está a pessoa: a de Ismênia é treze, mas depois da pergunta de Ambrósio sobe para quinze. Cada tentativa é uma conversa de cerca de um minuto, com uma abordagem: **Apelo Afetivo**, tocar um afeto verdadeiro dela; **Memória**, ajudá-la a recordar quem foi; **Alívio**, cuidar da dor presente; e **Exemplo**, mostrar com um gesto de serviço, sem dizer nada.

— E o que é proibido?

— Debater. Intimidar. Enganar. Quem quer "vencer" a conversa já a perdeu.

◆ A REGRA

Doutrinação Fraterna. É um desafio: **3 sucessos antes de 3 falhas**. A CD é 10 mais o **Endurecimento** do outro. As abordagens são Apelo Afetivo, Memória, Alívio e Exemplo (um ato de serviço vale 1 sucesso automático). **Proibido**: debater, intimidar, enganar, ou perguntar com curiosidade sobre o passado. Se der certo (**Abertura**), ele deixa de ser hostil por 24 horas. Se der errado, ele se retira; ninguém é ferido.

— Eu estou com medo — disse Irene.

— Eu sei. Mas lembre: você está acompanhada.

Foi então que Tomás, sem dizer nada, fez a primeira coisa certa.

O exemplo de Tomás

Num canto do pátio, uma rede balançava mais do que as outras. Dentro, uma criança dormia de olhos abertos, e, por um instante, pareceu acordar. Soltou um gemido, e a rede se mexeu, agitada, como um peixe preso.

— Ela está em pânico — disse Dulce.

— Está assustada com o sino — disse Abdias. — Pode machucar-se.

Tomás atravessou o pátio sem hesitar. Pegou a rede com as duas mãos, com a delicadeza de quem segura um ovo, e a levou para um canto escuro, longe do sino, onde o ar parecia mais mole. Sentou-se no chão, ao lado, e ficou ali, quieto, com a mão sobre a rede, até a respiração da criança se acalmar.

Ismênia observava, e não disse nada.

— Isso conta como **Exemplo** — murmurou Abdias. — Um ato de serviço feito diante dela, em favor dos que ela protege. É um sucesso automático. O primeiro.

Camila olhou para Rafa, na mesa, com um brilho de surpresa.

— Você não pediu para rolar — disse.

— Nem pensei — disse Rafa. — O Tomás só... foi.

O nome

Era a vez de Irene.

Aproximou-se de Ismênia devagar, parando a dois passos, na distância em que se fala sem invadir. Não olhou para o sino. Olhou para o rosto.

— Ismênia — disse. — Eu a chamo pelo seu nome porque ele merece ser dito. A senhora tinha um irmão. A senhora lhe tocava o sino todas as noites, não para acusar. Para chamar.

Ismênia levantou os olhos, e eles brilharam, pela primeira vez, com alguma coisa viva.

Helena disse a Matias que Irene ia lembrar a Ismênia quem ela era, e não pedir nada. Matias assentiu: "Intuição. Mas agora a CD é quinze." Helena respirou, e soltou o dado devagar.

d20 + 7 = **22** · CD 15: **sucesso**

— Quinze — leu Helena. — Mais sete: vinte e dois.

— Passa folgado — disse Matias. — Segundo sucesso.

— Eu a vi na sua foto — continuou Irene, e apontou para um canto, onde, num quarto minúsculo, se via uma fotografia pendurada: dois jovens de pé, de braços dados, diante de uma casa branca. — Os dois são muito parecidos. Ele a abraça pelos ombros. A senhora ri.

— Faz tempo que eu não rio — disse Ismênia.

— Eu sei.

Dulce, atrás, começou a cantarolar bem baixinho, sem palavras. Tomás, na sombra, olhava para o chão. Irene estendeu a mão aberta, com a palma para cima.

— A senhora está cansada. Eu vou lhe dar um passe, se quiser. Só um. É para a dor presente, nada além.

Ismênia hesitou. Depois, devagar, assentiu.

NA MESA

O Alívio. Matias explicou o passe como cuidado: a mão aberta, sem tocar, a poucos centímetros do peito de Ismênia, e uma prece curta, dita em silêncio. "Como Irene aplicou um passe, o teste de Medicina tem vantagem: dois dados, fica o maior." Helena rolou, e pôs os dois lado a lado.

d20 (vantagem) + 5 = **23** · CD 15: **sucesso**

— Onze e dezoito — disse Helena. — Fico com o dezoito. Mais cinco, que é a minha Medicina: vinte e três.

— Terceiro sucesso — disse Matias, com a voz mais baixa. — **Abertura**.

Ismênia fechou os olhos. Seus ombros, que Irene via duros como madeira, cederam. Uma lágrima, só uma, desceu pelo sulco da face.

— Ele está lá em cima — disse, sem abrir os olhos. — O meu irmão. Eu toco o sino toda noite para ele. Para que ele diga. Se ele disser, eles saem.

— Disser o quê? — perguntou Irene, com o coração a bater.

— Disso, ele é que sabe. Eu... — A voz falhou. — Eu não consigo mais ouvi-lo. A senhora consegue subir? A senhora consegue escutar o meu irmão?

— Eu vou tentar — disse Irene.

— Então leve isto.

Ismênia colocou em sua mão um pedacinho de papel, dobrado em quatro.

O que Ismênia dá

O papel tinha um nome escrito a lápis, com uma letra miúda e trêmula. *Olinda Matos.* Ao lado, uma frase curta: *Seu vestido ficou pronto.*

— Dos vinte e seis, essa foi a primeira que me pediu ajuda — disse Ismênia. — Ela costurava para fora. Estava terminando o vestido do casamento da sobrinha, na véspera da viagem. Eu sempre soube que era o que ela queria ouvir. Mas ninguém me escutou.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Irene fechou a mão sobre o papel, como quem segura um passarinho.

— Eu conheço Olinda — disse. — Ela me disse o nome dela hoje, no cais. Eu prometi que ia perguntar pela balsa.

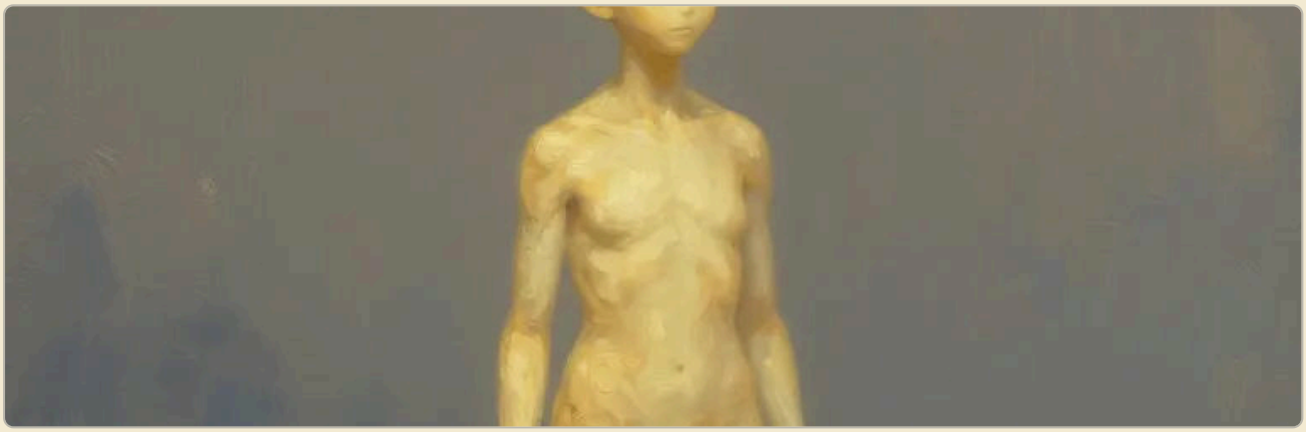
— Então diga a ela isso — disse Ismênia. — E mais nada. Uma frase verdadeira basta.

◆ A REGRA

O Passageiro do Ciclo. Cada Passageiro repete a mesma hora do embarque. Se alguém o chama pelo **nome verdadeiro** e lhe diz uma **frase verdadeira**, o ciclo se rompe por 24 horas (a Abertura). Ele nunca é hostil; só entra em pânico se tocado por água ou pela luz do Farol.

PASSAGEIRO DO CICLO

Médio Humanoide (Desencarnado), Neutro



CA 10 **Iniciativa** +0 (10)
PV 9 (2d8)
Deslocamento 9 m

	VALOR	MOD.	SALV.
FOR	10	+0	+0
DES	10	+0	+0
CON	10	+0	+0

	VALOR	MOD.	SALV.
INT	10	+0	+0
SAB	10	+0	+0
CAR	10	+0	+0

Sentidos Visão no Escuro 18 m; Percepção Passiva 10
Idiomas os que conhecia em vida

CARACTERÍSTICAS

Ciclo de Embarque. Repete a mesma hora do embarque a cada 10 minutos. Ao ser chamado pelo nome verdadeiro, com uma frase verdadeira, tem Abertura automática: o ciclo para por 24 h.

Pânico de Água e Luz. Se tocado por água ou pela luz do Farol de Cinzas, fica Amedrontado até o fim do próximo turno e agarra a criatura mais próxima.

Não é Trevoso. Nunca é hostil.

AÇÕES

Agarrar-se. Uma criatura a 1,5 m fica Agarrada (CD de escape 10) enquanto ele está em pânico. Sem dano.

DESCRIÇÃO

Chave: o nome verdadeiro e uma frase verdadeira sobre quem ele era (handout H3). Vale 50 XP de socorro; não é inimigo.

Os fios cinzentos

Foi então que Abdias, que observava as redes com atenção, levantou a mão.

— Irene. Uma coisa: olhe para aquele ali, no fundo.

Num canto, uma rede balançava devagar, sem sino nem vento. Dentro, um homem de meia-idade, de camisa de linho, tinha a testa franzida, como quem sonha com uma coisa que não quer largar. Em volta do pulso e do tornozelo, fios cinzentos, quase invisíveis, que Irene só viu porque se concentrou, ligavam-no, de um lado, à corda da rede, e, de outro, a uma direção que ela não soube definir.

— Está **retido** — disse Abdias. — É diferente de contido. A rede prende o corpo; a retenção prende a alma. Alguém que não aceita a partida dele, um familiar, um grupo, prende-o como a um peixe numa rede. Ele não pode se afastar, nem voar. Se tenta, é puxado de volta.

— Quem o prende? — perguntou Irene.

— A própria Ismênia — disse Abdias, sem dureza. — Sem querer. Ela não aceita que eles partam, porque não aceitou a partida do irmão. E o amor, quando não sabe soltar, vira corda.

Ismênia, que escutava, baixou a cabeça.

— Eu sei — disse. — Eu sabia. Mas, se eu soltar, eles... eles vão para o cais, e o Capitão...

— Ele não vai pegá-los — disse Irene, e ajoelhou-se junto à rede do homem. — Posso?

— Pode.

Irene pôs a mão sobre a testa do homem e fez uma prece curta. Sentiu os fios cinzentos afrouxarem, de leve, como quem solta o ar. Eram mais frágeis do que pareciam.

◆ **A REGRA**

Retido. Alguém que não aceita a partida de outro o prende por **fios cinzentos**. O prisioneiro tem Desvantagem em salvaguardas de Sabedoria e não pode volitar; se tenta se afastar muito do lugar da fonte, é puxado de volta. Um **Passe de Desobstrução** suspende a retenção por 24 horas. Ela só termina de verdade quando a fonte é acalmada.

— Isso é só por um dia — disse Abdias. — Para soltar de vez, é preciso que ela mesma aceite. E que a gente cumpra o resto.

— Não há uma magia para isso? — perguntou Dulce. — Uma que... desate?

— Há. **Desatar Laços**, de 3º círculo. Desfaz maldições. Mas isto aqui não é maldição, Dulce. É amor demais. Nenhuma magia resolve o que só a verdade resolve. Um dia, Irene terá a magia, e talvez nem precise dela.

Na mesa, Helena anotou a magia na margem da ficha, com um ponto de interrogação: *nível 5?* Matias confirmou, com um aceno.

Despedida

Já era tarde quando saíram. Ismênia os acompanhou até a porta de cordas, de capa de lona nos ombros e o sino calado atrás.

— O nome — disse. — Eu lhes dei o primeiro. Os outros vocês acham. Eles estão nas etiquetas.

— Eu volto — disse Irene.

— Todos dizem isso.

— Eu cumpro.

Ismênia a olhou, e pela primeira vez havia, no rosto duro, um traço de ternura.

— Se cumprir — disse —, a senhora é a primeira.

Pelo caminho de volta, ninguém falou por um bom tempo. Ambrósio andava de cabeça baixa, e Irene, ao seu lado, quebrou o silêncio.

— O senhor não errou por mal.

— Errei por ser curioso — disse ele. — Passei a vida fazendo perguntas a pedras e vigas, que não se ofendem. Esqueci que gente é outra coisa.

— Gente é outra coisa — concordou Irene. — Mas a pergunta, no fundo, era boa. Só chegou cedo.

— Chegou cedo — repetiu Ambrósio, e quase sorriu. — Vou guardar essa frase. Para a próxima ponte.

Abdias, adiante, sorriu para a névoa, sem se virar. Era a segunda vez, naquele dia, que Irene o via fazer isso.

Foi nesse instante que, bem longe, no coração do cais, estourou um tumulto.

Primeiro foi um grito, seguido de outro. Depois, o som metálico de uma corneta, e de passos, muitos passos, correndo. E, por cima de tudo, uma voz grossa, enorme, de ordem:

— Alerta! Alerta! Há intrusos no cais!

Abdias empalideceu.

— O Guarda — disse. — Alguém o encontrou. Ou o Capitão sentiu a ligação cortada.

O Cais Seco inteiro se mexeu, e a névoa tremeu como um pano sacudido.

✓ O QUE APRENDEMOS

- A **Doutrinação Fraterna** é uma conversa, não um debate: **3 sucessos antes de 3 falhas**. As abordagens são **Apelo Afetivo**, **Memória**, **Alívio** e **Exemplo**.
- É **proibido** debater, intimidar, enganar ou fazer perguntas curiosas sobre o passado: cada uma é falha automática.
- **Contido** é estar preso por algo (uma rede): Deslocamento 0 e Desvantagem.
- **Retido** é ser preso por alguém que não aceita a sua partida. Um **Passe de Desobstrução** suspende por 24 horas.
- O **Passageiro do Ciclo** se liberta por um **nome verdadeiro** e uma **frase verdadeira**.
- **Desatar Laços** (Remover Maldição) é de 3º círculo; só no nível 5. Mas o amor demais não é maldição.
- **Ismênia** não é inimiga: protege. Ninguém foi atacado, e o grupo saiu com o **primeiro nome**: *Olinda Matos*.

• CAPÍTULO 25 •

Mobilização do Cais e o nível 4 (cena 1.6)

Mobilização do Cais e o nível 4 (cena 1.6)

O sino da Alfândega tocou três vezes, curtas, e o cais inteiro acordou.

Das vielas vieram luzes, balançando de lanterna em lanterna, e passos, e vozes: "Intrusos! Intrusos no cais!" Do balcão do armazém, as senhas caíram todas ao chão ao mesmo tempo, como se o próprio cais tivesse suspirado.

— Corram — disse Abdias, sem levantar a voz. — Juntos, e para o dique.

Irene correu. A capa de lona de Ismênia, a casa de redes, o sino calado, tudo ficou atrás, e à frente havia só a névoa, os becos e o som de botas no lodo.

— Quantos são? — arfou Nina.

— Dois por esquina — disse Abdias. — Mais um chefe, se tivermos azar.

— E se tivermos sorte?

— Então não conhecemos o chefe.

A perseguição

Matias abriu o caderno, e a mesa inteira se calou.

— Vou dividir isto em três rodadas — disse. — Em cada uma, a Guarda aparece, dois guardas por vez. Vocês precisam de um teste com CD 13 (a Classe de Dificuldade, o número a alcançar) para escapar: Atletismo ou Acrobacia para correr, Furtividade para se esconder. Quem falhar duas rodadas é capturado e levado às Celas de Baixo. Combinado?

— E se capturarem alguém? — perguntou Tainá.

— Os outros resgatam. Mas a gente prefere que não precise.

Primeira rodada. Na esquina, dois guardas de casaco cinzento levantaram os bastões. Nina puxou o grupo para um vão entre dois armazéns, e se encostou na parede, com a mão levantada: *quietos*.

14 d20 + 7 = **21** · CD 13: **sucesso**

— Catorze, mais sete — leu Camila. — Vinte e um!

— Os guardas passam a três metros — disse Matias. — Não olham para o vão. Primeira rodada: sucesso.

Segunda rodada. Uma rua larga, sem esconderijo. Havia que correr. Ambrósio, no fim da fila, tropeçou num cabo de âncora, tentou saltar, e a perna escorregou na lama.

11 d20 + 1 = **12** · CD 13: **falha**

— Onze e um — leu Seu Nilton. — Doze. Um a menos.

— Você cai de joelhos — disse Matias. — E uma rede de captura, atirada do alto de um telhado, cai sobre você.

— Ambrósio! — gritou Dulce.

Foi quando Matias fez uma coisa que Helena ainda não vira. Parou o jogo, olhou para Rafa e baixou a voz.

— Rafa. Tomás vê o amigo preso, e uma raiva boa lhe sobe ao peito. Eu ofereço um **Chamado da Sombra**: Vantagem num teste de Força, para arrebentar a rede. Se aceitar, ganha uma Marca de Sombra. Só você escolhe.

— Isso eu já vi — disse Rafa, e olhou para Helena. — Foi a Irene, na outra vez.

— Foi. E ela contou aos outros, e foi por isso que a Marca pesou menos.

Rafa respirou fundo.

— Eu aceito. Ele é meu amigo.

15 9 d20 (vantagem) + 5 = **20** · CD 13: **sucesso**

— Quinze, mais cinco: vinte — leu Rafa. — Passei!

— Tomás rasga a rede com as mãos — disse Matias. — E carrega Ambrósio no ombro, como um saco de arroz. Anote: Marca de Sombra, um.

O chefe do cais

Terceira rodada. Na boca do último beco, a névoa se abriu, e um homem saiu dela, devagar.

Era grande, de oleado preto até os pés, de rosto liso e cansado, com as mãos nos bolsos. Tinha o jeito de quem nunca teve pressa. Atrás dele, os guardas formavam uma fila, imóveis.

— Boa noite — disse. — Eu sou o Capitão.

Abdias, ao lado de Irene, contraiu os ombros.

— O que o senhor quer? — disse Irene, com as costas retas.

— Nada que lhes custe. — O Capitão sorriu, e era um sorriso gentil. — Eu só pergunto: vocês têm medo de quê? Aqui nada dói por muito tempo. Aceitem uma hora de silêncio, e eu os deixo passar.

Ninguém respondeu. Tomás, com o Ambrósio ainda no ombro, apertou o punho livre. Nina, de punhal escondido, olhava as mãos do homem.

Irene lembrou do que o Escrivão contara: *o capitão só tem medo de duas coisas: da própria letra e de gente que chama gente pelo nome.* Lembrou do quadro no escritório, com uma data e um título.

— O senhor foi prático da barra — disse. — Eusébio Quaresma. Levava os navios pelo canal.

O Capitão parou. Por um instante, seu rosto liso se desmanchou, como o de alguém que ouve uma música de infância.

— Quem...? — começou.

— Eu só sei isto — disse Irene, serena. — Que o senhor sabia o caminho. Que já o ensinou aos outros.

O Capitão olhou para as próprias mãos. A névoa mexeu-se. Os guardas, atrás dele, hesitaram.

— Vão — disse Abdias, muito baixo. — Agora.

◆ A REGRA

Dizer uma verdade. Diante de quem vive de adular, uma única frase verdadeira, dita sem acusar, abre uma fresta. Não vence; atrasa o suficiente para fugir. O Capitão não foi atacado nem ferido, e o grupo ganhou um laço (as **Pontes**) com os guardas que viram a hesitação.

Passaram por ele, de cabeça baixa, e ninguém os deteve.

Quase ninguém. Dois guardas, mais adiante, estenderam os bastões de lado a lado da rua, fechando a passagem diante de Dulce, que vinha mais atrás, ofegante.

— Rafa — disse Matias, de novo em voz baixa. — Outro Chamado. Desta vez, dano: um d6 a mais de dano Necrótico no golpe, para abrir caminho. Também custa uma Marca. Você já tem uma.

Rafa mordeu o lábio. Olhou para o rosto de Dulce, na ficha ao lado, e para o pote de dados.

— Eu aceito — disse. — Só para abrir o caminho.

— Marca de Sombra, duas — disse Matias. — O guarda cai de lado, sem sangue, e a rua se abre.

A terceira Marca

Faltavam cinquenta passos para o dique quando, de trás de um monte de caixotes, saltou um Guarda sozinho, de bastão erguido, e se postou na frente deles.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Tinha o rosto suado, os olhos muito abertos, e estava mais assustado do que eles. Tomás, com a raiva ainda aquecida, largou Ambrósio no chão e foi para cima dele. O Guarda deu um passo para trás, soltou o bastão e levantou as mãos.

— Rendo-me! — disse. — Rendo-me!

Matias interrompeu a cena. Voltou-se devagar para Rafa.

— Rafa. Eu aviso antes. O Guarda largou o bastão e se rendeu. Se Tomás o atinge agora, isso é crueldade contra quem se rendeu. É um gatilho de Marca de Sombra: a terceira. Você já carrega duas: a do Chamado na rede e a do outro Chamado, no beco. Esta seria a terceira.

— Eu... — Rafa olhou para os dados, para o personagem, para a mesa. — Eu estou com raiva, Matias. O Tomás está com raiva.

— Eu sei. A raiva é do personagem, e a escolha é sua.

— E se eu não bater?

— Então ele para. E o Guarda foge.

Rafa ficou calado por um bom tempo. Camila não disse nada. Seu Nilton olhou para o relógio da parede, que atrasava quatro minutos, e depois para o chão.

— Eu bato — disse, por fim, baixinho. — Eu não sei por quê. Eu bato.

Matias assentiu, sem julgar.

— Então o Guarda cai, sem gravidade, mas cai. E Tomás vê o rosto dele, de perto, e percebe o que fez.

Rafa tapou a boca com as mãos.

— Duas Marcas, e a terceira — disse Matias. — Três ao todo. Tomás está no limite.

◆ A REGRA

Marcas e Saturação. Cada Marca de Sombra é um recado, não uma sentença. Com **3 Marcas**, o personagem está no limite: se surgir **mais um gatilho**, ele fica **Saturado**, não pode mais aceitar o Chamado e sofre **Dissonância** até o descanso. As Marcas não somem com uma boa ação, mas importa a **direção**: se o personagem ganha uma Marca depois de ter feito o bem, perde a Harmonização daquele dia.

Tomás ficou parado, de punho fechado, olhando para o Guarda caído. Abdias ajoelhou-se ao lado do homem, examinou-lhe a testa e fez um sinal curto: *está vivo, está só tonto*.

— Eu não queria... — disse Tomás, e a voz saiu torta.

— Eu sei — disse Irene, baixinho. — Depois falamos.

Ao longe, o sino da Alfândega ainda tocava. Eles correram.

O dique e a escada

O Dique da Maré Cega estava à frente, silencioso. Nenhuma lanterna, nenhum guarda. O lodo da trilha já não parecia hostil, e sim familiar.

Subiram a escada de cordas, um a um, e quando Irene alcançou o último degrau e sentiu sob os pés o chão da Baliza, quase chorou de alívio.

A luz da torre estava acesa. Havia uma lâmpada, quente, e uma mesa de madeira com água fresca. O Administrador Aderbal, parado à porta, de rosto grave, só disse:

— Entrem.

Sentaram-se no chão, de qualquer jeito. Ninguém falava. Ambrósio tinha as mãos tremendo. Nina apertava os joelhos contra o peito. Dulce, de olhos fechados, apoiava a cabeça na parede. E Tomás, sentado um pouco afastado, olhava para as próprias mãos como se não fossem dele.

Abdias esperou que a respiração de todos se acalmasse.

— Vamos descansar — disse. — Um descanso longo, de oito horas. Aqui estamos protegidos, num Local Iluminado, e ao fim do descanso vamos fazer uma coisa chamada Reequilíbrio.

O Reequilíbrio

— O que é isso? — perguntou Ambrósio, enxugando o rosto.

— É um balanço — disse Abdias. — Imaginem uma barca que andou o dia todo em águas agitadas. Ao fim, o barqueiro confere se o casco ainda está firme. Para quem carrega Marcas, o descanso termina com um teste: um d20, sem somar nada, contra uma dificuldade. Uma Marca, dez. Duas, treze. Três, dezesseis.

— Sem somar nada? — perguntou Dulce.

— Nenhum atributo entra na conta. É a vida, não a perícia. Se passar, a Vibração fica onde está. Se falhar, desce um ponto. Depois do teste, passando ou não, as Marcas somem.

— Por que desce um ponto? — perguntou Nina.

— Porque a Marca era um recado, e o recado não foi ouvido. Mas é só um ponto, nunca mais. E quem fez o bem desde o último descanso, quem teve pelo menos um Ato de Serviço, fica **Harmonizado**: rola com Vantagem. O Local Iluminado também dá essa vantagem.

◆ A REGRA

Reequilíbrio. Ao fim de um Descanso Longo com Marcas, rola-se 1d20, sem modificadores. A CD é **10** (1 Marca), **13** (2) ou **16** (3). Se passar, a **Vibração** não muda; se falhar, cai 1. Depois, as Marcas somem. **Harmonizado** (por um Ato de Serviço, um Passe de Harmonização, uma Prece em Grupo ou um Local Iluminado): rola com **Vantagem**. Se não houver Marcas, houver Ato de Serviço e não houver Crise, a Vibração **sobe 1** (a **Elevação**).

Passou uma noite, ou o que ali chamavam de noite. Quando o grupo acordou, havia na mesa pão e café de cevada.

NA MESA

O teste de Irene. Matias abriu a ficha. "Irene, você carrega uma Marca. Fez um Ato de Serviço ontem: o passe em Ismênia, a promessa cumprida. E descansou no Local Iluminado. Está duas vezes Harmonizada, mas a Harmonização não acumula; basta uma. Vantagem. CD dez." Helena rolou dois dados, devagar.

— Dezessete e nove — leu Helena. — Fico com o dezessete. Passei.

— A Vibração de Irene continua em cinco — disse Matias. — A Marca some.

Helena riscou, na ficha, o pequeno **1**. Sentiu algo estranho: um alívio que não esperava sentir por causa de um número.

O de Tomás

Tomás tinha acordado cedo. Estava sentado à beira da plataforma, de pernas penduradas, olhando a névoa lá embaixo.

Irene sentou-se ao lado dele.

— Eu bati nele — disse Tomás, sem olhar.

— Eu sei.

— Ele se rendeu. Eu vi as mãos dele. E bati mesmo assim. — A voz tremia. — Eu queria proteger o Ambrósio, e acabei virando o que eu mais tenho medo de ser.

— O quê?

— Alguém que machuca.

Irene não disse nada. Deixou o silêncio crescer, como aprendera, e esperou.

— Você carregou o Guarda da torre — disse, por fim. — Cobriu-o com o seu casaco. E ontem à noite, quando ninguém olhava, você voltou ao beco e chamou Abdias para ver se o outro estava bem.

— Mas...

— Uma Marca não diz quem você é. Diz o que você fez numa noite ruim. Está escrito em lápis, não em tinta.

Tomás olhou para ela. Havia lágrimas nos olhos dele, que não caíam.

— Obrigado — disse.

— Agora, o teste.

Foi na mesa de madeira, diante de todos, porque Abdias achava que Marca contada pesa menos. Matias abriu a ficha de Tomás.

NA MESA

O teste de Tomás. "Três Marcas: dificuldade dezesseis", disse Matias. "Mas Tomás descansou num Local Iluminado, então está Harmonizado." Rafa lembrou: "Mas a gente aprendeu que, se ganhar uma Marca depois de fazer o bem, perde a Harmonização." "Você tem razão: a Marca veio depois. Mas o Local Iluminado sempre concede Harmonização, ao fim do descanso. Vantagem." Rafa soltou os dois dados, de olhos apertados.

— Sete e nove — leu Rafa. — Nove. Não passou.

— Não passou — disse Matias, com gentileza. — A Vibração de Tomás desce de cinco para quatro. As três Marcas somem, e a Saturação nunca chegou a começar.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Eu perdi um ponto — disse Rafa, e riu, sem graça.

— Perdeu. Quatro é a faixa do Equilíbrio, que é a faixa comum. Não há nenhum efeito especial. E um ponto se recupera.

O fio quase solto

— E se a Vibração chegar a zero? — perguntou Nina, que ouvia de braços cruzados.

Abdias sentou-se, e pôs a mão num pedaço de corda que sobrara da escada.

— Pense nisto como uma corda de sisal. Tem muitos fios trançados. Cada queda de Vibração é um fio que se desfaz. A corda continua firme: aguenta o peso. Mas, quando restar um fio só, quase solto, qualquer puxão pode rompê-lo.

— E quando se rompe?

— Chama-se **Crise Vibratória**. A pessoa não consegue sustentar os outros: não faz passe, não conduz prece em grupo, não doutrina. Ainda pode falar, aconselhar, proteger, carregar, rezar para si. Ela não perde o que é; perde por um tempo a força de dar o que tem.

— E como sai?

— Só com ajuda, e só se aceitar. É o que se chama **Resgate**: os companheiros a acolhem, ela aceita, e a Vibração volta a um. Mas ainda fica **Dissonante**.

◆ A REGRA

Dissonância e Crise. Dissonância é a condição de quem tem Vibração 0 ou 1, ou ficou Saturado: a cura que dá aos outros vale **metade**, tem Desvantagem contra Amedrontado e Enfeitiçado, e o Passe só funciona no modo Amparo. A **Crise** é Vibração 0: sustentar os outros fica impossível, e só um **Resgate** (auxílio aceito) a encerra.

— Isso parece muito grave — disse Ambrósio.

— É grave, mas raro — disse Abdias. — E nunca é sentença. A Prece Íntima fica sempre disponível, e o auxílio, sempre aceito. Ninguém aqui é deixado para trás.

O Recuo

— Há ainda uma palavra — disse Abdias, e olhou para Tomás com uma ternura severa. — **Recuo**. Zacarias dá esse nome a duas coisas.

— Quais?

— A primeira é o que acontece a quem cai em Torpor e não é recolhido a tempo: falha três vezes na ancoragem e acorda longe, perdido, ou nas mãos de alguém. É o que se quer evitar. A segunda é a **retirada voluntária**: quando a equipe percebe que o limite chegou, e se retira, antes de cair. Ontem à noite nós fizemos um Recuo, e foi uma boa escolha.

— Mas a gente deixou os Passageiros — disse Irene.

— Deixamos por hoje. Quem se retira para voltar inteiro não abandona.

◆ A REGRA

Recuo. Quem cai em Torpor e falha três ancoragens fica **Em Recuo**: desperta **Perdido** (longe, com 1 PV) ou **Capturado** (nas mãos de alguém). Para evitar isso, a equipe pode fazer um **Recuo voluntário**: retirar-se a tempo, antes de o limite chegar.

A escada do nível 4

Foi Zacarias quem entrou, de manhã, com a lista na mão. Era um homem sólido, de rosto largo, de voz calma, e trazia um papel dobrado.

— Vocês voltaram todos — disse. — É isso que eu conto.

Leu em voz alta uma folha, com quarenta bônus-hora de serviço e uma menção da Casa do Amparo. E disse, de um jeito simples:

— Vocês subiram de nível. Parabéns. Agora sentem, porque tenho uma pergunta para cada um: **o que querem aprender?**

> **Na mesa**
>
> **Subir ao nível 4.** Matias empurrou a ficha de Irene para Helena. "Ao chegar ao nível 4, o personagem ganha um **talento geral**, ou, em vez dele, aumenta atributos: dois pontos num, ou um ponto em dois. Pontos de Vida sobem, as magias crescem. Mas o que importa é o talento." Helena segurou a caneta, e o lápis tremeu um pouquinho.

— Existem sete — disse Matias —, mais a opção dos atributos. Vou ler cada um com uma frase.

— **Volitador Treinado**: voar de verdade, conforme a zona. **Coração Sereno**: vantagem contra medo e encanto, e uma chance de ajudar um aliado a repetir o teste. **Samaritano Incansável**: carregar quem caiu sem perder velocidade, e resistir à Exaustão do Umbral. **Irradiação Treinada**: acender a luz mais rápido e revelar quem se esconde. **Técnico do Sopro**: um sopro que acalma, revigora ou cura. **Guia de Travessia**: conduzir o grupo pelo lodo e pela névoa. E **Palavra Fraterna**.

— Essa é a que o Abdias já mencionou — disse Helena.

— É. Dá um ponto em Sabedoria ou Carisma, proficiência em Intuição ou Persuasão, ou Especialização se já tiver, e Vantagem na Doutrinação Fraterna. E uma coisa chamada **Palavra que Aquieta**: uma vez por descanso, fala a um adversário hostil, e ele se aquieta e fica disposto a ouvir.

Helena ficou um momento em silêncio. Pensou em Ismênia, no Capitão, no Guarda de olhos assustados. Pensou em Tomás, sentado na beira, e na pergunta de Nina.

— Eu quero essa — disse. — Palavra Fraterna. Irene aprendeu, na Casa do Amparo, que quase tudo se resolve conversando. E que o resto se resolve depois de conversar.

— A Irene é a pessoa certa para ela — disse Matias. — Aumento de Sabedoria em um: de dezessete para dezoito. A CD de magia sobe para catorze, o ataque de magia para mais seis, e os Pontos de Vida, para trinta e um.

Irene Cordeiro

Nome do personagem

Médium na Última Encarnação Antecedente	Clérigo Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado) Espécie	Domínio da Doutrina Subclasse

Nível **4** XP

Classe de Armadura **15**

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. **31**

Dados de Vida

Gastos

Máx. **4d8**

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência **+2**

Força

-1 modificador | **8** valor

- ○ **-1** *Salvaguarda*
- ○ **-1** Atletismo

Destreza

+0 modificador | **10** valor

- ○ **+0** *Salvaguarda*
- ○ **+0** Acrobacia
- ○ **+0** Furtividade
- ○ **+0** Prestidigitação

Constituição

+2 modificador | **14** valor

- ○ **+2** *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência

+1 modificador | **12** valor

- ○ **+1** *Salvaguarda*
- ○ **+1** Arcanismo
- ○ **+1** História
- ○ **+1** Investigação
- ◆ **+3** **Natureza**
- ◆ **+3** **Religião**

Sabedoria

+4 modificador | **18** valor

- ◆ **+6** ***Salvaguarda***
- ◆◆ **+8** **Intuição**
- ○ **+4** Lidar com Animais
- ◆ **+6** **Medicina**
- ○ **+4** Percepção
- ○ **+4** Sobrevivência

Carisma

+2 modificador | **14** valor

- ◆ **+4** ***Salvaguarda***
- ○ **+2** Atuação

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+0	**9 m**	**Médio**	**14**

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Maça alc. 1,5 m	**+1**	**1d6-1** Contundente	
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	**+1**	—	
Chama Sagrada	**CD 14 DES**	**1d8** Radiante	

Características de Classe

Conjuração

Ordem Divina

Canalizar Divindade

(nv. 2)

☐☐

1 no Curto, todos no Longo

Doutrinador

(nv. 3)

Você adquire proficiência em Intuição ou Persuasão (à sua escolha; Especialização se já for proficiente) e tem Vantagem nos testes de Doutrinação… → *imprima "Traços completos"*

Palavra Esclarecedora

(nv. 3)

Como ação Usar Magia, você gasta um uso de Canalizar Divindade e fala com serenidade.
→ *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Clérigo

(nv. 3)

Aumento no Valor de Atributo

(nv. 4)

Palavra que Aquieta

☐

Descanso Curto ou Longo

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◆ Média ◇ Pesada ◆ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Kit de Herbalismo

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Prece Fervorosa

Prece Fervorosa Você adquire os seguintes benefícios: Bênção Cotidiana. Você tem a magia Bênção sempre preparada.
→ *imprima "Traços completos"*

Palavra Fraterna

Palavra Fraterna Você adquire os seguintes benefícios: Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20. → *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

SAB Sabedoria

+4 Modificador de conjuração

14 CD de resistência de magia

+6 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Clérigo

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	3 ◇◇◇	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · SAB · CD 14 · Atq. +6

Recém desencarnado · SAB · CD 14 · Atq. +6

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Abençoar os Mortos**	1 ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Acudir os Moribundos**	Ação	4,5 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Chama Sagrada**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Orientação**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Taumaturgia**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Aegis de Pedra**	1 reação, que você usa quando é atingido por um ataque	Pessoal	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Bênção**	Ação	9 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Comando**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Escudo da Fé**	Ação Bônus	18 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Proteção Contra o Bem e o Mal**	Ação	Toque	◆C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Santuário**	Ação Bônus	9 metros	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Acalmar Emoções**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
2	**Auxílio**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Clérigo
2	**Restauração Menor**	Ação Bônus	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Mulher pequena e firme, cabelo branco preso num coque, mãos grandes de quem aparou muita vida. Fala baixo e escolhe a palavra certa.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque uma vez eu fechei a porta, e quero aprender a abri-la."

Defeitos

História
Parteira e benzedeira de uma vila de pescadores, morreu em 12 de novembro de 1956, aos 68 anos, de pneumonia. Nunca disse não a quem bateu à sua porta de noite, exceto uma vez.

Tendência

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Cota de Malha Parcial	10 kg
1	Escudo	3 kg
1	Maça	1,8 kg
1	Símbolo Sagrado (Amuleto)	0,5 kg
1	Kit de Sacerdote	kit
1	Kit de Herbalismo	1,5 kg
1	Túnica	2 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			14	

— Por que "Aura de Prece" está no quadro, ali? — perguntou Helena, apontando para o canto do biombo, onde Matias, sem aviso, escrevera uma linha a lápis.

— Um aperitivo. No nível 5, você poderá aprender **Aura de Prece**, que é o nome do jogo para Sinal de Esperança. Os aliados dentro do alcance têm Vantagem em salvaguardas de Sabedoria e nas de morte, e recuperam o máximo possível de cura. Mas isso é daqui a um tempo.

Helena sorriu, de lápis na mão. Sentiu, pela primeira vez, que aprendia uma coisa e já esperava a próxima.

Amanhecer

Foi Zacarias quem os levou até a janela.

A Baliza ficava num alto, e dali, pela primeira vez, a névoa tinha uma borda. Para o oeste, ela se espessava, cinzenta, sobre o Cais Seco. Mas para o leste, entre duas nuvens, subia uma luz clara, dourada, quase quente.

— Dia — disse Zacarias. — Na Crosta, é manhã. O mundo dos vivos.

— Nós vamos subir? — perguntou Dulce.

— Vamos. Há um homem lá, num farol, que carrega o silêncio. E uma menina que o segue de noite.

Irene olhou a luz, devagar. Lembrou do papel dobrado no bolso: *Olinda Matos. Seu vestido ficou pronto.* Lembrou do homem da balança, da senhora do xale, da menina de laço. Lembrou que tinha prometido.

— Voltamos — disse, em voz alta. — A todos.

— Voltamos — respondeu Zacarias, e pela primeira vez, Irene o viu sorrir.

A luz do dia tocou o chão da Baliza, e o grupo subiu em direção a ela.

✓ O que aprendemos

- Numa **perseguição**, cada rodada pede um teste (aqui, CD 13); quem falha duas rodadas é capturado, e os outros o resgatam.
- **Dizer uma verdade**, sem acusar, abre uma fresta até no mais duro adversário.
- O **Reequilíbrio** acontece ao fim do Descanso Longo: d20 sem somar nada, com CD 10, 13 ou 16 (1, 2 ou 3 Marcas). Passou, a Vibração fica; falhou, desce 1. Depois, as Marcas somem.
- **Harmonizado** (Ato de Serviço, Passe, Prece em Grupo ou Local Iluminado) rola com Vantagem. Sem Marcas e com um Ato de Serviço, a Vibração sobe 1: **Elevação**.
- **Dissonância** e **Crise** (Vibração 0) são o que se quer evitar: a Crise só termina com **Resgate**, auxílio aceito. Pense na **corda de sisal**: restar um fio só.
- **Recuo**: retirar-se a tempo é melhor do que cair e acordar perdido.
- No **nível 4**, escolhe-se um **talento geral** (há sete) ou um aumento de atributos. Irene escolheu **Palavra Fraterna**.

CAPÍTULO 26

Conversa de domingo I: a vila, o Doutor e o faroleiro (Ato II, cenas 2.1 a 2.4)

Conversa de domingo I: a vila, o Doutor e o faroleiro (Ato II, cenas 2.1 a 2.4)

Foi Helena quem recebeu Matias, desta vez, e foi ela quem pôs a mesa. Domingo, quatro da tarde, a cozinha dela cheirava a café e a cravo, e havia na toalha de plástico florido um bule, duas xícaras de louça boa e o caderno de capa dura que Matias trazia debaixo do braço.

Helena riu e serviu o café. Tinha sido ideia dela, a conversa de domingo. Na semana anterior, quando a luz do dia chegou à Crosta e Matias fechou o biombo, ela percebeu que não suportaria três semanas de espera. Rafa tinha prova, Camila tinha plantão dobrado, Seu Nilton fora visitar a irmã em Barbacena, e Tainá estava ensaiando um concerto de coral. A mesa só voltaria inteira no fim do mês.

— Então me conte o resto — pedira ela ao telefone. — Em voz alta. Eu decido, você narra.

— Assim a aventura inteira?

— Assim o que der. Eu aprendi muito mais ouvindo você contar do que lendo regra.

Agora estava ali, de avental, com um caderno de espiral dela ao lado do dele, pronta para anotar.

— Onde paramos? — perguntou.

— Vocês acabaram de subir à Crosta. — Matias abriu o caderno numa página marcada com um pedaço de guardanapo. — Salinas do Rosário, março de 1957. Eu leio como se a mesa estivesse cheia. Pode fazer as vozes dos outros, se quiser.

— Nem pensar. Eu só tenho a minha.

— Então a sua basta.

A Oficina do Cais

Matias limpou a garganta e baixou a voz.

— Chove fina em Salinas do Rosário. Vocês chegaram pelo ar, de braços dados, e pousam numa rua de terra molhada. Ninguém na rua olha para vocês.

— Ninguém me vê?

— Pare aí. É a primeira pergunta que um jogador deve fazer quando sobe, e a primeira que eu devo saber responder. Vamos por partes, como diria Abdias.

Helena sorriu. Gostava de quando ele usava as frases do personagem.

— Um Desencarnado — continuou Matias — entre os encarnados, na Crosta, que é o nome do nosso mundo de quem ainda tem corpo, tem uma condição muito particular. A maioria das pessoas não vê nem ouve vocês. Só quem tem sensibilidade especial, um médium vidente, por exemplo, ou alguém desdobrado pelo sono, percebe vocês como são.

— E se eu esbarrar numa criança?

— Atravessa? Não é bem isso. A coisa é mais interessante: o que é do mundo físico não toca em vocês, e vocês não movem nem quebram o que é do mundo físico. Uma xícara, uma porta, uma faca. Nada disso lhes faz mal. Nem vocês lhes fazem.

Helena pensou um pouco, com os olhos na própria xícara.

— Então eu não posso ajudar ninguém. Nem abrir uma janela, nem pegar uma criança no colo.

— Não com as mãos. Mas há duas exceções: a ajuda de um médium que empreste o que chamamos ectoplasma, e que vamos ver ainda hoje, e a influência de pensamento, a que a gente chama inspiração. Uma ideia boa que chega à cabeça de alguém, sem forçar. Nunca contra a vontade dele.

— E as paredes? Eu atravesso?

— Atravessa. As portas e paredes da Crosta não detêm vocês. O que detém é outra coisa: as defesas das casas onde se reza, onde as pessoas se querem bem. Um lar em prece tem uma fronteira que ninguém atravessa sem ser convidado.

— Uma fronteira — repetiu Helena, e escreveu. — Que nem a de dona Jandira com o portão.

— Qual dona Jandira?

— A vizinha da minha mãe. Ninguém passava daquele portão sem tomar café.

◆ A REGRA

Desencarnados na Crosta. Quem ainda tem corpo não vê nem ouve um Desencarnado, a não ser médiuns videntes e pessoas desdobradas pelo sono. Objetos do mundo físico não ferem um Desencarnado, e ele não move nem quebra matéria física. As exceções são o ectoplasma, emprestado por um médium encarnado, e a inspiração, que sugere ideias sem violentar a vontade de ninguém. Paredes não detêm um Desencarnado; as fronteiras de casas em prece, sim.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

No nosso cenário, a Crosta é a camada onde vivem os que ainda têm corpo de carne. Quem já desencarnou pode visitá-la com permissão, e é comum que esteja por perto de quem ama. Mas visitar não é interferir: o respeito pela liberdade de quem vive é a primeira regra da visita.

— Muito bem — disse Matias. — Agora a casa. Ela está bem à sua frente. Uma casinha de beira de rua, janelas de madeira, uma samambaia na varanda. Um portão baixo, que é a fronteira. Só entra quem a casa convida.

— E a casa me convida?

— A casa já sabia que vocês vinham.

Helena pegou o lápis e fez como o aluno que quer participar:

— Eu bato no portão e peço licença.

— Boa resposta. A porta se abre antes que você toque. Uma luz amarela, suave, ocupa os cantos como um gato dormindo. Na cozinha, uma mulher de xale mexe uma panela de café. "Entrem", diz ela, sem se virar. "A menina rezou de novo hoje."

— Quem é a menina?

— Já vai saber. Essa mulher é Dona Benedita, viúva, médium e tecelã de redes. Percebe um pouco do que acontece ao redor dela, sem fazer drama. O homem que arruma uma mesa lá dentro é Seu Rufino, antigo calafate, desencarnado como vocês, voluntário da casa há doze anos. É ele quem vai contar o que todo mundo sabe de Anacleto.

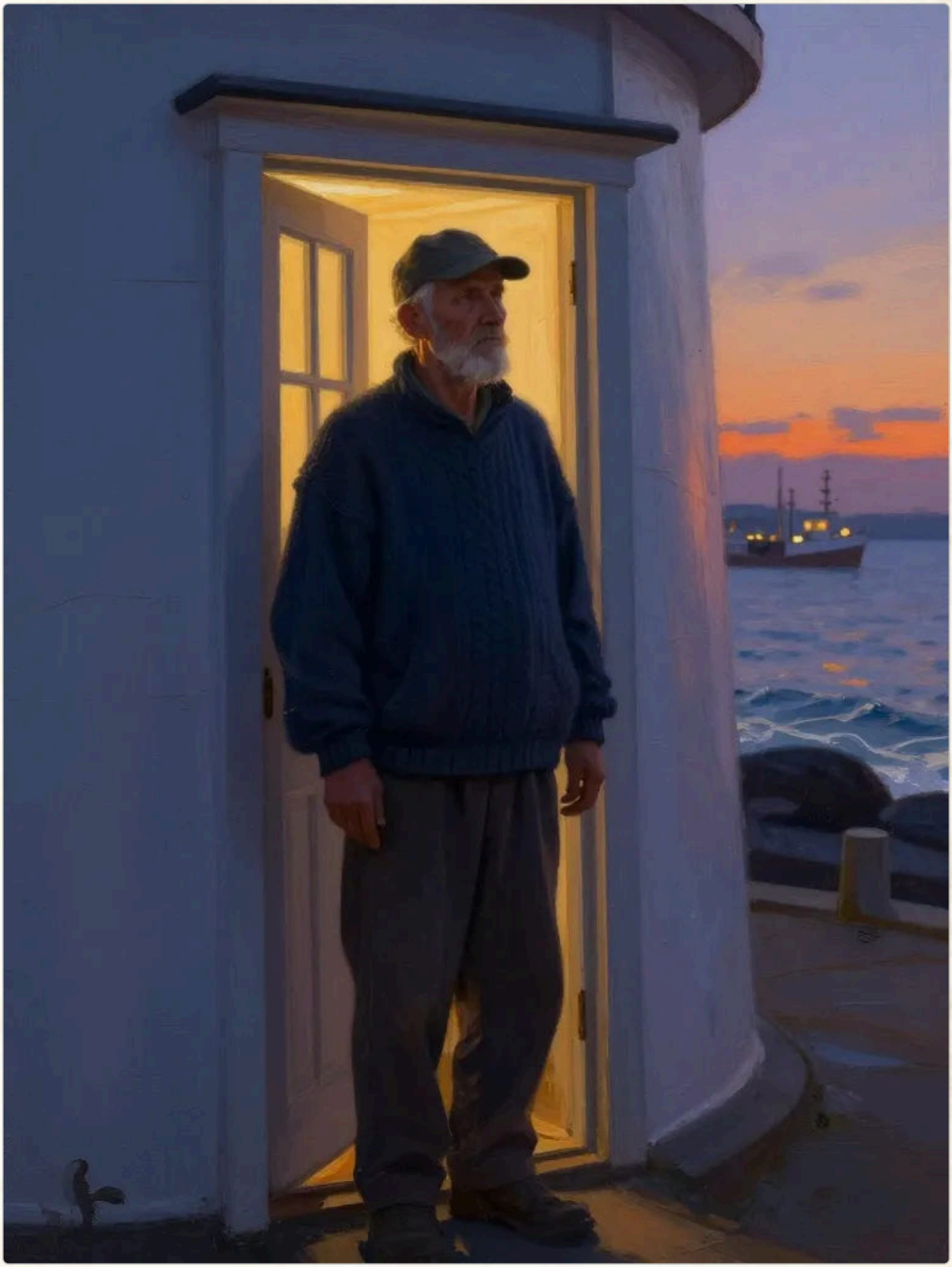


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Quem é Anacleto?

— Faroleiro aposentado. Viúvo. Calado. Os vizinhos dizem que é "bom como pão e fechado como cofre". A filha dele morreu no parto de Dora, a neta, que tem nove anos e mora com ele. E o sino da capela da vila toca sozinho há três semanas.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Dora... — repetiu Helena. — A menina que reza.

— Essa mesma.

— Eu pergunto a Seu Rufino por que ele tem tanta vontade de falar da balsa.

Matias levantou os olhos do caderno e olhou para ela por um instante.

— Eu não disse que ele queria falar da balsa.

— Você disse "antigo calafate". Calafate, balsa, barco. E ele já mora aqui há doze anos, com a sensação de que ninguém lhe perguntou nada.

— Roda um dado de Percepção. Eu quero saber se você nota o que ele não diz.

Helena apanhou o dado da bolsa, que trouxera de casa de Matias sem pedir licença, e deixou-o cair na toalha de plástico. Ele rolou entre as xícaras e parou, encostado ao bule.

14 d20 + 3 = **17** · CD 12: **sucesso**

— Catorze, e a CD é doze. — Matias sorriu. — Passou. Irene percebe que Seu Rufino, de tempos em tempos, olha para uma gaveta da cozinha. Quando ela pergunta, ele vai buscar um recorte de jornal amarelo e o põe na mesa: "Esse recorte está na gaveta da nossa sala há anos."

— O que diz?

— Sobre a balsa *Santa Inês*, que encalhou em onze de março de 1931. Vinte e dois mortos, quatro sobreviventes. E sobre uma faroleira que a vila acusou de ter "dormido na maré". Guarde isso. Ele vai voltar.

— Eu guardo.

— Seu Rufino também mostra a Sala de Silêncio, nos fundos. É o que chamamos de Local Iluminado: quem descansa ali tem um Descanso Longo seguro e, depois, uma boa chance no Teste de Reequilíbrio, que você já conhece. E é lá que o grupo combina como vai vigiar.

— Vigiar o quê?

— A casa de Anacleto. Mas antes, a vila. Alguém tem de ir olhar.

A vila e o Doutor

No mercado, as mulheres baixavam a voz quando passavam crianças. Um menino, de longe, cantava uma cantiga que os outros repetiam.

— "A doida da lanterna, dormiu na maré, apagou a luz do Rosário, matou gente de fé." — recitou ele, sem melodia. — Dora, parada na calçada, não canta. Só olha para o chão.

Helena ficou um momento calada.

— Crianças repetem, não são cruéis — disse Matias. — Você quer fazer alguma coisa?

— Quero perguntar às vendedoras. Não ao menino: às mulheres, que sabem o que ninguém diz. E quero ficar perto de Dora, sem falar com ela. Só estar perto.

— Perto dela, no mundo em que ela não a vê. — Matias anotou algo. — Você tem razão de ser delicada. Vamos ver o que as vendedoras contam. Peça a Irene que fale com elas por intermédio de Dona Benedita, que as conhece. Irene não é vista, mas Benedita é. Você dita, ela repete, e se você for gentil, as mulheres respondem.

— É uma troca de recados.

— É inspiração e é amizade. Aqui eu não precisaria de dado: quem escuta com paciência colhe a história. A balsa naufragou em 1931. A culpa recaiu sobre uma faroleira, a "Sales", e ninguém se lembra bem do nome dela. E o Doutor Ataíde atende Anacleto por causa do sono.

— O Doutor é encarnado?

— Médico da vila, racionalista, honesto. Cheiro de iodo no consultório, paredes caiadas, um armário de vidro com tinturas e frascos. Ele não acredita no que não pode medir, mas está certo em medir. Eu não vou deixar você desmenti-lo.

— Entro no consultório. O Doutor me vê?

— Não. Ele vê o que está diante dele. Mas, no exato momento em que vocês chegam, ele atende um pescador que foi trazido por dois companheiros: um homem de uns quarenta anos, branco como cera, suando frio, com a boca dormente. Comeu um peixe que não devia.

— Envenenado.

— É a palavra da regra. Quer saber o que acontece com ele?

— Quero. E quero saber o que eu posso fazer.

— Vamos pelo que acontece. — Matias pegou o lápis. — A condição Envenenado é simples: a criatura tem Desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de atributo.

— E com a vista turva. Qualquer coisa que ele tentar, tenta pior. Agora diga o que Irene faz.

Helena pensou um instante.

— Irene foi parteira e benzedeira, conhece ervas e conhece febre. Ela olha a língua do homem, a cor dos olhos, a unha. E diz ao Doutor, mesmo que ele não ouça, o que ela vê. Se Dona Benedita estiver por perto, ela sopra ao ouvido da tecelã e a tecelã diz ao Doutor.

— Isso é bom. Rode Medicina. A CD é doze.

Ela rolou. O dado correu para a beirada, bateu na colher de açúcar e parou.

13 d20 + 5 = **18** · CD 12: **sucesso**

— Treze. Passou por pouco — disse Matias. — Irene reconhece o veneno. É um peixe de lagoa rasa, que no verão guarda toxina no fígado. Ela sabe porque conhece a vizinha do povoado onde nasceu, que perdeu o marido assim, anos atrás. Sopra a tecelã, e a tecelã diz ao Doutor: "Doutor, o fígado do peixe. Faça-o vomitar e dê carvão."

— Ele escuta?

— Ele escuta Dona Benedita, e pensa que a ideia foi dele, como acontece com todo mundo bom. Faz o que ela disse, e o pescador melhora devagar. Não é preciso mais nada. Mas ainda há um detalhe: o homem, a certa altura, perde a cor e para de reagir. Está à beira da morte.

— E quando o homem perde a cor e para de reagir, à beira do fim, Irene usa Poupar Moribundo, a magia de toque que estabiliza quem está a zero. Põe a mão no peito dele, como se faz com um recém-nascido que não chora. Ele respira. O Doutor diz uma palavra feia e depois outra, de agradecimento. Não a vocês: vocês não estão ali para o agradecimento.

— Eu sei — disse Helena. — Quarenta anos de escola.

◆ A REGRA

Envenenado. Enquanto está Envenenada, a criatura tem Desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de atributo: rola dois dados e fica com o menor.

— E agora — disse Matias — a parte que a Camila ia gostar. O Doutor, quando está sozinho, olha para o canto do consultório onde Ambrósio está sentado. Não o vê. Mas diz, em voz alta, a ninguém: "Estranho. Todo dia, nesta hora, eu sinto que alguém me observa."

— Ele é sensitivo?

— Um pouco. Do tipo que prefere não discutir. É o que chamamos de médium de efeitos físicos, ainda que ele nunca tenha ouvido a expressão. E isso abre a porta para o ectoplasma.

— Que é...

— A palavra vem do grego: "o que sai". É uma espécie de força do corpo de certas pessoas, que os espíritos podem moldar um pouco, com permissão. Uma comparação de cozinha: é como a massa do pão, que só o padeiro pode amassar. Quem cede a massa é o médium; quem modela é o espírito. Sem massa, não há pão.

— E a massa de quem?

— Do Doutor, que concorda. Você pergunta a ele, por intermédio de Benedita, se ele permite que o amigo Ambrósio fale por um minuto. Ele hesita, mas é um homem curioso. Diz: "Por um minuto. Por ciência."

Helena ergueu as sobrancelhas.

— Ele disse isso mesmo?

— Eu disse por ele. Está no meu caderno. — Matias tocou a página. — Ele pede ao Doutor uma Voz. Gasta um Ponto de Ectoplasma. O Doutor, com a ajuda de Benedita, fornece o que a regra manda: o nível dele mais o modificador de Constituição. E a sessão não precisa de nada além de um ambiente calmo, luz baixa e assistentes em paz. Cada coisa que falta dá Desvantagem à modelagem.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Aí o Ambrósio fala com um fio de voz, como quem tem laringite. Aqui está tudo bem. Vamos ver o dado dele? Inteligência com Medicina, CD treze.

— Eu rolo por ele?

— O Seu Nilton não está aqui. Você faz a vez dele.

Ela jogou. Duas voltas na toalha e o dado parou: dezessete. Com o modificador de Ambrósio, passava com folga.

— Passou — disse Matias. — A Voz sai limpa, baixa, firme como a de um engenheiro que conhece o peso das coisas. O Doutor, que esperava um sopro, ouve uma frase inteira: "Doutor, não se assuste. O senhor guarda um recorte de 1931?" Ele fica branco, sentado, e demora a responder.

Passado o susto, o Doutor, que não é bobo, abre uma gaveta e tira o recorte. É o mesmo que Seu Rufino tinha, em outra edição. Lê em voz alta: "A Sales foi achada com a corda na mão." E comenta: "Estranho para quem dormiu."

— Então ela estava tentando salvar alguém.

— Era o que você ia dizer, e é o que você pensa. Eu não disse nada.

◆ A REGRA

Ectoplasma e materialização. O ectoplasma é a "força nervosa" de um médium encarnado de efeitos físicos. Desencarnados não o produzem, mas podem moldá-lo com o consentimento do médium, numa sessão preparada. O médium fornece Pontos de Ectoplasma (PE), iguais ao nível mais o modificador de Constituição. Com um teste de Inteligência (Medicina) CD 13, o espírito produz uma Voz (1 PE, dez minutos), uma Mão (2 PE) ou uma Forma visível (5 PE, um minuto). O que a forma sofre, o médium sofre. Nunca se usa ectoplasma em combate.

A casa do faroleiro

— A casa de Anacleto fica na ponta da vila — continuou Matias, mais lento. — Pintada de cal. Muro baixo contra o vento. Lá dentro, tudo é limpo e raro: uma mesa, duas cadeiras, uma lamparina, um quadro de barco. E Anacleto, que é alto e curvo, os recebe como quem recebe o inevitável. "Se é por causa do sino, já disseram que é o vento." Pausa. "Não é o vento."

— Não é o vento — disse Helena, e arrepiou-se.

Ele leu com calma. A cena se dividia em três momentos: a hora do assédio, o sino e o dique. Um espírito bajulador sussurrava no ouvido de Anacleto, e uma nuvem de pequenos fragmentos de pensamento escurecia o quarto. Irene tinha de descobrir o que se passava com o dono da casa e, antes de tudo, proteger a neta.

— Você disse que ele tem Remorso — observou Helena.

— Disse? — Matias sorriu. — Eu ia dizer agora. Se alguém lê o halo dele, descobre que Anacleto tem o que chamamos de Remorso, nível três.

— Remorso é culpa.

— É a consciência de uma falta que ainda não foi reparada. Eu gosto da definição do livro: o Remorso é, ao mesmo tempo, **motor** e **brecha**. Motor, porque empurra a pessoa a mudar. Brecha, porque deixa uma fresta por onde entra quem quer se aproveitar.

— Como uma porta que a gente fecha por dentro e esquece de passar a tranca. Tem três níveis. No primeiro, a pessoa fica mais fácil de enganar: Desvantagem contra certas influências. No segundo, ela dorme mal: no Descanso Longo, é puxada em sonho para a pessoa ou o lugar da falta, e o descanso não tira a Exaustão. No terceiro, que é o de Anacleto...

— Piora.

— No terceiro, a pessoa **recusa o próprio cuidado**. Não recupera Pontos de Vida no descanso. Ganha um nível de Exaustão por dia sem Passe ou Prece em grupo. Chama-se Autopunição.

— É parecido — disse. — Mas o jogo tem uma boa notícia. Uma reparação concreta liga a falta e remove um nível. O perdão sincero de quem foi prejudicado remove todos. O Passe calmante suprime por uma hora; uma magia maior, por um dia. Mas **magia nenhuma remove** os níveis. Quem tira o peso é a vida, não o feitiço.

◆ A REGRA

Remorso. É a consciência de uma falta ainda não reparada, ao mesmo tempo motor de mudança e brecha para quem quer aproveitar-se. Nível 1: Desvantagem contra certas influências. Nível 2: sono inquieto, que impede o Descanso Longo de remover a Exaustão. Nível 3: Autopunição, sem recuperar PV no descanso. Uma reparação concreta remove um nível; o perdão sincero de quem foi prejudicado remove todos. O Passe só suprime por uma hora, e magia nenhuma remove.

— A noite? — perguntou Helena.

— A noite. Às onze, o bajulador começa a sussurrar. Anacleto, que é um homem bom, escuta com a testa franzida. À uma da manhã, o assédio ainda não cessou. Às duas, soa o sino.

— De novo.

— Um som metálico e fino, de longe. Anacleto se levanta, ainda dormindo, e desce a escada com os olhos abertos, que não veem. Dora acorda.

Matias deteve-se. Havia uma ruga entre as suas sobrancelhas.

— Essa é a hora, Helena. Alguém tem de acompanhar Anacleto sem acordá-lo. Alguém tem de ficar com Dora. A aventura é clara: Dora não pode ficar sozinha com o perigo.

— Eu fico com Dora.

— Tomás e Nina acompanham o avô. Ambrósio e Dulce vão atrás.

— Então, você, Irene, está com Dora. A menina está de camisola, descalça, com a boneca de pano. Ela olha pela janela do quarto e vê o avô descendo para a rua, no escuro. Pergunta: "Meu avô está dormindo?" O que você responde?

Helena sentiu os olhos arderem sem saber por quê.

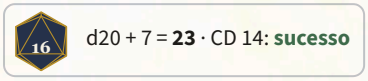
— Irene se abaixa, que tem os joelhos ruins, e diz: "Está. Mas está bem. Nós vamos com ele."

— Dora diz: "Eu vi o sino falar o nome dele." E aí, Helena, é o momento. Quer saber o que ela sente?

— Quero.

— Intuição. CD quatorze.

Ela jogou. O dado girou longo, bateu na xícara e parou.



— Dezesseis. Irene percebe, pela mão da menina, que ela não tem medo do avô, e sim do sino. Tem medo do que ele diz. E percebe também o motivo: Dora sabe de uma coisa que os adultos da vila não sabem.

— O quê?

— Ela não sabe dizer, ainda. Mas está ali, como uma pedra no sapato. Quando você segura a mão dela e a acalma, Dora fala com o que o caderno chama de "voz de verdade". Ela diz: "O vovô gritou uma vez, dormindo. Gritou 'a corda!'."

— A corda de novo.

— A corda de novo.

— E o que o grupo faz com Anacleto no dique?

— Isso é a cena seguinte, na madrugada, e fica para a próxima conversa. Hoje o grupo o segue e não o agarra. Por quê?

— Porque ele está desdobrado.

— Explique à sua plateia imaginária.

Helena tamborilou os dedos na mesa.

— Quando a pessoa dorme, o espírito dela pode sair um pouco do corpo, que continua na cama, e passear. Fica ligado por um cordão. Se ficar com medo ou for machucado, volta de repente e acorda.

— Muito bem. É o Encarnado Desdobrado. Na ficha: fraquinho, quatro Pontos de Vida e Classe de Armadura dez. Mas a regra tem um cuidado: se ele sofre dano ou se assusta, faz uma salvaguarda de Sabedoria e pode acordar de susto, longe do corpo, sem saber onde está. E a Memória de Vigília é curta: ao acordar, só guarda intuições. O que se combina com ele em sono pode virar, de manhã, uma ideia "dele".

— Então não se agarra.

— Nunca se agarra. Conduz-se, como quem acompanha um sonâmbulo: com a voz baixa e a mão leve. Quem o agarra ganha um problema.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

No nosso cenário, durante o sono o espírito de um encarnado pode afastar-se um pouco do corpo, preso a ele por um laço, e passear, encontrar-se com outros e aprender. Ao acordar, o cérebro de carne guarda apenas intuições, como a lembrança vaga de um sonho. Por isso nunca se deve acordar ninguém de repente: o susto pode soltar o laço mal feito.

— E agora — disse Matias — o momento de que Dulce, a cantora, ia gostar. Dora está quase a correr e a noite está úmida. Você tem seis criaturas a quarenta e cinco metros...

— Exato, desculpe, dezoito metros. Dezoito metros de alcance. Mas só tem uma ação bônus. Dora tem medo, e Tomás ficou ferido por uma nuvem de larvas. Você quer usar uma magia de cura?

— Tenho a Palavra de Cura, que cura uma pessoa só.

— Essa mesma. A que cura seis é de terceiro círculo. A Palavra de Cura em Massa, que no nosso cenário se chama Ânimo Coletivo. Irene só chega a ela quando subir de nível, mas quem a conhece é...

— Zacarias.

— Zacarias, o chefe de expedição, que veio em silêncio, no escuro, atrás de vocês. Fala baixo: "Pergunte primeiro, mande depois." E diz as palavras que ele ensina aos aprendizes. Eu as leio no caderno.

Helena olhou-o, esperando.

— "Vocês todos, de pé." É só isso. A voz sai em tom suave, e até seis criaturas, que ele possa ver, recuperam pontos de vida: dois dados de quatro mais o modificador de quem conjura. Não é muito. Mas, numa noite como esta, o grupo respira.

◆ A REGRA

Ânimo Coletivo (Palavra de Cura em Massa, 3º círculo). Ação bônus, alcance de 18 metros, só com voz. Até seis criaturas à sua escolha, que você veja no alcance, recuperam 2d4 mais o seu modificador de conjuração em Pontos de Vida. Não funciona em mortos-vivos nem em construtos. Em espaços de círculo maior, a cura sobe 1d4 por círculo acima do terceiro.

A Capela do Sino

— Amanhece — disse Matias, virando a página. — Vocês voltam a Anacleto em casa, ele não se lembra de nada, tem olheiras. Oferece-lhes café da manhã. É um sinal de confiança que a aventura marca: o homem fechado abre uma fresta.

— O café vale mais do que um dado.

— Vale um ponto de Pontes. — Ele riu. — Mas ainda há um enigma: o sino. A Capela do Sino é uma construção branca, de torre rachada, portas abertas à tarde. A sineira, Dona Cândida, tem setenta anos e varre o adro sem pressa. Diz: "O sino é meu. Tem trinta anos que toco as horas. Mas esse som de agora

não é meu."

— Eu quero subir à torre.

— Todos querem. Tomás sobe primeiro, que é forte. O grupo atrás. A escada é estreita, de madeira velha. A corda do sino está presa com um nó de marinheiro, sem ninguém mexendo. E aí o som se forma sozinho: uma forma-pensamento hostil, feita de bronze e de névoa. Não ataca. Só toca.

— E toca...

— Alto. Muito alto. Eu direi que é um estrondo que faz tremer as vigas. E é aqui que Tomás, que está ao lado do sino, sofre.

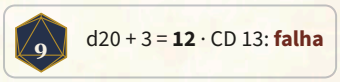
— Fica surdo.

— Fica Surdo. Em português da regra: a condição Surdo faz com que a criatura não possa ouvir, e falha automaticamente em qualquer teste de atributo que dependa da audição. Tomás, que é o grande de coração, não escuta mais nada.

— Dulce usa as mãos.

— Isso é lindo, e é o que a sua amiga cantora faria. Dulce, que é artista, sabe linguagem de gestos: o corpo é seu instrumento. Vai tentar explicar a Tomás, por sinais, o que o grupo pensa do sino. E Ambrósio, que é engenheiro, vai tentar entender o sino como um problema de peso e equilíbrio: onde está a energia, de onde vem a vibração, o que a mantém.

Ela rolou. O dado tropeçou no pires e parou: **nove**.



— Falha por um — disse Matias. — Ambrósio não consegue entender a origem do som. Mas, como acontece com os bons engenheiros, a falha lhe ensina uma coisa: o sino não está na torre. Está longe. É um eco de outro sino, que toca em outro lugar.

— O do Farol da Ponta.

— Você já estava na frente. Isso é Intuição, CD treze, e eu não preciso de dado: Irene, que tem Sabedoria alta, percebe que o som é um eco do sino de um farol, tocado por alguém do outro lado. Destruí-lo seria inútil, porque voltaria na noite seguinte.

— E calá-lo?

— Com um Passe de Desobstrução na torre, o sino se cala por vinte e quatro horas. Mas Irene prefere conversar com Dona Cândida.

— Eu prefiro mesmo.

— Ela vai com Dona Benedita à sacristia. Sobre uma mesa de madeira, encontram o livro de registros de 1931, aberto como um prato de sopa. Investigação, CD doze, sem rolar: a letra do padre da época lista quatro nomes, "os salvos pela corda do molhe, lançada pela lanterneira".

Helena levou a mão à boca.

— Quatro. Eram quatro sobreviventes.

— E um deles, que Dona Cândida conhece, vive ainda em Salinas. Ela diz: "A culpa era mais fácil que a gratidão. Eles quatro se calaram por medo da vila."

— Que coisa horrível.

— É. E tem mais. Dona Cândida confessa: "O sino toca vinte e seis vezes pelos mortos, todo ano. Eu nunca toquei por ela."

— Pela faroleira — disse Helena. — A "Sales". E o sino, Matias, não fala o nome do Anacleto. Fala o dela.

Matias ficou imóvel, com o lápis a meio caminho do papel. Depois sorriu, devagar, o sorriso largo de professor que viu a aluna chegar sozinha à conclusão.

— Não posso confirmar nem negar. O jogo guarda o segredo até o momento certo. Mas o rol dos quatro salvos muda a maneira de falar com quem está do outro lado, e é a semente de uma cena da próxima conversa: um círculo de nomes, na capela, à noite.

— Reze, Irene.

— Irene reza — disse Helena, e baixou a cabeça. — Pelos vinte e dois, pelos quatro, e por uma mulher que dormiu com uma corda na mão.

O silêncio durou bem uns dez segundos. Em algum lugar da casa, uma torneira pingava. O relógio de cozinha, que não atrasava como o de Matias, marcou cinco horas.

— A aventura segue com um gancho — disse Matias, por fim, sem abrir o caderno, porque o sabia de cor. — A tarde cai. O vento muda. E, sem ninguém ter anunciado, a maré sobe antes da hora.

— Antes da hora?

— Antes da hora. Isso é para domingo que vem. Quer mais café?

— Quero. E um pedaço de bolo. Eu tenho que pensar.

✓ O que aprendemos

- **Desencarnados na Crosta:** os encarnados comuns não os veem; objetos físicos não os ferem nem se movem por eles; as fronteiras de casas em prece os detêm, as paredes não.
- **Envenenado:** Desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de atributo.
- **Ectoplasma:** a "massa" que um médium encarnado empresta, com consentimento; o espírito a modela, gastando Pontos de Ectoplasma (Voz, Mão, Forma). Nunca em combate.
- **Remorso:** a culpa ainda não reparada; tem três níveis. Só a reparação e o perdão removem; o Passe e a prece apenas aliviam por um tempo.
- **Encarnado Desdobrado:** quem dorme e passeia fora do corpo, ligado por um laço; nunca se agarra, só se conduz.
- **Ânimo Coletivo:** cura de até seis criaturas, com a voz, em ação bônus (3º círculo).
- **Surdo:** não ouve e falha nos testes que dependem da audição.

◆ CAPÍTULO 27 ◆

Conversa de domingo II: a madrugada da maré e a revelação (cenas 2.5 a 2.7)

Conversa de domingo II: a madrugada da maré e a revelação (cenas 2.5 a 2.7)

No domingo seguinte, choveu. Helena abriu a porta com um pano de prato no ombro e encontrou Matias encharcado até o cotovelo, abraçado ao caderno de capa dura como quem protege um filho.

— Eu avisei que o guarda-chuva era uma ideia sem futuro — disse ele.

— Você não avisou nada. Entre, que o bolo está esfriando.

Sentaram-se onde tinham se sentado antes. O bule, as duas xícaras, o caderno de espiral dela cheio de anotações em três cores. Helena virou a página até a última linha que escrevera: *a maré sobe antes da hora*.

— Eu pensei nisso a semana inteira — confessou. — Pensei até no meio da fila do banco.

— É o melhor elogio que uma cena pode receber.

— Então vamos.

Matias abriu o caderno, mas antes de ler passou a mão pela página, devagar, como se alisasse uma toalha.

— Esta cena tem criança e água. Eu faço a pergunta de sempre: você está bem para ir adiante?

— Estou. E obrigada por perguntar duas vezes seguidas.

— Eu pergunto sempre. Vou dizer também uma coisa que está escrita aqui em cima, e que serve para a mesa inteira: Dora será protegida por alguém **antes** de qualquer outra coisa. Você decide quem.

— Já decidi no domingo passado. Eu.

— Então vamos.

O dique

— Neblina da Crosta — leu Matias, e a voz dele ficou mais baixa. — Cheira a mar frio. Nas poças das salinas o céu dá a volta, e a lua parece mais baixa do que devia. Da casa de Anacleto até o dique são oitocentos passos, e ele os faz de olhos fechados, descalço, a camisa de dormir arrastando no chão. O sino toca uma vez, duas, como quem conta.

— E Dora?

— De camisola, pela mão da pessoa que você escolheu. Na ponta do molhe, uma mulher de capa de lona espera, de costas, com uma corda enrolada no braço.

Helena prendeu o ar.

— É ela.

— Ainda não sei quem é "ela". Quem fala é Zacarias, de longe, num sussurro: "Vocês podem falar com ela. Ela está aqui por ele."

— Eu sempre achei que os mentores não resolviam nada.

— Não resolvem. Mas ele pode abrir uma porta com uma frase. Resolver é com vocês. — Matias bateu de leve com o lápis na mesa. — Agora uma coisa prática. Atrás de Anacleto vêm dois seres do assédio: o bajulador, que sussurra, e uma turba de pensamentos que empurram. Tentam levar o homem para a água.

— Eu não quero machucar nenhum.

— A regra da aventura diz o mesmo. Ninguém é destruído. Um Passe de Desobstrução no Anacleto tira a pressão. Se a equipe arrancar o bajulador à força, o Mestre marca isso como um pequeno peso na Vibração de quem o fez. Mas o jogo recompensa a contenção.

— Então eu faço o Passe. Tomás se põe entre o homem e a água.

— Tomás vai primeiro, é claro. Nina corre pela esquerda, para pegar a corda. E aí a onda quebra.

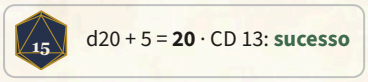
Ele fez uma pausa teatral. Helena, apesar de si, pôs a mão sobre o coração.

— A onda é maior do que devia, Helena. Vem como uma parede escura de água. Tomás agarra Anacleto pela cintura, e a onda cai sobre os dois. Nina salta atrás. O que acontece em seguida é um teste de Atletismo de Tomás, dificuldade treze, para segurar o velho contra a corrente. Quem rola?

— Eu rolo por ele?

— Rafa não está aqui. Rola.

Ela deixou o dado cair. Rodou, rodou, e parou mansamente junto ao bule.



— Quinze, mais cinco do Atletismo dele: vinte. Passou com folga — disse Matias. — Tomás segura Anacleto. Mas a onda também o arrasta, e, ao bater de costas num pilar do molhe, ele perde o fôlego e o chão. Os Pontos de Vida de Tomás chegam a zero.

— Zero?! — Helena levantou-se um pouco da cadeira. — Mas ele tinha trinta e um!

— O mar não é um monstro de ficha, ele não se importa com a Classe de Armadura. A onda dá o que a aventura chama de dano sem inimigo: afogamento, pancada, frio. E Tomás cai.

— Ele morreu.

— Ele **não** morreu. — Matias sorriu com o canto da boca. — Eu me divirto com a cara dos jogadores quando eu digo "zero". Olhe o que a regra diz.

O que acontece a zero

— Em muitos jogos de mesa, e no livro-base do D&D, quando uma criatura chega a zero Pontos de Vida, ou ela morre de uma vez, ou cai inconsciente e passa a fazer salvaguardas contra a morte. É uma disputa com três acertos e três erros. Mas o nosso cenário muda uma palavra.

— Qual?

— Muda "morte" por **Torpor**. Um Desencarnado já passou da morte uma vez. Quando os Pontos de Vida chegam a zero, ele entra em Torpor: fica Inconsciente, desligado do mundo, e a cada começo de turno faz uma **Salvaguarda de Ancoragem**.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Ancoragem — repetiu Helena. — Uma âncora, que segura o barco para não ir embora com a maré.

— Exatamente a imagem. Você joga um d20: dez ou mais, sucesso; nove ou menos, falha. Um sucesso sozinho não muda nada, e uma falha também não. Mas três sucessos deixam a pessoa Estável. Três falhas...

— O quê?

— Três falhas, o Recuo.

— Ah. O Recuo. Eu sabia que ia aparecer.

— Calma, que eu explico. — Matias pegou o lápis. — Primeiro as regras pequenas. Um vinte natural no dado, o que quer dizer vinte na face do dado, e não vinte na soma, devolve um Ponto de Vida: a pessoa acorda. Um um natural conta como duas falhas. Se alguém bate em quem está a zero, é uma falha por golpe. E um acerto crítico, duas.

— Bater em quem está caído... — disse Helena.

— É por isso que, no nosso cenário, ninguém faz isso. Mas é uma regra do jogo, e todos os monstros a conhecem. Agora o que Irene pode fazer para estabilizá-lo?

— Eu sei que ela tem o truque. Poupar Moribundo, que usamos na vila.

— Chama-se, na ficha do Desencarnado, Acudir os Moribundos, e é uma das formas. Há outras: um teste de Sabedoria com Medicina, dificuldade dez, com a ação Ajudar; um uso do kit de curandeiro; ou um Passe, no modo Amparo.

— Eu faço o truque. É de toque, sem teste.

— Irene se ajoelha na água rasa, ao pé do pilar, põe a mão no peito de Tomás, e ele deixa de se esvair. Fica Estável, ainda desacordado.

◆ A REGRA

Queda a 0 PV e Torpor. Um Desencarnado que chega a 0 Pontos de Vida entra em **Torpor**: fica Inconsciente e, no início de cada turno, faz uma **Salvaguarda de Ancoragem** (d20: 10 ou mais é sucesso). Três sucessos o deixam Estável; três falhas causam **Recuo**. Um 20 no dado devolve 1 PV; um 1 conta duas falhas; cada golpe sofrido a 0 PV é uma falha. Para estabilizar: Poupar Moribundo (Acudir os Moribundos), Sabedoria (Medicina) CD 10 com Ajudar, um kit de curandeiro ou um Passe de Amparo.

— E se a gente não conseguisse? — perguntou Helena. — Se desse três falhas?

— O Recuo. Que não é a morte, é uma retirada. O corpo espiritual se desprende do lugar onde está, e a pessoa acorda em outro. Onde, depende da zona. Na Leve, que é a colônia, o posto e a Crosta comum, ela acorda no posto de socorro mais próximo depois de alguns dias, com um Ponto de Vida. Na Moderada, ela acorda horas depois, mas **perdida**, longe do grupo. Na Densa, pode ser capturada por uma falange. Na Abismal, é capturada sempre. E em qualquer zona, ganha um nível de Exaustão.

— Então o Recuo é... uma queda de elevador. Você sai do prédio, mas não por onde queria.

— Boa imagem. Mas há uma saída, e é a que o Seu Nilton gostaria de saber. A magia *Reviver*, que no nosso cenário se chama Reanimação Fluídica, desfaz o Recuo se for conjurada em até um minuto depois dele. A criatura volta ao lugar, com um Ponto de Vida e sem o nível a mais de Exaustão.

Helena estreitou os olhos.

— Então por que Irene não a usa?

— Pergunta de professora! — Matias riu, satisfeito. — Duas razões. A primeira, que é fácil: Irene ainda não a tem, ela é de terceiro círculo. A segunda, que é a do coração: Tomás não sofreu Recuo. Ele está em Torpor e Estável, e a magia só serve **depois** que o Recuo aconteceu. Quem a usa antes do tempo, usa um remédio para uma doença que o paciente não tem.

— Entendi. O remédio vem depois do mal, não antes.

— A magia é para o pior caso. E o jogo prefere que o pior caso seja evitado por quem estava perto.

◆ A REGRA

Recuo. Se um Desencarnado em Torpor tem três falhas, o corpo espiritual se desprende do lugar em vez de "morrer". Ele ganha 1 nível de Exaustão e desperta conforme a zona: em Leve, no posto de socorro mais próximo, após 1d4 dias, com 1 PV; em Moderada, horas depois, mas Perdido a alguns quilômetros; em Densa, Perdido ou Capturado; em Abismal, Capturado. A magia Reviver (Reanimação Fluídica), até 1 minuto depois do Recuo, desfaz o Recuo. Antes dele, não serve.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

No nosso cenário, ninguém é "destruído". Quem perde as forças é recolhido, levado a um lugar seguro, ou deve ser resgatado. O que se preserva, sempre, é a possibilidade de recomeço.

A MULHER DA CORDA

— Tomás está no chão — disse Helena. — E Anacleto?

— Anacleto, depois da onda, está de joelhos na água rasa, com Dora agarrada à camisa dele. Mas há um detalhe de regra: Tomás está **Incapacitado**.

— Pelo Torpor?

— Pelo Torpor, que inclui Inconsciente, e este inclui Incapacitado. A condição diz que a pessoa não pode realizar ações nem reações. Lembre-se: ação é o que você faz no turno; reação é a resposta fora do seu turno. Tomás não pode fazer nenhuma.

— Então não ajuda mais.

— Ajuda de outro jeito. Está ali, como estaria o corpo de um amigo que caiu: o grupo se organiza em torno dele. Agora, a mulher da capa vira o rosto.

Matias baixou a voz até quase não ouvir.

— Tem a testa sulcada de sal e os olhos de quem não dorme há muito tempo. Não ataca. Dirige o sino, que toca sobre o mar, uma, duas vezes. O sino é ela. Mas um detalhe: se ouvir o próprio nome, dito com respeito, para o sino por um minuto.

— Eu sei o nome. — A mão de Helena foi, sozinha, ao caderno. — Ismênia.

— Eu nunca disse.

— Está nos recortes. A "Sales". É a irmã do Anacleto, ou eu não sei ler. E eu digo, em voz baixa e olhando para ela: "Ismênia Sales." E acrescento: "Ele está aqui. Estamos todos aqui."

Matias ficou calado um longo momento.

— O sino para — disse. — Por um minuto. A mulher vira-se de frente. Tem o rosto de quem passou a vida olhando o mar à espera de um barco que não voltou. E fala, com voz que parece vir de dentro de uma concha: "Ele precisa me dizer. Eu não consigo mais ouvir ninguém, só ele."

— Ela disse isso?

— Está no caderno. Com a Doutrinação Fraterna de Irene, que é a conversa que acolhe, mas não discute, e com o rol dos quatro salvos que vocês acharam na sacristia, a equipe consegue o que a regra chama de Abertura. Ela abaixa o sino e responde. É o primeiro passo.

— Ela não ficou bem.

— Não. Mas ficou ouvida. E Dulce, que estava atrás do grupo, pergunta se pode cantar.

— Pode.

— Dulce canta baixinho, uma cantiga de embalar, que ela não sabe de onde tirou. A voz atravessa a neblina como uma lanterna. Anacleto, de joelhos, escuta e chora sem barulho. Dora aperta a mão dele. Ismênia, de longe, fecha os olhos.

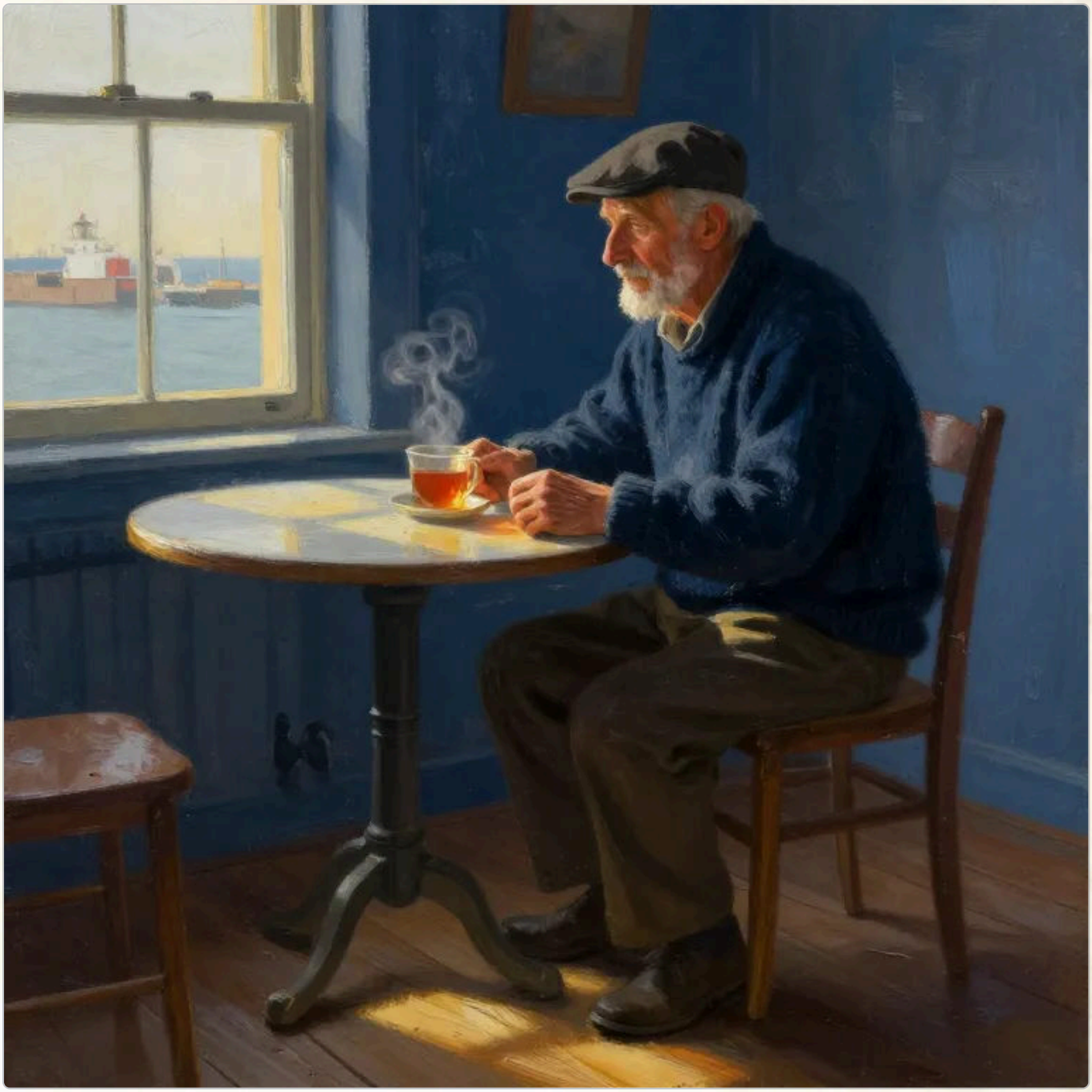


Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

Helena respirou fundo, devagar, sem perceber.

— E o Zacarias?

— Zacarias, ao longe, observa tudo com os braços cruzados. Não diz nada. Quando o grupo o olha, ele apenas inclina a cabeça: "Bom. Muito bom." É tudo o que ele dá, e é muito.

— Ele nunca se mete.

— "Pergunte primeiro, mande depois." É o lema. A Ismênia, antes de desaparecer na neblina, pede uma coisa: "Digam a ele que ele precisa dizer." E a madrugada acaba.

O que Anacleto nunca disse

— De manhã — leu Matias, mais calmo —, a casa tem cheiro de café e de sal. Anacleto, sentado à mesa de oleado, ainda de camisa de dormir, olha para o chão. Dora está do outro lado, quieta como um passarinho. Ele diz: "Eu sei que vocês não são só amigos da Oficina. Alguém me chama de noite. Eu sei de onde. O que eu não sei é como parar."

— Posso conversar com ele?

— Deve. Mas lembre-se da regra da cena: a confissão é sempre voluntária. Ninguém pode acusá-lo, nem de leve. A luz não se acende com acusação.

— É um dos sete princípios.

— O terceiro. Muito bem, você os decorou.

— Eu faço perguntas abertas — disse Helena. — Sobre a irmã. Não "o que o senhor fez?", mas "como ela era?". E peço a Dora que fique ao lado dele.

— Rode Persuasão. CD catorze.

Ela deixou o dado girar. Desta vez rolou comprido, sem pressa, e parou com o número voltado para o teto.

18 d20 + 4 = **22** · CD 14: **sucesso**

— Dezoito! — disse Matias. — E Irene tem especialização em Persuasão, o que dobra o bônus de proficiência. Pelo caderno, o total é vinte e seis. Anacleto escuta. Fala, por fim, em voz baixa.

Matias passou a mão no queixo, e o tom mudou: já não era o do narrador, era o de quem repete uma confissão que sabe de cor.

— Em março de 1931, a balsa *Santa Inês* encalhou na maré negra. Ismênia, a irmã mais velha, era a faroleira. A balsa pedia socorro, e ela correu ao molhe com uma corda. Antes, mandou o irmão buscar o médico, no povoado. Anacleto foi. Levou tempo demais, ou assim lhe pareceu. Quando voltou, havia vinte e dois mortos, quatro sobreviventes, e uma vila inteira apontando para a lanterna apagada. Ismênia foi acusada de ter dormido. Ela, que tinha lançado a corda.

— E ele?

— Ele soube a verdade. Sabia que a irmã estava no molhe com a corda na mão. E **calou**. Por medo, por vergonha, por cansaço, pelas três coisas juntas. A irmã morreu na desonra, e ele, vivo, carrega isso há vinte e seis anos.

Helena ficou olhando a toalha.

— Eu conheço essa vergonha.

— Qual?

— A da porta. — Ela falou depressa, e a voz saiu mais baixa do que queria. — Irene fechou a porta numa noite de epidemia. Uma criança morreu. A gente ainda não conversou sobre isso, mas está na ficha, na linha das sombras. Eu escrevi no primeiro dia. E quando ele fala, eu não consigo deixar de pensar que ele, e ela, são o mesmo cansaço.

— Irene reconhece — disse Matias, devagar. — É o que se chama de **omissão**: a falta de quem não fez o que podia ter feito. Pesa mais do que um erro, porque não tem um gesto para consertar, só um silêncio para desfazer. E é por isso que Irene é a pessoa certa para estar na casa dele naquela manhã. Ela não o julga. Ela o entende.

— Eu digo isso. Não com essas palavras. Digo: "Eu também já deixei uma porta fechada."

Houve um silêncio na cozinha. Lá fora, a chuva engrossou.

— Anacleto levanta os olhos — continuou Matias. — E diz: "Eu quero dizer. Mas não sei onde." É a deixa. Ele pede que digam a Ismênia que ele vai falar, mas na capela, onde todos ouvem. É a decisão livre dele, e vai sustentar o Ato III inteiro.

— Eu me arrepio.

— Eu também, e eu escrevi.

Dois sonhos e uma limpeza

— Antes de a noite chegar — continuou Matias —, Zacarias sugere duas coisas à equipe. Não dá ordem. Sugere.

— Ele pergunta primeiro.

— Ele pergunta. A primeira é conversar com Ismênia **em sonho**, onde ela está mais acessível do que no molhe. A magia, de quinto círculo, chama-se, no nosso cenário, Encontro no Sono. Na regra comum, *Sonho*.

— Eu não tenho essa magia.

— Irene não tem. Zacarias, sim. Ele a conjura, e a pessoa que ele toca e que aceita entra em transe e vira o **mensageiro**. Enquanto está no transe, o corpo fica quieto, mas ela está ciente de tudo ao redor. No sonho de quem dorme, aparece e conversa. Pode moldar o cenário do sonho: uma praia, uma porta, uma lanterna.

— E eu sou a mensageira.

— Se aceitar.

— Aceito. Mas só se for com Dora acordada e protegida por alguém.

— Nina fica com ela. Está bem. Você toca a mão de Zacarias, fecha os olhos e abre-os num molhe de pedra clara, sem vento, onde uma mulher de capa de lona, agora sem a capa, espera sentada, com uma corda no colo.

— Posso falar com ela?

— Quanto quiser. Eu, como Mestre, vou contar o que ela responde.

Helena pensou um instante. Depois falou devagar, como se recitasse um texto que tinha de decorar.

— Eu me sento ao lado dela e digo: "Ele vai dizer. Na capela, onde todos ouvem. Ele me pediu para lhe avisar."

— Ismênia fica um bom tempo sem responder. Depois diz: "Eu nunca quis que ele dissesse. Eu só queria que ele soubesse que eu não dormi." Pausa. "Ele sabe?"

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Eu digo: "Ele sempre soube."

— O molhe começa a clarear. — Matias fechou os olhos um momento. — E você acorda na casa, com Zacarias à sua frente, que tem o rosto cansado de quem emprestou muita força. Diz apenas: "Foi bom."

— E a segunda coisa?

— A segunda é para Tomás, que acordou da Torpor, mas sentiu o peso do mar. Ele tem um nível de Exaustão, de tanto esforço. Zacarias oferece a ele a **Limpeza Perispiritual**, que é, nas regras comuns, a *Restauração Maior*: uma magia de quinto círculo que desfaz um efeito debilitante, e entre eles, um nível de Exaustão. É a magia que alivia o que o corpo espiritual carrega e não consegue largar.

— Mas isso é só para ele.

— É para quem precisar. Pode tirar uma exaustão, um efeito de petrificação ou de encanto, uma maldição, ou uma redução de característica. No nosso cenário, é uma limpeza fina, não um milagre: o que sai é o que podia sair.

— Isso me lembra o Remorso. A magia nenhuma remove os níveis, só os suprime por um tempo.

— Você tem boa memória. A limpeza trata do corpo e do cansaço. O Remorso é outra coisa, e só a reparação o resolve. A mesma magia, aliás, suprime os efeitos dele por vinte e quatro horas: um alívio, não uma cura.

◆ A REGRA

Encontro no Sono (Sonho, 5º círculo) e **Limpeza Perispiritual** (Restauração Maior, 5º círculo). No Encontro, o conjurador ou uma criatura disposta que ele toque entra em transe e vira mensageiro: aparece no sonho do alvo, conversa e molda o cenário do sonho. A Limpeza reduz um nível de Exaustão ou desfaz um efeito de encantamento, petrificação, maldição ou redução de característica. Nenhuma das duas remove níveis de Remorso.

O caminho que não foi tomado

— Há uma página no caderno — disse Matias, e virou-a com cuidado — que é só para o caso de a aventura dar errado.

— Dar errado como?

— Se a maré subisse seis vezes, em qualquer cena. A cena chama-se **o ramo da internação**. Não é castigo: é só o caminho em que a equipe falha no tempo e Anacleto entra na água até o peito. Os vizinhos o tiram com cordas, gritando o nome dele. O Doutor Ataíde o interna em Natal para observação, por três semanas. Dora fica com Dona Cândida.

— Isso é terrível.

— É um caminho **não tomado**. Eu escrevo para cada aventura uma página assim, para saber o que fazer quando os dados não ajudam.

Na mesa

Todo bom Mestre prepara um "caminho que não foi tomado": o que acontece se os jogadores falham. Aqui, Anacleto vai a Natal por três semanas, a Maré volta a 3 e a equipe tenta de novo na lua seguinte, com Ismênia mais resistente. Ninguém morre, ninguém é punido; o jogo apenas **continua** por outro lado.

— E na vida real? — perguntou Helena.

— Como assim?

— Também existe esse ramo. A gente também falha no tempo certo, e o que fica é o outro caminho.

Matias fechou o caderno por um momento.

— Existe — disse. — E é o que o jogo ensina de melhor: que se pode recomeçar do ramo, mesmo quando não era o que se queria.

O nível 5

— Ao fim dessa jornada — disse Matias, retomando a leveza —, o grupo sobe de nível. Irene chega ao **nível cinco**. Eu levo a ficha.

Ele abriu uma pasta e tirou uma folha dupla, que pôs sobre a toalha. Helena a alisou com as duas mãos.

Irene Cordeiro

Nome do personagem

Médium na Última Encarnação	Clérigo
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Domínio da Doutrina
Espécie	Subclasse

Nível **5** XP

Classe de Armadura **15**

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. **38**

Dados de Vida

Gastos

Máx. **5d8**

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência **+3**

Força

-1 modificador | **8** valor

- ○ **-1** *Salvaguarda*
- ○ **-1** Atletismo

Destreza

+0 modificador | **10** valor

- ○ **+0** *Salvaguarda*
- ○ **+0** Acrobacia
- ○ **+0** Furtividade
- ○ **+0** Prestidigitação

Constituição

+2 modificador | **14** valor

- ○ **+2** *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência

+1 modificador | **12** valor

- ○ **+1** *Salvaguarda*
- ○ **+1** Arcanismo
- ○ **+1** História
- ○ **+1** Investigação
- ◆ **+4** **Natureza**
- ◆ **+4** **Religião**

Sabedoria

+4 modificador | **18** valor

- ◆ **+7** ***Salvaguarda***
- ◆◆ **+10** **Intuição**
- ○ **+4** Lidar com Animais
- ◆ **+7** **Medicina**
- ○ **+4** Percepção
- ○ **+4** Sobrevivência

Carisma

+2 modificador | **14** valor

- ◆ **+5** ***Salvaguarda***
- ○ **+2** Atuação

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+0	**9 m**	**Médio**	**14**

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Maça alc. 1,5 m	**+2**	**1d6-1** Contundente	
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	**+2**	—	
Chama Sagrada	**CD 15 DES**	**2d8** Radiante	

Características de Classe

Conjuração

Ordem Divina

Canalizar Divindade

(nv. 2)

☐☐

1 no Curto, todos no Longo

Doutrinador

(nv. 3)

Você adquire proficiência em Intuição ou Persuasão (à sua escolha; Especialização se já for proficiente) e tem Vantagem nos testes de Doutrinação… → *imprima "Traços completos"*

Palavra Esclarecedora

(nv. 3)

Como ação Usar Magia, você gasta um uso de Canalizar Divindade e fala com serenidade.
→ *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Clérigo

(nv. 3)

Aumento no Valor de Atributo

(nv. 4)

Fulminar Mortos-Vivos

(nv. 5)

Palavra que Aquieta

☐

Descanso Curto ou Longo

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◆ Média ◇ Pesada ◆ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Kit de Herbalismo

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia · Detectar Pensamentos
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Prece Fervorosa

Prece Fervorosa Você adquire os seguintes benefícios: Bênção Cotidiana. Você tem a magia Bênção sempre preparada.
→ *imprima "Traços completos"*

Palavra Fraterna

Palavra Fraterna Você adquire os seguintes benefícios: Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20. → *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

SAB Sabedoria

+4 Modificador de conjuração

15 CD de resistência de magia

+7 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Clérigo

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	3 ◇◇◇	2 ◇◇
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · SAB · CD 15 · Atq. +7

Recém desencarnado · SAB · CD 15 · Atq. +7

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Abençoar os Mortos**	1 ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Acudir os Moribundos**	Ação	4,5 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Chama Sagrada**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Orientação**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Taumaturgia**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Aegis de Pedra**	1 reação, que você usa quando é atingido por um ataque	Pessoal	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Afiar Lâmina**	1 ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Ajustar Posição**	1 ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Bênção**	Ação	9 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Comando**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Escudo da Fé**	Ação Bônus	18 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Proteção Contra o Bem e o Mal**	Ação	Toque	◆C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Santuário**	Ação Bônus	9 metros	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Acalmar Emoções**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
2	**Auxílio**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Clérigo
2	**Detectar Pensamentos**	Ação	Pessoal	◆C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Restauração Menor**	Ação Bônus	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
3	**Línguas**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
3	**Remover Maldição**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Mulher pequena e firme, cabelo branco preso num coque, mãos grandes de quem aparou muita vida. Fala baixo e escolhe a palavra certa.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque uma vez eu fechei a porta, e quero aprender a abri-la."

Defeitos

História
Parteira e benzedeira de uma vila de pescadores, morreu em 12 de novembro de 1956, aos 68 anos, de pneumonia. Nunca disse não a quem bateu à sua porta de noite, exceto uma vez.

Tendência

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Cota de Malha Parcial	10 kg
1	Escudo	3 kg
1	Maça	1,8 kg
1	Símbolo Sagrado (Amuleto)	0,5 kg
1	Kit de Sacerdote	kit
1	Kit de Herbalismo	1,5 kg
1	Túnica	2 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			14	

— Pontos de Vida: trinta e oito. Bônus de proficiência: três. Sabedoria sobe para dezoito, o que dá mais um ponto no modificador. A CD de magia é quinze, e o ataque de magia, mais sete.

— E os espaços de magia?

— O grande presente do nível cinco. Irene ganha **espaços de magia de terceiro círculo**. É nesse círculo que moram a Palavra de Cura em Massa, que você viu Zacarias usar, e muitas outras. E o Estágio Recém-Desencarnado, que já lhe deu Memória da Carne, agora lhe dá uma magia nova: a Detecção de Pensamentos, que no nosso cenário chama-se **Leitura Mental**.

— Eu leio pensamentos?

— Você ouve a camada de superfície de uma mente: o que a pessoa está pensando com intensidade naquele momento. É uma magia delicada, e Irene a usará pouco, porque a regra do livre-arbítrio pesa.

— Eu lembro. Ninguém tem a mente invadida.

— Nunca. E aqui, sim, uma pequena tradição do jogo: ao subir de nível, os jogadores gostam de ficar uns minutos em silêncio, olhando a ficha. Eu deixo.

Ficaram. Helena passou o dedo pelas linhas, uma a uma, com a mesma atenção com que revisava provas. Quando chegou à última, ergueu o rosto.

— Matias.

— Sim?

— Eu estava pensando na Irene com sessenta e oito anos, morrendo de pneumonia numa vila de pescadores. E agora ela está aqui, no quinto nível, de pé numa casa à beira do mar, conversando com uma menina de nove anos.

— É um bom trecho de vida.

— É um bom trecho de vida — repetiu Helena, e sorriu, sem querer.

O relógio de cozinha marcou as seis. O bule estava vazio. Matias fechou o caderno e olhou o gancho escrito na última linha, mesmo sem precisar.

— O grupo se reúne na Oficina, ao entardecer. Lá fora, a vila inteira começa a se mover: portas se fechando, barcos sendo puxados para a areia, sinos tocando em outras capelas. Dona Benedita diz, à janela: "A maré grande é na noite do dia onze."

— Falta quanto?

— Um dia.

— Então vai ser um domingo inteiro — disse Helena. — Traga lanche.

✓ O que aprendemos

- **Queda a 0 PV:** o Desencarnado não morre; entra em **Torpor**, fica Inconsciente e, a cada início de turno, faz uma **Salvaguarda de Ancoragem** (10 ou mais é sucesso). Três sucessos o estabilizam; três falhas causam Recuo.
- **Estabilizar:** Poupar Moribundo, teste de Medicina (CD 10) com Ajudar, kit de curandeiro ou Passe de Amparo.
- **Recuo:** o corpo espiritual se desprende e a pessoa desperta em outro lugar, conforme a zona, com 1 nível de Exaustão.
- **Reanimação Fluídica** (Reviver): só depois do Recuo, até 1 minuto. Irene não a usa porque Tomás não chegou ao Recuo.
- **Incapacitado:** não faz ações nem reações.
- **Encontro no Sono** e **Limpeza Perispiritual** (5º círculo): sonho com um mensageiro e alívio de efeitos debilitantes.
- **Nível 5:** Irene ganha espaços de 3º círculo e a Leitura Mental. PV 38.

◆ CAPÍTULO 28 ◆

Conversa de domingo III: a véspera, o Círculo e a descida (Ato III, cenas 3.1 a 3.3)

Conversa de domingo III: a véspera, o Círculo e a descida (Ato III, cenas 3.1 a 3.3)

Matias trouxe lanche, como pedido: uma marmita de arroz com frango, duas bananas e uma lata de goiabada que ele chamou, com solenidade, de "o combustível da mestria". Helena pôs tudo na mesa, arrumou os guardanapos em leque, e só depois abriu o caderno de espiral.

— Terceira conversa — disse. — Hoje começa o Ato III.

— Hoje começa o Ato III — confirmou Matias. — E eu preciso dizer antes de tudo que, neste ato, a aventura pede mais de vocês. Mais paciência, mais escuta. Menos dado.

— Isso me agrada.

— Eu sabia.

Ele abriu o caderno numa página manchada de café, com a letra apertada de quem escreve em pé.

A véspera

— Dois dias de vento seco — leu —, e a vila fala mais baixo. Dona Cândida varre o adro pela terceira vez, sem necessidade. Anacleto, de camisa branca, engomada, que ele não vestia desde o enterro da filha, fica parado na porta da capela. Diz: "Se é para dizer, tem de ser com a casa cheia." Dora lhe segura a mão.

— A casa cheia — repetiu Helena. — Então tem de se convidar a vila inteira.

— E aqui está o cuidado: sem acusar ninguém. Se Irene disser às pessoas "a Sales foi inocente", elas resistem, e a dificuldade sobe dois pontos. A verdade tem de vir **de Anacleto**. Quem convida diz só: "Há uma coisa a dizer na capela, e o senhor Anacleto pede a presença de todos."

— É o princípio da liberdade, de novo. Quem decide dizer é ele.

— Quem decide é ele. Os jogadores só preparam o lugar. Quatro tarefas: convidar a vila, listar os nomes, arrumar a capela e falar com o Doutor.

— Eu fico com a primeira — disse Helena. — E a Dulce, que é artista, canta pelas ruas e convida sem falar.

— Persuasão, dificuldade doze, sem rolar: você é boa e foi gentil. A vila vai. Mas os quatro sobreviventes, os do rol, esses têm de ser convidados um a um. Dois já morreram. Os outros dois, **Dona Aurora Feitosa**, de oitenta e dois anos, e **Seu Irineu**, de cinquenta e oito, o grumete de 1931, moram em Salinas.

— Então era um rapaz, em 1931.

— Um rapaz, e viu o que ninguém devia ver. Vocês batem à porta, dizem o motivo, ele fica em silêncio. Depois diz: "Eu vou."

— Isso me emociona — disse Helena. — É a gratidão tardia.

— É por isso que a aventura dá **um ponto de Pontes** a cada um que aceita sem pressão. A pressão, se houver, é mau sinal.

Ele serviu goiabada num pires e empurrou-o na direção dela.

— Agora os papéis. Falemos dos handouts.

— De quê?

— Os *handouts*: folhas de papel que o Mestre entrega aos jogadores durante a aventura, para que leiam com as próprias mãos. É uma palavra em inglês, e eu detesto dizê-la; em português, "papéis de mesa". São seis. Já vimos o primeiro, o desenho de Dora, e o segundo, o recorte de 1931.

— O H2 — disse Helena, que anotava.

— Isso. O H3 é a **lista dos passageiros**: vinte e seis nomes, na letra de quem os escreveu em pressa. O H4, o rol dos quatro salvos. O H5, a **senha de maré**, uma folha dobrada que dá passagem na Torre da Alfândega. E o H6, o diário de bordo, que só aparecerá mais tarde.

— E eu tenho tudo na mão?

— Quase tudo. Falta o H6, e é bom que falte.

— Por quê?

— Porque a gente só abre uma gaveta quando está pronta para o que ela guarda.

Helena anotou isso no canto da página, em letras pequenas.

O Mestre pergunta ao Alto

— Eu tenho dois temas de magia para você hoje — disse Matias. — Ambos de quinto círculo, ambos nas mãos de pessoas mais experientes. Não são de Irene, mas ela os vê e aprende.

— Os dois nomes são bonitos, imagino.

— Imagine bem. O primeiro é **Consulta ao Alto**; nas regras comuns, *Comunicado Divino*. É uma magia de um minuto: o conjurador entra em contato com uma divindade ou com um representante divino e faz até três perguntas, e as respostas são **sim ou não**.

— Só sim ou não?

— Um "sim", um "não", ou um "incerto", quando a resposta está além do que o ser consultado sabe. Pense num telefonema curto e muito caro: você tem de ter as perguntas na ponta da língua. Se for conjurada mais de uma vez no mesmo dia, há uma chance de nenhuma resposta chegar.

— Quem a conjura?

— Zacarias, na véspera. Ele reúne o grupo na Oficina e diz: "Vocês podem fazer as três perguntas. Pensem bem. Três." É a primeira vez em que Zacarias entrega a decisão a vocês.

— Eu proponho a Irene. Eu sei qual é a primeira pergunta.

— Qual?

Helena ajeitou os óculos.

— "Se Anacleto disser a verdade, Ismênia vai ouvir?"

— A resposta é: "Sim." — Matias sorriu. — Boa pergunta. E a segunda?

— "Ela vai pedir para ficar?"

— "Incerto." Porque nem os mais sábios sabem. E a terceira?

— "A Dora corre perigo?"

— Pausa longa — leu Matias, devagar. — "Não, se ninguém a trair."

— Isso quer dizer...

— Quer dizer o que quer dizer. — Ele fechou o caderno de leve. — Mais um tijolo na confiança do grupo, e na tensão que eu preciso manter.

◆ A REGRA

Consulta ao Alto (Comunicado Divino, 5º círculo). Em um minuto, o conjurador faz até três perguntas que só podem ser respondidas com "sim" ou "não". A resposta pode ser "incerta" se estiver além do que o ser consultado sabe. Se for conjurada mais de uma vez antes de um Descanso Longo, há 25% de chance cumulativa, a cada nova conjuração, de não vir resposta alguma.

— O segundo tema é do Seu Nilton — disse Matias. — E vem com uma pegadinha.

— Ele estaria feliz.

— Ele é mago, Ambrósio é mago, e a magia chama-se **Arquivo das Recordações**, nas regras comuns *Lenda e Conhecimento*. Em dez minutos de concentração, o conjurador nomeia uma pessoa, um lugar ou uma coisa, e a magia traz um resumo de tudo que há de importante sobre aquilo: histórias, contos esquecidos, segredos que quase ninguém soube.

— Qualquer coisa?

— Só o que é famoso, diz a regra. Quanto mais o conjurador já sabe, mais preciso é o resumo. Mas aqui vem a pegadinha: Ambrósio é de nível cinco, e essa magia é de quinto círculo, que ele ainda não alcança.

— Então não pode.

— Zacarias entrega a ele um **pergaminho**. Um papel com a magia escrita, que se lê e se gasta. No jogo, um pergaminho de círculo mais alto do que o seu exige um teste de atributo: o conjurador tenta, e pode falhar. Ambrósio precisa de um teste de História, dificuldade quatorze, para decifrar as palavras.

— Eu rolo por ele?

— Já é de tradição.

Ela deixou o dado cair, e ele rolou liso sobre a toalha de plástico, até parar contra a lata de goiabada.

d20 + 5 = **22** · CD 14: **sucesso**

— Dezessete, mais o modificador. Passou. Ambrósio lê o pergaminho em voz alta e fecha os olhos, e durante dez minutos o grupo o vê balançar, como quem escuta uma música distante. Quando abre os olhos, conta.

— O quê?

— Conta a história **da lanterna**. Não a de Anacleto, não a de Ismênia: a do farol, quando foi construído, por quem. Mas, entre as palavras, uma imagem se repete, e Ambrósio a descreve com a precisão de um engenheiro: "Uma corda. Tem uma corda em tudo. Em cada ponta de cada verdade, uma corda."

— A corda de novo — disse Helena, sentindo que fazia anos que ela não repetia aquela expressão com tanto prazer.

— A corda de novo. A magia diz a verdade, mas às vezes em linguagem figurada. É preciso interpretar.

◆ A REGRA

Arquivo das Recordações (Lenda e Conhecimento, 5º círculo). Em 10 minutos, o conjurador nomeia uma pessoa, lugar ou objeto famoso e recebe um resumo do que há de significativo: histórias atuais, contos esquecidos, segredos. Quanto mais ele já sabe, mais preciso é o resumo; a linguagem pode ser figurada. Um pergaminho de círculo acima do que o conjurador alcança exige um teste de atributo para ser usado.

— A gente fecha o dia — continuou Matias — com o plano do Círculo dos Nomes. A ideia nasceu na sacristia, com Dona Cândida, e Zacarias a aprova: "Pergunte primeiro, mande depois." Vocês perguntam ao povo se querem rezar pelos vinte e seis, e a vila diz sim. À noite, a capela se enche.

O Círculo dos Nomes

— Noite do dia onze — leu Matias, e a voz dele tomou um ritmo lento. — A capela está cheia de gente de pé, de velas tremendo e de silêncio. Dona Cândida pegou a corda do sino e espera um sinal. Anacleto, no centro, de camisa branca, olha os rostos conhecidos. Dora está ao lado dele. Do fundo, o Doutor Ataíde faz um gesto de cabeça, como quem diz: "Pode." Lá fora, a maré sobe.

Helena apoiou o queixo na mão. Sentia que a cozinha tinha ficado menor e mais quente.

— Quantas pessoas?

— Mais de vinte da vila, os dois sobreviventes, o Doutor, Seu Rufino, Dona Benedita, Dona Cândida e vocês. E, por cima de todos, mais gente do que se vê: os vinte e seis Passageiros, que ainda esperam num cais em outra camada, e que os mentores avisam por telepatia que a capela vai chamá-los pelo nome.

— Por nome.

— Um a um. É um Ritual de Desobsessão adaptado, e a gente o vai ver completo mais adiante, no Molhe. Aqui ele é mais simples: não há um adversário a enfrentar. Há **vinte e seis pessoas que o ciclo prendeu**, e o que as liberta é serem chamadas pelo nome, com respeito.

— Quem faz o quê?

— Há papéis. Um **Dirigente**, que coordena: é Irene. Um **Esclarecedor**, que conversa com os que despertam: é Anacleto, depois de dizer a verdade. Um **Passista**, que dá os passes: Tomás ou Nina. Uma **Sustentação**, que são os que rezam em silêncio: Dona Cândida, Rufino, Benedita, os sobreviventes. E um **Mentor**, que é Zacarias, e que só entra três vezes.

— Eu me sinto nervosa.

— Eu também, e eu estou só lendo. — Ele sorriu. — Há uma conta, que se chama **Teor do Círculo**, de zero a seis. Cada coisa boa soma um ponto: o local iluminado, Anacleto presente, os quatro salvos presentes, mais de vinte pessoas da vila, três rodadas sem acusação, e a prática de centramento combinada. Quanto maior o Teor, mais fácil chamar cada nome.

— E é difícil?

— A cada rodada, Irene chama três ou quatro nomes do rol, Dona Cândida toca o sino **uma vez por nome**, e cada nome é um teste de Religião ou Persuasão contra uma dificuldade que cai com o Teor. Sucesso, e o Passageiro desperta, de pé no cais, e os mentores avisam.

— E se der errado?

— Uma vez por rodada, um dado de oito pode trazer uma complicação: o bajulador volta, o sino toca sozinho, alguém na vila acusa em voz alta.

— E o Doutor acalma.

— O Doutor ou Rufino. Vocês combinaram.

Ela abaixou a cabeça, pensativa, e depois fez uma pergunta que Matias não esperava.

— Matias, e se eu pudesse chamar um nome a mais?

— Como assim?

— O do Osvaldo.

Ele não respondeu logo. Em seguida, com a voz que usava para falar com crianças e com idosos, disse:

— O Círculo é dos vinte e seis. Mas ninguém impede Irene de, em silêncio, pensar num nome a mais enquanto reza.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Eu penso.

— Você pensa. E eu anoto, para uma cena que ainda vem.

Quando o passado chama

— Na sexta rodada — prosseguiu Matias, depois de um instante — Dona Cândida pede o nome de Ismênia. É o momento de Anacleto. Ele pode falar, ou chorar sem palavras. Nunca é forçado.

— Eu não digo nada — disse Helena depressa. — Irene fica quieta.

— Anacleto dá um passo. O silêncio na capela é tão grande que se ouvem as velas. Ele diz: "Ismênia Sales salvou quatro pessoas, e eu calei."

— Meu Deus.

— Dona Aurora cai de joelhos. Seu Irineu cobre o rosto. E o sino toca uma última vez. E o som, desta vez, não é o sino-fantasma: é o dela, firme e alto, como quem ao fim consegue acender a luz.

— Isso é bonito demais.

— Mas há uma complicação. — Matias baixou o lápis. — Dulce, que estava cantando ao fundo, sente o som do sino entrar nela de uma maneira que nunca sentiu. E uma lembrança que não é dela a atravessa.

— Uma lembrança?

— Uma lembrança de outra existência. Na linguagem do nosso cenário: Dulce é **Arrastada ao Passado**. Essa condição é uma crise: a lembrança de outra vida toma o lugar do presente, e a pessoa fica Incapacitada, sem fazer ações. Confunde quem está perto com quem conheceu antes.

— Dulce, a cantora.

— Ela vê Dora e a chama de outro nome, de outro tempo, diz que a conhece de séculos. Tem Desvantagem em Percepção. Não é agressiva, é perdida.

— Como se tira dela?

— Pela **Chamada ao Presente**: uma criatura a um metro e meio dela usa uma ação, toca-lhe a fronte e diz seu nome atual com firmeza. Então faz um teste de Medicina ou Persuasão, dificuldade doze. Ou a própria Dulce, no começo de cada turno, faz uma salvaguarda de Sabedoria, dificuldade treze.

— Eu faço a chamada. Irene se aproxima de Dulce e põe a mão na testa dela. Diz: "Dulce Vasconcelos. Você nasceu em fevereiro, em uma cidade com bonde. Está na capela de Salinas, no dia onze de março de 1957."

— Isso é muito bom. Mas é Dulce quem precisa responder, então vamos ao dado dela. Atuação, dificuldade quinze. Ela canta o próprio nome.

Helena sorriu de lado e rolou. O dado quicou na lata de goiabada e caiu de pé na toalha.

d20 + 7 = **25** · CD 15: **sucesso**

— Dezoito! — disse Matias. — Dulce, de olhos fechados, canta uma frase só, de uma música que ela fez na adolescência. E volta. Acorda no meio da frase, com as lágrimas descendo, e diz: "Eu estava lá. Eu estava lá em outro tempo, e era a mesma voz."

— E o que foi isso, de verdade?

— Aqui está a distinção. O que aconteceu a Dulce foi **espontâneo**, e não foi uma regressão feita por técnico. A técnica de **Regressão de Memória** existe e é restrita: só técnicos autorizados da Casa do Saber a executam. Os personagens jogadores não. Exige consentimento do alvo, finalidade terapêutica, Local Iluminado, uma hora de tempo.

— E o que faz?

— A pessoa revive **uma** cena-chave de outra existência por até dez minutos. Sofre dano psíquico de dois dados de seis ao reviver a dor. O Mestre revela a causa. E se a técnica falha, ou é feita por curiosidade, a pessoa fica Arrastada ao Passado por algumas horas, com um nível de Exaustão e, por alguns dias, Perturbada.

— Isso é muito sério.

— É. Por isso é restrita. Dulce não fez a regressão, mas sentiu seu eco. A Chamada ao Presente é o que a traz de volta.

◆ A REGRA

Arrastado ao Passado. Uma lembrança de outra existência toma o lugar do presente: a criatura fica Incapacitada, com Desvantagem em Percepção, e confunde os presentes com pessoas do passado. No início de cada turno, faz uma salvaguarda de Sabedoria CD 13. Uma criatura a 1,5 m pode usar a ação "Chamar ao Presente" (toque na fronte e palavra firme): teste de Medicina ou Persuasão CD 12; sucesso encerra a condição. A Regressão de Memória, que pode causá-la, só é feita por técnicos autorizados, com consentimento.

✦ NO MUNDO ESPIRITUAL

No nosso cenário, a lembrança de outras vidas não é castigo. É uma ferramenta de cura, usada com cuidado por quem sabe, só com permissão. Ninguém é culpado por vidas passadas; o que se busca é entender um peso e ajudar a pessoa a soltá-lo.

— Já que falamos de passado — disse Helena —, a magia de Irene. Você disse que Irene "consagra a capela".

— Sim. Mas em vez de você conjurar, Zacarias conjura, porque o **Santuário Consagrado**, nas regras comuns *Consagração*, é de quinto círculo, e Irene só tem o terceiro. Ela guia, mas é ele quem faz a magia, e a faz com ela. A magia toca um ponto da capela e enche uma área de até dezoito metros de raio de poder sagrado.

— Para quê?

— Em geral, para impedir que certos tipos de criatura entrem: seres de natureza hostil, inclusive espíritos de malícia, não conseguem atravessar. Quem estava encantado ou possuído por um deles, ao entrar na área, deixa de estar. E o conjurador escolhe um efeito extra: coragem, luz do dia, proteção, e assim por diante.

— E o Zacarias escolhe?

— Zacarias escolhe **Coragem**: ninguém ali pode ser assustado enquanto estiver na capela. Mesmo com a maré subindo e as vozes do mar batendo nas paredes, o círculo se mantém firme.

◆ A REGRA

Santuário Consagrado (Consagração, 5º círculo). Toque num ponto: uma área de até 18 metros de raio fica infundida de poder sagrado até ser dissipada (a conjuração leva 24 horas). Certos tipos de criatura não entram nem encantam, assustam ou possuem quem está dentro; quem já estava sob esses efeitos se liberta ao entrar. O conjurador liga um efeito extra, como Coragem (ninguém na área pode ser assustado). Não funciona sobre uma área já consagrada.

— O Círculo termina — continuou Matias —, e a conta final do Teor dá "Esclarecida", que é o resultado bom. Os vinte e seis despertos no cais saem pelas portas, um a um, dizendo o nome de si. E o sino, de longe, toca vinte e seis vezes.

— Eu choro.

— Eu sei. — Matias não olhou para ela, para lhe dar o respeito de chorar sozinha. — Os personagens ganham cem pontos de experiência cada um, porque o Círculo terminou sem acusação.

— Isso é a recompensa?

— Isso é a conta. A recompensa de verdade você acabou de sentir.

A descida com Anacleto

Helena foi buscar mais café. Quando voltou, trazia também um lenço de papel, que fingiu esconder, e Matias fingiu não ver.

— A cena seguinte — disse ele — é a descida. Anacleto, em desdobramento, que é como dizem as regras: ele dorme em casa, mas seu espírito sai e acompanha vocês ao Casebre das Redes, na Brumária.

— Ele vai junto?

— Vai. Ele quer ver a irmã. Sem rugas, sem a curva nas costas, de camisa branca, parece mais jovem. Segura a mão de Zacarias e de um de vocês, e, em redor, há um rio de luz, em que os dois sobem e descem como folhas.

— A corrente de mãos dadas.

— Exatamente. Anacleto é um Encarnado Desdobrado, que você já conhece, e, como diz a ficha, **não tem volitação própria**: precisa ser conduzido. Se alguém solta a mão dele, ele fica Amedrontado, e vocês têm de reencontrá-lo.

— Eu seguro firme. E peço a Zacarias, antes da descida, se não há uma proteção para ele.

— Pergunta de mãe. Zacarias, sim, tem duas. A primeira é a **Firmeza Perispiritual**, que nas regras comuns é a *Proteção contra a Morte*, de quarto círculo, com duração de oito horas. Na primeira vez em que o alvo chegar a zero Pontos de Vida, em vez disso fica com um, e a magia termina.

— Um seguro.

— Um bom seguro. Mas usado com parcimônia. A segunda é a **Soltura dos Laços**, nas regras comuns *Liberdade de Movimento*. Dura uma hora. Terreno difícil não afeta o alvo, nenhuma magia reduz a velocidade dele, e ele escapa de qualquer prisão não mágica, como algemas, gastando só um metro e meio de movimento. Ele também nada tão depressa quanto anda.

— Então ele podia atravessar o mar a pé.

— Quase. Eu imagino que ela seja pensada para a descida, onde o Casebre das Redes é cheio de cordas e armadilhas.

◆ A REGRA

Firmeza Perispiritual (Proteção contra a Morte, 4º círculo). Toque, 8 horas: na primeira vez que o alvo cair a 0 PV por dano, fica com 1 PV, e a magia termina. **Soltura dos Laços** (Liberdade de Movimento, 4º círculo). Toque, 1 hora: terreno difícil não afeta o alvo; magias não reduzem sua velocidade nem o paralisam ou contêm; ele nada tão depressa quanto anda e escapa de restrições não mágicas gastando 1,5 m de movimento.

— Descem — disse Matias, e a voz tinha voltado ao ritmo de leitura. — O cais aparece de novo, mas agora há gente de pé nele: Passageiros que se levantaram e olham para o sino que acabou de tocar o nome deles. No fim, o casebre, a porta de cordas aberta. No Pátio dos Sinos, Ismênia espera, de costas.

— De novo, de costas.

— Quando vê o irmão, o sino se cala. Ela se volta. Não ataca. Pergunta apenas: "Por quê?"

Helena não se mexeu.

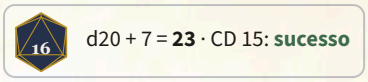
— O que a gente faz?

— O que a gente **não** faz é o mais importante. Se alguém apressa Anacleto, prepara um discurso para ele, ou sopra a frase na orelha dele, é uma falha automática, e a dificuldade sobe. É o quarto princípio do Mestre, o livre-arbítrio. Mas a equipe pode apenas ficar ao lado, calada, ou lembrar a Ismênia que ele disse a verdade diante da vila.

— Irene fica calada. Mas de olhos abertos, e vendo.

— Intuição. Dificuldade quinze. Quero saber o que você percebe.

Ela rolou. O dado deu uma volta e meia e caiu ao lado do pires.



— Dezesseis, mais sete: vinte e três. Passou com muita folga. Irene percebe, olhando os dois irmãos, que Ismênia não está com raiva. Está com saudade. A pergunta "Por quê?" não é uma acusação: é uma criança que quer saber por que a mãe demorou.

— Eu não digo nada. Mas aperto a mão de Dora, que está ao meu lado, e ela entende.

— Anacleto fala. — Matias fez uma pausa. — Eu não vou ler o que ele diz. É o jogador quem decide, e hoje ele não está aqui, e então o jogo respeita o silêncio. O resultado vem na próxima conversa.

— Você é cruel.

— É a minha profissão — disse Matias, e riu. — O gancho: no fundo do cais, o farol de cinzas, acende-se.

— Acende-se?

— Acende-se, com uma luz que não é de luz.

Helena olhou o relógio de parede, olhou o bule vazio, olhou a lata de goiabada que sobrara.

— Domingo que vem.

— Domingo que vem — confirmou Matias, e empurrou a lata na direção dela. — Leve. Eu tenho mais.

✓ O QUE APRENDEMOS

- **Handouts** (papéis de mesa): folhas que o Mestre entrega para os jogadores lerem. O H3 traz os 26 nomes; o H4, os quatro salvos; o H5, a senha de maré.
- **Consulta ao Alto** (5º círculo): até três perguntas de sim ou não; a resposta pode ser "incerta".
- **Arquivo das Recordações** (5º círculo): resumo de tudo o que importa sobre uma pessoa, lugar ou coisa; linguagem figurada.
- **Círculo dos Nomes:** um Ritual de Desobsessão adaptado; cada nome chamado com respeito liberta um Passageiro.
- **Arrastado ao Passado:** lembrança de outra vida toma o lugar do presente; sai-se pela Chamada ao Presente. A **Regressão de Memória** só é feita por técnicos, com consentimento.
- **Santuário Consagrado** (5º círculo): área sagrada que protege e dá um efeito extra, como Coragem.
- **Firmeza Perispiritual** (4º círculo): um seguro contra a queda a 0 PV. **Soltura dos Laços** (4º círculo): liberdade de movimento por 1 hora.

CAPÍTULO 29

Conversa de domingo IV: o Farol de Cinzas, o Molhe e a luz acesa (cenas 3.4 a 3.6)

Conversa de domingo IV: o Farol de Cinzas, o Molhe e a luz acesa (cenas 3.4 a 3.6)

No quarto domingo, Matias chegou com os olhos de quem não dormiu e um sorriso de quem não se arrependia.

— Passei a noite relendo — confessou, antes de tirar o casaco. — Cada página que eu escrevi há vinte anos, para ver se não tinha esquecido nada de importante.

— E tinha?

— Tinha. Uma vírgula. Eu a pus no lugar.

Helena riu, serviu o café e puxou a cadeira. Sobre a toalha de plástico, o caderno de capa dura já estava aberto na última parte. Havia, ao lado do bule, uma caixa de lenços de papel, que ela colocara ali sem comentar.

— Prevenida — disse Matias.

— Prevenida, não. Experiente.

A torre acesa

— Onde paramos? — perguntou ele.

— No cais. O farol de cinzas se acendeu. E você disse que era uma luz que não era de luz.

— Disse. — Ele alisou a página. — O Ato III continua. Os irmãos se falaram. Eu não vou contar ainda o que Anacleto disse a Ismênia, porque a Doutrinação Fraterna foi bem-sucedida e já está implícita no que vem: Ismênia soltou a corda, e vai com vocês.

— Ela soltou?

— Soltou. E diz uma frase que eu guardei até agora: "Eu quis tanto que ele dissesse que esqueci de dizer que o perdoo."

Helena pôs a mão no peito, um gesto que lhe vinha sem pensar.

— Está bem — disse. — Agora respire.

— Eu respiro. Vamos à Torre.

Matias leu com a voz do narrador:

— A Torre da Alfândega está acesa de cima a baixo. O cais, pela primeira vez, está silencioso: os guardas largaram as senhas e olham para a água. A luz cinzenta pulsa mais devagar. Ao pé da torre, onde antes havia um balcão de carimbos, restam só duas cadeiras vazias e um livro aberto.

— Eu quero subir.

— Vocês sobem. E eu apresento três coisas pelo caminho, porque a torre tem três pavimentos. No primeiro, o corredor dos guardas. No segundo, a sala das balanças. Mais abaixo, as celas.

— Eu começo pelas celas. Se há presos, eu os solto.

— Desertores, que não aguentavam o trabalho do cais. Você os liberta e cada um rende um ponto de Pontes. Mas, nas celas, você encontra uma coisa que eu preciso explicar: **a Infestação Larvária**.

— Que nome horrível.

— É horrível. É uma condição: colônias de larvas mentais, nascidas de um **vício**, alojam-se no organismo da pessoa. O Mestre nomeia o vício quando aplica: jogo, bebida, raiva, o que for. A condição tem três níveis.

— Que se acumulam.

— Como no Remorso. No primeiro, desvantagem em salvaguardas contra certos efeitos. No segundo, a pessoa não recupera Dados de Vida no Descanso Curto. No terceiro, seres que se alimentam daquele vício, os vampirizadores, sugam-na sem sequer um teste, e ela ganha um nível de Exaustão por dia.

— E tira como?

— Uma Prece que alguém faça por ela, num ritual de dez minutos, remove um nível. A *Restauração Menor* remove outro. Um Descanso Longo em Local Iluminado remove mais um. Mas atenção: se a pessoa voltar ao vício antes de passar sete dias sem ele, os níveis voltam.

— Eu conheço isso — disse Helena, baixinho. — Não com larvas, mas com o cigarro. O Osvaldo parou três vezes.

— O jogo é cruel com isso.

— A vida é.

— Pois é. — Ele esperou um instante. — Nas celas, um dos desertores tem uma infestação de nível dois. O vício dele é o álcool. Irene lhe faz uma Prece de dez minutos, no escuro, ao lado dele, que não pede nada em troca. O nível baixa.

◆ A REGRA

Infestação Larvária. Larvas mentais, nascidas de um vício nomeado pelo Mestre, alojam-se na pessoa. Nível 1: Desvantagem em salvaguardas contra certos efeitos. Nível 2: não recupera Dados de Vida no Descanso Curto. Nível 3: vampirizadores do mesmo vício sugam sem teste, e 1 nível de Exaustão por dia. Remove 1 nível: Prece de outra pessoa (10 minutos), Restauração Menor ou Descanso Longo em Local Iluminado. Quem volta ao vício antes de 7 dias recupera os níveis.

— E no segundo andar, a balança?

— A balança tenta "pesar" cada um. Quem aceita ser pesado em silêncio faz a balança equilibrar. Quem protesta fica Amedrontado até o fim da cena, a não ser que passe numa salvaguarda de Sabedoria.

— Eu me deixo pesar.

— A balança hesita, e fica em equilíbrio. Tomás, que é impulsivo, protesta, e leva um susto, mas só dura um instante. Agora a sala do farol.

— A do topo.

— A do topo. Três hipnotizadores sustentam a luz cinzenta. Mas, como o Círculo dos Nomes quebrou a sustentação, eles estão fracos, sem a força de antes. E há uma coisa mais, que eu preciso explicar.

Matias fez uma pausa.

— Um dos três está sob uma condição chamada **Petrificação Mental**. Não é petrificação de pedra. É o que acontece quando um perseguidor mais forte absorve os centros do organismo espiritual da vítima e a usa como instrumento. A pessoa responde por monossílabos, age só pela ordem do controlador, não percebe a súplica de ninguém. É um **autômato**.

— Quem o libertaria?

— Só um trabalho de grupo: um Ritual de Desobsessão, com passes contrários à ação paralisante. E uma coisa que acontece aqui e que eu quero que você note: *Dissipar Magia* só a suspende por um minuto. Não resolve.

— E o outro termo? Você disse "Petrificado".

— Esse é outro. Petrificado é o que se transforma em pedra mesmo, em substância inanimada: pesa dez vezes mais, fica Incapacitado, com Deslocamento zero, e as jogadas de ataque contra ele têm Vantagem. A Petrificação Mental só **parece** pedra: a pessoa está viva, mas sem vontade. Há quem confunda.

— Eu confundi.

— É de propósito. Os nomes são parecidos.

◆ A REGRA

Petrificação Mental e **Petrificado.** Na Petrificação Mental, um perseguidor absorve centros do organismo espiritual da vítima: ela fica Enfeitiçada pelo controlador, Cega e Surda para tudo o que não seja a ordem, responde por monossílabos e falha em testes de Carisma. Só sai com um Ritual de Desobsessão em grupo; Dissipar Magia só a suspende por 1 minuto. Já o Petrificado é transformado em substância inanimada: Incapacitado, Deslocamento 0, ataques contra ele têm Vantagem.

— E o que a equipe faz? — perguntou Helena.

— Uma coisa muito elegante, que você vai gostar. Eu vou mostrar como o grupo vence **sem violência**.

Ele pegou o lápis.

— A magia de **Rastro pelo Pensamento**, nas regras comuns *Localizar Criatura*, de quarto círculo. O conjurador descreve ou nomeia uma criatura que conhece bem e sente a direção em que ela está, a até trezentos metros. Nina é Ladina e não tem magia, mas a equipe de Zacarias tem. O feiticeiro dele, o que é médium, usa o Rastro pelo Pensamento para encontrar onde, na torre, o hipnotizador mais forte está escondido. E o grupo vai até ele.

— E o que faz?

— Doutrinação Fraterna, dificuldade doze. Você rola.

Ela jogou o dado. Ele deu duas voltas e parou voltado para cima.

14 d20 · CD 12: **sucesso**

— Catorze. Irene fala com o hipnotizador mais forte, em voz baixa, sobre o motivo que o levou a servir o cais. Ele responde, e a Doutrinação consegue o que a regra chama de Abertura. O hipnotizador abaixa as mãos. Os outros dois, ao verem, abaixam as suas.

— Assim, simples?

— Assim, simples. A luz cinzenta vai ficando mais baixa. Quando se apaga, a torre inteira respira. E agora o **Banho de Luz**.

— O quê?

— É o nome temático da *Cura em Massa*, magia de quinto círculo. Uma onda de energia curativa se irradia de um ponto, e até seis criaturas numa esfera de nove metros recuperam cinco dados de oito mais o modificador de conjuração. É uma magia de fim de batalha, de alívio.

— Quem a conjura?

— A druida de Zacarias, a do Círculo dos Fluidos Naturais. Ela ergue as mãos e, como uma chuva suave, a luz cai sobre a sala. Os hipnotizadores, que estavam exaustos, se erguem. E quem estava caído, em Torpor, também. Não dói. É um banho.

— Eu gosto do nome.

— Eu também. — Matias folheou. — E na pedra do pedestal, abaixo da luz, há um livro. É o Diário de Bordo.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— O H6.

— O H6, que eu estava guardando. Quando a equipe o abre, vê a letra de Quaresma. É o dia onze de março de 1931. Fala da bebida, de uma tal "Banco da Moça", e de um sinal que ele ignorou.

Helena se curvou sobre a mesa.

— Então foi ele.

— É o que a aventura chama de terceira camada da revelação: o culpado de verdade é quem mantém a história. Zacarias diz, por telepatia: "Isso é o que ele tem medo de ler. Não o use contra ele."

— Eu não uso. Eu guardo.

— Excelente. É o que a aventura quer.

O Molhe

— A noite, agora, entra na fase mais difícil. — Matias baixou a voz. — A aventura tem um aviso: confronto verbal sobre culpa e bebida. Eu faço uma pausa.

— Eu estou bem. Você sabe por quê, eu acho.

— Sei. — Ele não disse mais. — Então leio.

Matias leu devagar:

— O molhe do Farol Submerso entra no mar numa língua de pedra escura. Nas pontas, onde ela some, vê-se a luz verdadeira, a do farol de 1931, enterrada em água e névoa, brilhando com um pulso lento e quente. Quaresma está de pé na borda, de oleado preto, com a lanterna cinzenta na mão. "Vocês acenderam o nome de todo mundo", diz, sem raiva. "Esqueceram do meu."

Helena soltou uma lufada de ar.

— É por isso que ele fez tudo.

— É por isso que ele fez tudo, ou ao menos é o que ele diz. Eusébio Quaresma, o Prático do Cais, é o adversário. Vinte e seis anos antes, era um prático, que dirige os barcos que entram no porto. Naquela noite, fez uma coisa que não devia. E em vez de confessar, deixou que a culpa recaísse em outra pessoa.

— Na Ismênia.

— Na Ismênia. E por vinte e seis anos manteve a história.

— Ele deve ser forte.

— Cento e doze Pontos de Vida, Classe de Armadura dezesseis, nível de desafio seis. Uma bengala de prático que dá oito de dano contundente e quatro de psíquico. Uma luz falsa que cega, em cone, e assusta quem tem Remorso. E uma habilidade chamada **Culpa Emprestada**: quem tem Remorso a até dezoito metros tem desvantagem nas salvaguardas contra ele.

— Isso é cruel com o Anacleto, que...

— Que está lá, desdobrado, com Remorso três. Por isso a aventura tem uma saída especial. Quaresma **não é derrotado em combate**.

— Porque ninguém é destruído.

— Princípio um. — Matias bateu o lápis na mesa. — O que existe é a **Vigília da Lanterna**. Cada personagem, no seu turno, faz uma salvaguarda de Sabedoria, dificuldade treze, ou usa a ação para um gesto de apoio. Sucesso: ganha-se um ponto de **Luz**. Qualquer ataque a Quaresma ou a seus guardas **zera** a Luz.

— A Luz é uma conta.

— De zero a seis. A luz inicial é igual ao número de Nomes que o Círculo libertou, até três. Os gestos de apoio são: oferecer o nome verdadeiro de um passageiro; um Passe calmante; uma Prece por ele, em voz alta; ou deixar Anacleto dizer o que viu.

— "Por ele"? Uma prece por Quaresma?

— Especialmente por ele.

— Eu faço. Irene reza por ele.

— Ela se coloca de pé, diante de Quaresma, sem medo, e reza em voz alta pelo prático. Ele a olha, com uma expressão de espanto. Aquilo, para ele, não tem lugar.

— Que dado?

— Esta rodada, nenhum: a prece é o gesto de apoio, vale como o teste. Mas a regra quer um teste na hora em que Quaresma tenta usar a Luz Falsa. Ele usa uma vez. Cone de dezoito metros, salvaguarda de Sabedoria, dificuldade quinze. Quem falha fica cego até o fim do próximo turno. E Ambrósio...

— O que acontece com Ambrósio?

— Ambrósio perdeu a esposa e não sabe se ela o espera, está na ficha. A Luz Falsa não o cega: ela o **atordoa**.

— Como assim?

— Como a Culpa Emprestada o atinge no ponto fraco. É um susto de dor. Ele fica **Atordoado**: condição em que a pessoa fica Incapacitada, falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza, e todas as jogadas de ataque contra ela têm Vantagem.

— Pobre Ambrósio.

— Quem o socorre?

— A Dulce. Ela canta a mesma música de antes, baixinho, ao lado dele.

— A condição termina no fim do turno. Ambrósio volta, com os olhos vermelhos, e diz: "Eu estou bem. Vamos."

— É o que o Seu Nilton diria.

— É o que o Seu Nilton diria.

O Ritual

— Agora vem uma coisa que a gente prometeu desde o começo — disse Matias. — O **Ritual de Desobsessão**, passo a passo.

— Eu esperava.

— A aventura o usa em dois momentos: o Círculo dos Nomes, que já vimos, é uma versão adaptada, e a cena do Molhe é outra. Eu quero que você veja o ritual completo, porque é o que mais se aproxima do trabalho real, no jogo.

— Eu quero ver.

— Ele tem seis fases. A zero é a **Preparação**: o dia do ritual. Cada participante que cumpre um pensamento elevado, alimentação leve, repouso e prece em casa dá um ponto ao Teor, no máximo três. Quem brigou, bebeu ou se excedeu perde um ponto, e não pode ser quem empresta a voz.

— É como uma cirurgia. Antes, ninguém come demais.

— A imagem é boa. A porta se fecha quinze minutos antes do início: quem chega tarde não entra. Segunda fase: **Sintonia**, até quinze minutos, com leitura sem comentários e um teste em grupo de Sabedoria com Religião, dificuldade doze. Se metade passa, o Teor sobe dois.

— E a prece?

— Terceira fase: **Prece inicial**, até dois minutos. O Dirigente faz um teste de Carisma com Religião, dificuldade doze. Se passa, um ponto. Se a prece se alonga além de dois minutos, perde um: as entidades esperam aflitas.

— Isso é muito humano. Prece longa demais cansa.

— Quarta fase, o coração: as **Manifestações**, em rodadas de dez minutos, no máximo nove. Até duas entidades em atendimento ao mesmo tempo. O **Psicofônico**, que é o médium que empresta a voz, faz um teste de Contenção: uma salvaguarda de Sabedoria. O **Esclarecedor** faz a Doutrinação Fraterna. A Sustentação mantém a mente em paz.

— E o Passista?

— Protege os médiuns com passes. Na quinta fase, as **Radiações**: cada participante dirige a força a um alvo distante, um doente ou um lar. O alvo recebe Pontos de Vida temporários iguais ao Teor restante, ou repete uma salvaguarda. E o Passista aplica a **Reposição**: todos removem um nível de Exaustão.

— E a última?

— Sexta: o **Encerramento**. Prece final, breve. O Mentor pode transmitir uma mensagem. Luz plena.

— E o resultado?

— Não se mede em Pontos de Vida. Mede-se em entidades **Esclarecidas**, que aceitaram a verdade e cuja influência acaba sem violência, ou **Encaminhadas**, que foram levadas adormecidas. E há uma coisa que a regra diz, e eu gosto: "Não é exorcismo."

◆ A REGRA

Ritual de Desobsessão. Trabalho de grupo, de 4 a 14 pessoas, até 2 horas. Papéis: Dirigente, Esclarecedor, Passista, Psicofônico, Sustentação e, às vezes, um Mentor. Fases: Preparação, Sintonia, Prece inicial, Manifestações (até 9 rodadas), Radiações e Encerramento. O Teor do Círculo (0 a 6) mede a harmonia do grupo. O resultado é contado em entidades Esclarecidas ou Encaminhadas, nunca em Pontos de Vida. Não é exorcismo: a recusa da entidade é respeitada.

— No Molhe, é ele, Quaresma, a entidade que está sendo atendida.

— Sim. E em vez de o grupo se defender, o grupo o **convida**.

O convite

Eram quase seis quando Matias chegou à parte em que o plano mudava.

— Luz dois. Ismênia fala com ele. Luz quatro, os vinte e seis Passageiros dizem os nomes em coro. Mas há uma coisa que o grupo ainda pode fazer: a magia de **Ideoplastia**.

— A de Ambrósio.

— A subclasse dele é Plasmador. Mas a magia chamada Ideoplastia, nas regras comuns *Criação*, é de quinto círculo. Quem a conjura é o feiticeiro da equipe, e, quando ele a faz, o que sai do ar é, de matéria vegetal, ou de cristal, um objeto não vivo de até um metro e meio de lado. Aqui, uma coisa só: uma **corda**.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Uma corda.

— De cânhamo claro, enrolada, igual à que Ismênia lançou em 1931. Dura um dia. O feiticeiro a deposita aos pés de Quaresma, sem dizer palavra.

Helena fechou os olhos um instante.

— É a corda.

— É a corda. Quaresma olha para ela e não consegue desviar. E aí o Molhe se agita: os guardas, que tinham sido chamados por Quaresma, avançam. Um deles, mais exaltado, ergue a arma contra Tomás.

— Pelo princípio, ninguém ataca.

— Ninguém ataca. Mas um dos guardas do cais precisa ser **retirado da cena**, para que ninguém se machuque. É a magia de **Afastamento**, nas regras comuns *Banimento*, de quarto círculo. O conjurador tenta enviar uma criatura para outro plano. Se ela for nativa do plano atual, é mandada a um semiplano inofensivo, onde fica Incapacitada. Dura até um minuto.

— Quem a usa?

— O bruxo da equipe, o ex-redimido. Ele estende a mão. O guarda faz uma salvaguarda de Carisma. Falha. Desaparece por um minuto, sem dor, e reaparece onde estava, calmo, sem entender por que tem a arma na mão.

— Isso é muito mais gentil do que parece.

— O jogo tem esse jeito.

◆ A REGRA

Afastamento (Banimento, 4º círculo). Alcance de 9 metros, concentração, até 1 minuto. O alvo faz uma salvaguarda de Carisma; se falhar, é enviado a um semiplano inofensivo, onde fica Incapacitado, e reaparece ao fim da magia. **Ideoplastia** (Criação, 5º círculo). Cria, por 1 minuto de conjuração, um objeto não vivo de até 1,5 metro de lado, de matéria vegetal (dura 1 dia) ou mineral; a forma tem de ser algo que o conjurador já viu.

— E o teste que decide — disse Matias. — Irene, diante de Quaresma, oferece a ele o convite. A aventura chama de "oferecer o que ele nunca pediu": ser lembrado como o homem que foi. Persuasão, dificuldade dezessete. Aqui, é o Mestre que decide se um momento é mais importante do que os outros.

Helena pegou o dado com as duas mãos, soprou nele, como fazem os jogadores, e deixou-o cair. Ele rolou sem pressa até a lata de goiabada, e parou.

d20 + 4 = **23** · CD 17: **sucesso**

Os dois ficaram olhando.

— Dezenove — disse Matias, muito baixo —, mais oito: vinte e sete.

— Eu posso falar?

— Pode.

Ela falou devagar, com a voz de quem lê uma carta:

— "Senhor Quaresma. O senhor não é só o homem da noite de onze de março. O senhor foi um prático. Conduziu centenas de barcos para casa. Isso também é o senhor. Nós queremos que o seu nome entre na capela, junto com os outros. Não como o culpado: como alguém que ainda pode escolher."

Matias não respondeu de imediato. Quando falou, tinha os olhos úmidos, e não escondeu.

— Luz seis. A salvaguarda de Carisma de Quaresma, dificuldade dezoito, sem resistência: eu rolo escondido atrás do biombo, que é o que a aventura pede. — Ele rolou, olhou, e fechou a mão. — Quaresma deixa cair a lanterna.

— Ele escolheu.

— Ele escolheu. A lanterna cinzenta cai na água, e se apaga.

A luz acesa

— Por um instante — leu Matias — o molhe fica escuro. Depois, devagar, a luz enterrada no fundo sobe, como um peixe branco que volta à superfície, e acende o cais inteiro: tábuas, redes, rostos. Os Passageiros, de pé, olham em volta como quem acorda de uma viagem muito longa. A menina de laço no cabelo pergunta, enfim, uma coisa diferente: "A balsa já chegou?" Ismênia, ao lado, sorri. "Já."

Helena não disse nada. Pegou um lenço, enxugou os olhos, e voltou a olhar o caderno.

— Eu não vou chorar de novo — murmurou.

— Vai.

— Vou.

— Mas há mais. Quaresma, ainda desolado, aceita ser conduzido à Baliza. E há uma magia que o grupo usa aqui, para a travessia: a **Aura de Amparo**. Nas regras comuns, *Aura de Vida*, de quarto círculo. O conjurador irradia uma aura de nove metros por dez minutos: dentro dela, ele e os aliados têm resistência a dano necrótico, e seus Pontos de Vida máximos não podem ser reduzidos.

— Quem a conjura?

— A guardiã da equipe, a Samaritana. Mas olhe a segunda parte: se um aliado com zero Pontos de Vida começar o turno dentro da aura, ele recupera um Ponto de Vida. Quem estava caído se levanta.

— Isso é lindo. É uma espécie de maca invisível.

— Isso mesmo. É o que protege a travessia dos Passageiros pela rampa do cais, que se transforma em **estrada de luz**. E há mais uma coisa.

— Eu já imaginava.

— Os guardas do cais que sobraram, os que escolheram não lutar, ainda patrulham a borda do molhe. Eles não devem ver o que está acontecendo. E então Nina, a ladra de feira, pega a lanterna antes de ela tocar na água.

— A lanterna cinzenta?

— Pega. Para que não seja usada de novo. Ela se esconde atrás de um pilar, e fica **Invisível**: uma condição em que a pessoa tem Vantagem na iniciativa se estiver invisível ao rolar, não é afetada por efeitos que exijam ser visto, e as jogadas de ataque contra ela têm Desvantagem, enquanto as dela têm Vantagem. Mas, se alguém a vê de algum modo, perde o benefício contra essa pessoa.

— É a invisibilidade das histórias.

— É a invisibilidade do jogo. E é o que permite a Nina fazer, pela primeira vez, o que ela sempre soube: pegar o que ninguém vê.

— Isso me alegra por ela.

— A Camila vai gostar.

◆ A REGRA

Aura de Amparo (Aura de Vida, 4º círculo). Ação, concentração, até 10 minutos: uma emanação de 9 metros em volta do conjurador. Quem está nela tem Resistência a dano Necrótico, e seus Pontos de Vida máximos não podem ser reduzidos. Se um aliado a 0 PV começa o turno na aura, recupera 1 PV. **Invisível.** Vantagem na Iniciativa se invisível ao rolá-la; imune a efeitos que exijam ver o alvo; ataques contra a criatura têm Desvantagem, e os dela, Vantagem, exceto contra quem a vê de algum modo.

— Falta uma coisa — disse Helena. — A Elevação.

— Você lembra.

— Eu lembro tudo. É quando a Vibração sobe. O que você me disse, no começo: que a Vibração descreve sintonia, e não crença.

— Isso. Então vamos. — Matias deixou o caderno e olhou nos olhos dela. — A regra diz que, se alguém conclui um Descanso Longo sem Marcas de Sombra, sem ter feito Reequilíbrio nesse descanso, tendo realizado pelo menos um Ato de Serviço desde o último descanso, e sem estar em Crise, sua Vibração aumenta em um. Hoje, todos cumprem as condições.

— Mas ninguém dormiu ainda.

— Ninguém dormiu ainda. Mas na Baliza, ao amanhecer, o Mestre ajusta a Vibração de cada um. Irene sobe de cinco a seis. E agora a regra especial: de seis em diante, cada novo aumento exige um **Marco de Elevação**, e o Mestre concede no máximo um por aventura importante.

— E este é o Marco?

— Este é o Marco. — Matias sorriu. — Não porque Irene fez um ato heroico, mas porque mudou de trajetória. Ela chegou como quem fechou uma porta uma noite, e ficou como quem abriu uma.

Helena demorou a responder. O relógio de cozinha bateu seis e meia.

— E o Livro de Entrada?

— O Livro de Entrada, na Baliza Sete-Léguas, é onde se registra quem passou. Na página dos Passageiros, os vinte e seis nomes estão escritos. E, abaixo, um vinte e sétimo, e um vinte e oitavo. O de Ismênia Sales.

— E o de Quaresma?

— O de Eusébio Quaresma, escrito por ele mesmo, com letra tremida. E, ao lado, uma observação de Zacarias: "Convite aberto."

— E Dora?

— Dora está dormindo, na casa de Anacleto, pela primeira vez em muitos meses sem ouvir o sino. E Anacleto dorme ao lado, sereno, pela primeira vez em vinte e seis anos.

— E Irene, Tomás, Nina, Dulce e Ambrósio?

— Estão sentados na beira do molhe, os cinco, com as pernas penduradas sobre o mar, olhando a luz. Ninguém diz nada.

— Isso é o fim?

— Quase. — Matias fechou o caderno. — Falta o epílogo, em Porto Sereno, e uma conversa de Irene com Abdias.

— E o nome de Osvaldo.

— Eu não esqueci.

✓ O QUE APRENDEMOS

- **Infestação Larvária:** larvas mentais nascidas de um vício; 3 níveis; sai-se com Prece de outra pessoa, Restauração Menor ou Descanso Longo em Local Iluminado.
- **Petrificação Mental** não é pedra: é uma vítima usada como instrumento, que só sai com um trabalho de grupo. **Petrificado** é transformado em substância inanimada.
- **Rastro pelo Pensamento** (4º círculo) mostra a direção de alguém que se conhece; **Banho de Luz** (5º círculo) cura até seis criaturas.
- **Ritual de Desobsessão:** papéis, seis fases, Teor do Círculo; resultado em Esclarecidas ou Encaminhadas; não é exorcismo.
- **Atordoado:** Incapacitado, falha em Força e Destreza, ataques contra ele têm Vantagem.
- **Afastamento** (4º círculo) envia o alvo a um semiplano inofensivo; **Ideoplastia** (5º círculo) cria um objeto, como uma corda.
- **Aura de Amparo** (4º círculo) protege e levanta quem está a 0 PV. **Invisível:** vantagem para quem ataca, desvantagem para quem é atacado.
- **Elevação:** um Descanso Longo sem Marcas, depois de um Ato de Serviço, sobe a Vibração em 1; de 6 em diante exige um Marco.

• CAPÍTULO 30 •

Epílogo e a mesa se levanta

Epílogo e a mesa se levanta

No quinto domingo, Matias não abriu o caderno logo. Ficou um tempo olhando as mãos, como quem confere se ainda são as mesmas.

— Falta o epílogo — disse, afinal. — Eu o escrevi há vinte anos e sempre achei que era a melhor página da aventura. Hoje não tenho certeza.

— Por quê?

— Porque agora ela tem uma plateia.

Helena empurrou a xícara na direção dele.

— Leia.

Salinas, no dia seguinte

— Anacleto acorda cedo — leu Matias. — Dormiu a noite inteira, o que não fazia desde a morte da irmã. Põe a camisa branca, a mesma da véspera, e vai à capela. Diante da vila, pede a Dona Cândida que escreva de novo o nome de Ismênia no registro. Ela o escreve, com a letra firme de quem toca sino há trinta anos.

— E a cantiga?

— O menino que a cantava, no Final A, a **desmente** diante dos outros: "Não foi ela. Foi o contrário." Ninguém a repete mais.

— E Dora?

— À mesa do café, Dora pergunta ao avô se pode desenhar a tia num barquinho com uma lanterna. Anacleto responde: "Pode. Ela acendia o farol."

Helena inclinou a cabeça, e por um momento não disse nada. Depois falou, devagar:

— Eu quero deixar uma coisa na casa. Irene deixa, antes de ir embora.

— O quê?

— Uma prece. Não de despedida, que seria estranho. De continuidade. "Que esta casa durma em paz, e que a menina nunca tenha medo de dizer o que sabe."

— A prece de Irene fica na casa — disse Matias, e anotou. — E Zacarias, que estava ao lado, faz um gesto que você ainda não viu. Ele toca o portão e conjura uma magia de sexto círculo, que no nosso cenário se chama **Fronteira do Santuário**. Nas regras comuns, *Proibição*.

— O que ela faz?

— Cria uma barreira sobre uma área grande, até doze mil metros quadrados, por vinte e quatro horas. Ninguém pode se teletransportar para dentro dela, nem entrar por portais, nem por outros planos. E a magia fere certos tipos de criatura escolhidos pelo conjurador, que entram sem a senha.

— Uma senha?

— O conjurador designa uma. Quem a diz ao entrar, passa sem dano. Zacarias escolhe a senha com uma voz baixa que os outros mal ouvem: "Ismênia."

— Que linda.

— Eu também achei, quando escrevi.

◆ A REGRA

Fronteira do Santuário (Proibição, 6º círculo). Em 10 minutos, o conjurador protege cerca de 3.700 metros quadrados de chão, até 9 metros de altura, por 24 horas, contra viagens mágicas: teletransporte, portais, viagens entre planos. Escolhe tipos de criatura que sofrem 5d10 de dano radiante ou necrótico ao entrar; quem diz a senha escolhida passa sem dano. Conjurada todos os dias, por 30 dias, no mesmo lugar, dura até ser dissipada.

O caminho de volta

— A volta a Porto Sereno — prosseguiu Matias — não se faz de balsa nem de braços dados. Faz-se pelo ar, e eu quero que você sinta como é.

— Eu sinto.

— Zacarias reúne a equipe numa clareira à beira da vila. Diz: "Venham juntos. Não se soltem." E faz um gesto que eu descrevo assim: ele junta as mãos, murmura, e todos, os cinco, mais ele e a sua equipe, se transformam em **nuvem**.

— Em nuvem?

— A magia chama-se **Volitação de Longo Curso**; nas regras comuns, *Caminho do Vento*. Dura oito horas. Até dez criaturas dispostas assumem forma gasosa, de nuvens etéreas, com velocidade de voo de noventa metros por rodada. Têm resistência a dano contundente, perfurante e cortante. E só podem fazer duas coisas: correr ou reverter à forma normal.

— Reverter dói?

— Não dói, mas leva um minuto, e durante esse minuto a pessoa fica Atordoada. Por isso, melhor reverter num lugar seguro. E, se a magia terminar com a pessoa ainda no ar, ela desce dezoito metros por rodada, durante um minuto, até pousar com segurança.

— Um paraquedas.

— Quase. A imagem de Seu Nilton seria a de um trem que desacelera na estação.

— Ele gostaria.

— Ele adoraria. — Matias sorriu. — Então os cinco voam, como cinco pequenas nuvens, ao lado de outras seis. Tomás ri, que é a única coisa que nuvens não deviam fazer. Dulce canta. Nina reclama do frio. Ambrósio observa a paisagem e diz: "Interessante. Vista de cima, a ponte da vila parece mal calculada."

— Isso é maldade com o Seu Nilton.

— É afeto.

◆ A REGRA

Volitação de Longo Curso (Caminho do Vento, 6º círculo). Em 1 minuto, até 10 criaturas dispostas, a 9 metros, assumem forma de nuvem por 8 horas: voo de 90 metros, resistência a dano contundente, perfurante e cortante. Só podem correr ou começar a reverter à forma normal, o que leva 1 minuto, durante o qual ficam Atordoadas. Se a magia termina no ar, a criatura desce 18 metros por rodada, durante 1 minuto, até pousar.

O Livro de Horas

— Porto Sereno — disse Matias, mais devagar. — Terraços de pedra clara. O rio. Os faróis, acesos, aos pés dos quais voltam os barcos. É de tarde. Zacarias recebe a equipe na Sala de Preparo, a mesma de onde partiram, e ouve o relato inteiro, em silêncio, sem interromper uma vez.

— Ele é bom nisso.

— O melhor. Quando eles acabam, ele fica um tempo calado. Depois diz: "O que acenderam foi só uma luz. O resto, vocês fizeram."

Helena anotou isso, como anotava todas as frases dele.

— E a recompensa?

— Registra-se no **Livro de Horas**, que é o livro de contas de cada pessoa em Porto Sereno: o que fez, quantas horas de serviço prestou, a quem. Em vez de dinheiro, a colônia usa o **bônus-hora**, uma moeda de serviço. Quem serve ganha horas. Quem precisa de ajuda gasta horas.

— Parece uma biblioteca. Você me empresta um livro, eu lhe devo uma hora de leitura.

— A imagem é perfeita, e é a que eu uso. A Grande Missão rende cem bônus-hora a cada um, mais vinte pelo Final A. Irene sai com cento e vinte. E ganha uma medalha de serviço, de bronze, com a forma de uma corda enrolada.

— Eu não esperava.

— Ninguém espera. É o que a faz boa.

Ele deu uma pausa e, quando retomou, o tom era outro:

— Os mentores, nesse dia, fazem uma gentileza. Zacarias toca a testa de cada um, e a de Irene por último, e conjura a **Visão Espiritual Plena**: nas regras comuns, a *Visão Verdadeira*, de sexto círculo. Dura uma hora. A pessoa tocada ganha Visão Verdadeira, num alcance de trinta e seis metros: vê as coisas como realmente são.

— E o que Irene vê?

— Porto Sereno inteira, como nunca viu: os fios de luz que ligam cada casa às outras, os que descem do alto, os que sobem. E, no centro, o Livro de Horas aberto, que brilha.

— Parece bonito demais.

— É. Mas há um detalhe. A visão mostra tudo, inclusive o que dói. Irene vê os fios que se cruzam e os que se afrouxaram, e um deles, bem longe, lhe aperta o peito. Ela sabe de quem é.

◆ A REGRA

Visão Espiritual Plena (Visão Verdadeira, 6º círculo). Toque, 1 hora: a criatura tocada enxerga as coisas como realmente são, tem Visão Verdadeira com alcance de 36 metros.

Irene e Abdias

— A cena final de Irene — disse Matias — é com Abdias. Eu o interpreto, e é a única vez em todas as sessões em que eu me permito interpretá-lo de verdade, e não de narrador.

— Então eu quero ouvir.

— Anoitece. A Praça das Harmonias está cheia de gente que toca, que canta, que conversa. Abdias, o socorrista, está sentado num banco, no fundo, com o chapéu no colo. Irene senta-se ao lado dele.

— E diz?

— Você é quem diz.

Helena ficou olhando a toalha, e todo o seu corpo pareceu mudar de lugar, a postura de quem ia fazer uma pergunta que não cabia em outra mesa.

— Irene diz: "Abdias, posso lhe pedir uma coisa?"

Matias fechou os olhos. Quando falou, a voz era mais grave e mais lenta, e tinha uma doçura de homem que passou a vida acompanhando quem chegava:

— "Vamos por partes. Diga."

— "Eu tive um marido. Chamava-se Osvaldo. Morreu antes de mim?"

Matias abriu os olhos, e olhou para Helena, e ela entendeu que ele estava pedindo licença.

Ilustração: Jonas Ernesto Poli, com auxílio de IA (gerada localmente)

— Eu estou bem — disse ela. — Continue.

— O marido de Irene, na história, morreu **depois** dela, mas isso a ficha não diz. Abdias responde: "Eu não sei, Irene. O Livro de Horas guarda os nomes de quem serve e de quem espera, mas não sei onde está o dele. Posso perguntar."

— "Eu agradeço."

— "Mas lhe digo uma coisa que sei. Tem quem espere, e tem quem já tenha seguido. Cada um do seu jeito, cada um no seu tempo. A prece chega a ambos. Mesmo a quem seguiu, ela chega como um fio de luz. Não a ignoram."

Helena engoliu em seco.

— "Posso fazer uma agora?"

— "Pode. Eu espero."

Ela fechou os olhos e, durante algum tempo, a cozinha de Helena foi só uma mesa, duas xícaras e um silêncio que pesava pouco.

— Irene reza — disse, por fim. — Devagar. Pelo Osvaldo, e pelo menino que ela deixou na porta uma noite de epidemia. E pelos vinte e seis, e por Quaresma, e por Ismênia, e por Anacleto.

— Está registrado — disse Matias. — A última Prece do jogo, e a primeira de uma nova etapa, dependendo de como você olha.

— Foi bonito.

— Foi bonito.

Ficaram um minuto sem dizer nada. Depois Helena se levantou, foi até a pia, lavou o rosto com água fria, e voltou.

— E o gancho? Você disse que o jogo tem um gancho.

— O gancho é que não tem — disse Matias, e riu de leve. — A aventura traz cinco ganchos para continuar: o que o Prefeito Perpétuo faz quando perde um capitão, o sanfoneiro Jesuíno que quer reencontrar a filha, o segredo que Seu Irineu guardou de 1931, as sineiras que Dona Cândida quer treinar, o sonambulismo de Dora, que talvez tenha sido herança.

— Muita coisa.

— O que é bom para quem gosta.

— E a mesa?

— A mesa se levanta. É o título do último trecho.

A mesa se levanta

Foi num domingo de manhã, e não na tarde, que as coisas aconteceram de outro jeito.

Helena acordou cedo, preparou o almoço, e estava na cozinha, de avental, com a farinha até o cotovelo, quando as netas chegaram. Eram duas: Alice, de seis anos, e Júlia, de oito. Haviam trazido a pelúcia de estimação, um jogo de armar e a convicção de que a casa da avó era o melhor lugar do mundo, com exceção da casa da outra avó.

— Vovó, o que é isso? — perguntou Alice, apontando o saco de veludo que estava em cima do balcão.

— São dados.

— De quê?

— De jogar.

— Jogar o quê?

Helena limpou as mãos no avental. Ia dizer "depois", e deixou a palavra ir embora.

— Sentem-se aqui — disse. — Eu vou mostrar uma coisa.

Esvaziou o saco sobre a mesa. Rolaram dados de seis, de oito, de doze, e o de vinte, pesado e frio, que parou perto do prato de Alice.

— Ele tem vinte lados — disse Júlia, impressionada.

— Vinte. Pegue.

Júlia pegou, e soltou na mesa, sem pensar. O dado rolou, tropeçou na sopeira e parou: um sete.

— O que eu fiz?

— Nada que se perca ou se ganhe ainda — respondeu Helena, ouvindo as próprias palavras e sorrindo. — Primeiro a gente combina o que o número quer dizer. Depois ele passa a dizer sozinho.

— Isso é jogo de quê? — insistiu Alice.

— De imaginar. Vocês querem aprender?

— Querem — disseram as duas.

— Então eu vou ser a Mestra.

A palavra saiu da boca de Helena como um passarinho que sabia o caminho de volta.

Foi nesse momento que a campainha tocou. Era Seu Nilton, de chapéu na mão, com Matias atrás dele, de pasta debaixo do braço.

— Estávamos passando — disse Seu Nilton, sem convicção.

— Estavam. Entrem.

Os dois entraram, olharam a mesa, olharam as meninas, olharam um para o outro. Uma rusga de trinta e cinco anos nunca se desfaz num instante, mas pode ceder no tempo de um café.

— Nilton — disse Matias.

— Matias.

— Eu nunca quis jogar um personagem teu.

— Eu nunca quis mestrar um jogo teu.

— E agora?

— Agora eu acho que a gente podia — disse Seu Nilton, devagar, — trocar. Eu mestro, uma vez. Você joga. Para saber como é.

Matias ficou calado um instante. Depois estendeu a mão, e Seu Nilton a apertou.

— Combinado.

— Mas hoje — disse Helena, com um tom que os dois reconheceram na hora, o de professora que dá a aula — a Mestra sou eu. Vocês podem sentar. E quem quiser café, que busque.

Riram os dois, e se sentaram, cada um com uma criança ao lado.

Onde procurar o resto

— Matias — disse Helena, enquanto servia o café —, e depois? Eu aprendi o suficiente para jogar com as meninas hoje. Mas e depois?

— Depois — respondeu ele, pousando a pasta na mesa —, tudo o que não coube neste caderno continua em outro lugar. Duas coisas.

— Diga.

— Primeira: o **SRD** completo, a versão 5.2.1, que é a base de regras do que você aprendeu. É um documento aberto e gratuito. Nele estão as características de cada classe por nível, as subclasses, as listas de magias, a descrição de cada magia, os monstros e animais, os itens mágicos, as ferramentas e os serviços, e as ferramentas do Mestre, como o cálculo de encontros e o tesouro.

— E o que a gente não aprendeu?

— Quase tudo o que cabe em outro livro. Mas há também coisas que nem o nosso caderno traz, como as regras de interação social, de escalada, de natação, de fome. Estão no SRD, nos capítulos *Playing the Game* e *Rules Glossary*.

— E a segunda?

— A segunda é isto.

Ele abriu a pasta e tirou um livro encadernado em azul, com um farol desenhado na capa. Pôs sobre a toalha, diante dela.

— A Lanterna do Cais Cego — leu Helena. — Sombra e Luz.

— O suplemento, com a aventura completa, os mapas, os papéis de mesa, os monstros, as regras próprias do nosso cenário. Tudo o que você viu em voz alta, e muito mais. É para você. Para as meninas, para Rafa, para quem quiser.

— Eu não posso aceitar.

— Pode.

— Você nem escreveu uma dedicatória.

— Está na primeira página.

Helena abriu. Na primeira página, com a letra terrível de Matias, estava escrito: *Para Helena, que me ensinou que ensinar é perguntar.*

Ela fechou o livro, apertou-o ao peito, e olhou pela janela. Lá fora, o domingo andava devagar.

— Obrigada — disse.

— Eu é que agradeço.

Alice, que não tinha entendido nada, puxou a manga dela.

— Vovó, e agora?

— Agora — disse Helena, e abriu o livro na primeira página, pegou o dado de vinte, pôs na palma da mão, e olhou as duas meninas, e olhou os dois velhos amigos, e olhou a janela, e olhou o dado — agora a gente começa.

E o dado rolou.

✓ O QUE APRENDEMOS

- **Fronteira do Santuário** (6º círculo): barreira de 24 horas contra viagens mágicas, com senha para quem pode passar.
- **Volitação de Longo Curso** (6º círculo): até dez pessoas viram nuvem por 8 horas e voam; reverter leva 1 minuto.
- **Visão Espiritual Plena** (6º círculo): por uma hora, vê-se as coisas como realmente são.
- O **Livro de Horas** registra o serviço de cada um; o **bônus-hora** é a moeda de serviço de Porto Sereno.
- A Mestra ou o Mestre conduz o jogo **perguntando**: ensinar é perguntar.
- **Onde procurar o resto:** o SRD 5.2.1 completo, que é gratuito, e o suplemento *Sombra e Luz*, com a aventura *A Lanterna do Cais Cego*.

◆ APÊNDICE A ◆

Apêndice A: as fichas prontas

As fichas completas de todos os personagens do romance, calculadas pelo sistema: Irene Cordeiro nos níveis 3, 4 e 5 e os quatro outros jogadores no nível 3.

Irene Cordeiro

Nome do personagem

Médium na Última Encarnação	Clérigo
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Domínio da Doutrina
Espécie	Subclasse

Nível 3 — XP

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. 24

Dados de Vida

Gastos

Máx. 3d8

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +2

Força

-1 (modificador) — 8 (valor)

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Atletismo

Destreza

+0 (modificador) — 10 (valor)

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Acrobacia
- ○ +0 Furtividade
- ○ +0 Prestidigitação

Constituição

+2 (modificador) — 14 (valor)

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência

+1 (modificador) — 12 (valor)

- ○ +1 *Salvaguarda*
- ○ +1 Arcanismo
- ○ +1 História
- ○ +1 Investigação
- ◆ +3 **Natureza**
- ◆ +3 **Religião**

Sabedoria

+3 (modificador) — 17 (valor)

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ◆◆ +7 **Intuição**
- ○ +3 Lidar com Animais
- ◆ +5 **Medicina**
- ○ +3 Percepção
- ○ +3 Sobrevivência

Carisma

+2 (modificador) — 14 (valor)

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +2 Atuação

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+0	9 m	Médio	13

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Maça alc. 1,5 m	+1	**1d6-1** Contundente	
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+1	—	
Chama Sagrada	CD 13 DES	**1d8** Radiante	

Características de Classe

Conjuração

Ordem Divina

Canalizar Divindade

(nv. 2)

☐☐

1 no Curto, todos no Longo

Doutrinador

(nv. 3)

Você adquire proficiência em Intuição ou Persuasão (à sua escolha; Especialização se já for proficiente) e tem Vantagem nos testes de Doutrinação… → *imprima "Traços completos"*

Palavra Esclarecedora

(nv. 3)

Como ação Usar Magia, você gasta um uso de Canalizar Divindade e fala com serenidade.
→ *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Clérigo

(nv. 3)

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◆ Média ◇ Pesada ◆ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Kit de Herbalismo

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Prece Fervorosa

Prece Fervorosa Você adquire os seguintes benefícios: Bênção Cotidiana. Você tem a magia Bênção sempre preparada.
→ *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

SAB Sabedoria

+3 Modificador de conjuração

13 CD de resistência de magia

+5 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Clérigo

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	**2** ◇◇	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · SAB · CD 13 · Atq. +5

Recém desencarnado · SAB · CD 13 · Atq. +5

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Acudir os Moribundos**	Ação	4,5 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Chama Sagrada**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Orientação**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Taumaturgia**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Bênção**	Ação	9 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Comando**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Escudo da Fé**	Ação Bônus	18 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Proteção Contra o Bem e o Mal**	Ação	Toque	◆C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Santuário**	Ação Bônus	9 metros	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Acalmar Emoções**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
2	**Auxílio**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Clérigo
2	**Restauração Menor**	Ação Bônus	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Mulher pequena e firme, cabelo branco preso num coque, mãos grandes de quem aparou muita vida. Fala baixo e escolhe a palavra certa.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque uma vez eu fechei a porta, e quero aprender a abri-la."

Defeitos

História
Parteira e benzedeira de uma vila de pescadores, morreu em 12 de novembro de 1956, aos 68 anos, de pneumonia. Nunca disse não a quem bateu à sua porta de noite, exceto uma vez.

Tendência

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Cota de Malha Parcial	10 kg
1	Escudo	3 kg
1	Maça	1,8 kg
1	Símbolo Sagrado (Amuleto)	0,5 kg
1	Kit de Sacerdote	kit
1	Kit de Herbalismo	1,5 kg
1	Túnica	2 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			14	

Irene Cordeiro

Nome do personagem

Médium na Última Encarnação	Clérigo
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Domínio da Doutrina
Espécie	Subclasse

Nível 4 (XP)

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. 31

Dados de Vida

Gastos

Máx. 4d8

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +2

Força

-1 (modificador) | 8 (valor)

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Atletismo

Destreza

+0 (modificador) | 10 (valor)

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Acrobacia
- ○ +0 Furtividade
- ○ +0 Prestidigitação

Constituição

+2 (modificador) | 14 (valor)

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência

+1 (modificador) | 12 (valor)

- ○ +1 *Salvaguarda*
- ○ +1 Arcanismo
- ○ +1 História
- ○ +1 Investigação
- ◆ +3 **Natureza**
- ◆ +3 **Religião**

Sabedoria

+4 (modificador) | 18 (valor)

- ◆ +6 ***Salvaguarda***
- ◆◆ +8 **Intuição**
- ○ +4 Lidar com Animais
- ◆ +6 **Medicina**
- ○ +4 Percepção
- ○ +4 Sobrevivência

Carisma

+2 (modificador) | 14 (valor)

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +2 Atuação

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+0	9 m	Médio	14

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Maça alc. 1,5 m	+1	**1d6-1** Contundente	
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+1	—	
Chama Sagrada	CD 14 DES	**1d8** Radiante	

Características de Classe

Conjuração

Ordem Divina

Canalizar Divindade

(nv. 2)

☐☐

1 no Curto, todos no Longo

Doutrinador

(nv. 3)

Você adquire proficiência em Intuição ou Persuasão (à sua escolha; Especialização se já for proficiente) e tem Vantagem nos testes de Doutrinação… → *imprima "Traços completos"*

Palavra Esclarecedora

(nv. 3)

Como ação Usar Magia, você gasta um uso de Canalizar Divindade e fala com serenidade.
→ *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Clérigo

(nv. 3)

Aumento no Valor de Atributo

(nv. 4)

Palavra que Aquieta

☐

Descanso Curto ou Longo

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◆ Média ◇ Pesada ◆ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Kit de Herbalismo

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Prece Fervorosa

Prece Fervorosa Você adquire os seguintes benefícios: Bênção Cotidiana. Você tem a magia Bênção sempre preparada.
→ *imprima "Traços completos"*

Palavra Fraterna

Palavra Fraterna Você adquire os seguintes benefícios: Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20. → *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

SAB Sabedoria

+4 Modificador de conjuração

14 CD de resistência de magia

+6 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Clérigo

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	3 ◇◇◇	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · SAB · CD 14 · Atq. +6

Recém desencarnado · SAB · CD 14 · Atq. +6

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Abençoar os Mortos**	1 ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Acudir os Moribundos**	Ação	4,5 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Chama Sagrada**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Orientação**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Taumaturgia**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Aegis de Pedra**	1 reação, que você usa quando é atingido por um ataque	Pessoal	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Bênção**	Ação	9 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Comando**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Escudo da Fé**	Ação Bônus	18 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Proteção Contra o Bem e o Mal**	Ação	Toque	◆C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Santuário**	Ação Bônus	9 metros	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Acalmar Emoções**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
2	**Auxílio**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Clérigo
2	**Restauração Menor**	Ação Bônus	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Mulher pequena e firme, cabelo branco preso num coque, mãos grandes de quem aparou muita vida. Fala baixo e escolhe a palavra certa.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque uma vez eu fechei a porta, e quero aprender a abri-la."

Defeitos

História
Parteira e benzedeira de uma vila de pescadores, morreu em 12 de novembro de 1956, aos 68 anos, de pneumonia. Nunca disse não a quem bateu à sua porta de noite, exceto uma vez.

Tendência

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Cota de Malha Parcial	10 kg
1	Escudo	3 kg
1	Maça	1,8 kg
1	Símbolo Sagrado (Amuleto)	0,5 kg
1	Kit de Sacerdote	kit
1	Kit de Herbalismo	1,5 kg
1	Túnica	2 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			14	

Irene Cordeiro

Nome do personagem

Médium na Última Encarnação	Clérigo
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Domínio da Doutrina
Espécie	Subclasse

Nível 5 (XP)

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. 38

Dados de Vida

Gastos

Máx. 5d8

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +3

Força

-1 modificador | 8 valor

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Atletismo

Destreza

+0 modificador | 10 valor

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Acrobacia
- ○ +0 Furtividade
- ○ +0 Prestidigitação

Constituição

+2 modificador | 14 valor

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência

+1 modificador | 12 valor

- ○ +1 *Salvaguarda*
- ○ +1 Arcanismo
- ○ +1 História
- ○ +1 Investigação
- ◆ +4 **Natureza**
- ◆ +4 **Religião**

Sabedoria

+4 modificador | 18 valor

- ◆ +7 ***Salvaguarda***
- ◆◆ +10 **Intuição**
- ○ +4 Lidar com Animais
- ◆ +7 **Medicina**
- ○ +4 Percepção
- ○ +4 Sobrevivência

Carisma

+2 modificador | 14 valor

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ○ +2 Atuação

Iniciativa +0

Deslocamento 9 m

Tamanho Médio

Percepção Passiva 14

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Maça alc. 1,5 m	+2	**1d6-1** Contundente	
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+2	—	
Chama Sagrada	CD 15 DES	**2d8** Radiante	

Características de Classe

Conjuração

Ordem Divina

Canalizar Divindade

(nv. 2)

☐☐

1 no Curto, todos no Longo

Doutrinador

(nv. 3)

Você adquire proficiência em Intuição ou Persuasão (à sua escolha; Especialização se já for proficiente) e tem Vantagem nos testes de Doutrinação… → *imprima "Traços completos"*

Palavra Esclarecedora

(nv. 3)

Como ação Usar Magia, você gasta um uso de Canalizar Divindade e fala com serenidade.
→ *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Clérigo

(nv. 3)

Aumento no Valor de Atributo

(nv. 4)

Fulminar Mortos-Vivos

(nv. 5)

Palavra que Aquieta

☐

Descanso Curto ou Longo

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◆ Média ◇ Pesada ◆ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Kit de Herbalismo

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia · Detectar Pensamentos
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Prece Fervorosa

Prece Fervorosa Você adquire os seguintes benefícios: Bênção Cotidiana. Você tem a magia Bênção sempre preparada.
→ *imprima "Traços completos"*

Palavra Fraterna

Palavra Fraterna Você adquire os seguintes benefícios: Aumento no Valor de Atributo. Aumente seu valor de Sabedoria ou Carisma em 1, até no máximo 20. → *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

SAB Sabedoria

+4 Modificador de conjuração

15 CD de resistência de magia

+7 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Clérigo

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	3 ◇◇◇	2 ◇◇
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · SAB · CD 15 · Atq. +7

Recém desencarnado · SAB · CD 15 · Atq. +7

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Abençoar os Mortos**	1 ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Acudir os Moribundos**	Ação	4,5 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Chama Sagrada**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Orientação**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Clérigo
0	**Taumaturgia**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Aegis de Pedra**	1 reação, que você usa quando é atingido por um ataque	Pessoal	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Afiar Lâmina**	1 ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Ajustar Posição**	1 ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Bênção**	Ação	9 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Comando**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Escudo da Fé**	Ação Bônus	18 metros	◆C ◇R ◆M	Clérigo
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Clérigo
1	**Proteção Contra o Bem e o Mal**	Ação	Toque	◆C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Santuário**	Ação Bônus	9 metros	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Acalmar Emoções**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
2	**Auxílio**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Clérigo
2	**Detectar Pensamentos**	Ação	Pessoal	◆C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Restauração Menor**	Ação Bônus	Toque	◇C ◇R ◇M	Clérigo
3	**Línguas**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Clérigo
3	**Remover Maldição**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Clérigo
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Mulher pequena e firme, cabelo branco preso num coque, mãos grandes de quem aparou muita vida. Fala baixo e escolhe a palavra certa.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque uma vez eu fechei a porta, e quero aprender a abri-la."

Defeitos

História
Parteira e benzedeira de uma vila de pescadores, morreu em 12 de novembro de 1956, aos 68 anos, de pneumonia. Nunca disse não a quem bateu à sua porta de noite, exceto uma vez.

Tendência

Idiomas

Celestial, Comum, Pequenino

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Cota de Malha Parcial	10 kg
1	Escudo	3 kg
1	Maça	1,8 kg
1	Símbolo Sagrado (Amuleto)	0,5 kg
1	Kit de Sacerdote	kit
1	Kit de Herbalismo	1,5 kg
1	Túnica	2 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			14	

Tomás Lacerda

Nome do personagem

Sentinela da Maré — Antecedente

Paladino — Classe

Desencarnado (Recém-Desencarnado) — Espécie

Juramento do Auxílio — Subclasse

Nível **3** XP

Classe de Armadura **18**

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. **31**

Dados de Vida

Gastos

Máx. **3d10**

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência

+2

Força

+3 modificador — **17** valor

- ○ +3 *Salvaguarda*
- ◆ +5 **Atletismo**

Destreza

+0 modificador — **10** valor

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Acrobacia
- ○ +0 Furtividade D
- ○ +0 Prestidigitação

Constituição

+2 modificador — **14** valor

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica

◇

Inteligência

-1 modificador — **8** valor

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Arcanismo
- ○ -1 História
- ○ -1 Investigação
- ○ -1 Natureza
- ○ -1 Religião

Sabedoria

+1 modificador — **12** valor

- ◆ +3 ***Salvaguarda***
- ○ +1 Intuição
- ○ +1 Lidar com Animais
- ◆ +3 **Medicina**
- ◆ +3 **Percepção**
- ◆ +3 **Sobrevivência**

Carisma

+2 modificador — **14** valor

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +2 Atuação

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+0	**9 m**	**Médio**	**13**

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Cajado alc. 1,5 m	+5	**1d6+3** Contundente 1d8+3 a duas mãos	Versátil · Maestria: Derrubar
Azagaia alc. 9/36 m	+5	**1d6+3** Perfurante	Arremesso · Maestria: Lentidão
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+5	**4** Contundente	

Características de Classe

Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias por meio de oração e meditação. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração.
→ *imprima "Traços completos"*

Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você utilize as propriedades de maestria de dois tipos de armas de sua escolha com as quais você tem…
→ *imprima "Traços completos"*

Mãos Consagradas

____ / 15

Descanso Longo

Seu toque abençoado pode curar feridas. Você possui um pool de poder curativo que se regenera após um descanso longo.
→ *imprima "Traços completos"*

Destruição do Paladino

(nv. 2)

Você sempre tem a magia Punição Divina preparada. Além disso, você pode conjurá-la sem gas-

Canalizar Divindade

(nv. 3)

□□

1 no Curto, todos no Longo

Você pode canalizar energia divina diretamente dos Planos Exteriores, usando-a para alimentar efeitos mágicos. → *imprima "Traços completos"*

Choque Vibratório

(nv. 3)

Quando conjura Destruição Divina, você pode reduzir à metade o dano extra da magia.
→ *imprima "Traços completos"*

Contenção Luminosa

(nv. 3)

Quando atinge uma criatura com uma arma Corpo a Corpo ou um Ataque Desarmado, você pode executar uma Ação Bônus e gastar um uso de Canalizar… → *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Paladino

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◆ Média ◆ Pesada ◆ Escudos

Armas

Armas Simples e Marciais

Ferramentas

Ferramentas de Pedreiro

Idiomas

Comum, Anão, Orc

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência
D Desvantagem (armadura)

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Fibra de Sentinela

Fibra de Sentinela Você adquire os seguintes benefícios: Corpo Calejado.
→ *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

CAR	Carisma
+2	Modificador de conjuração
12	CD de resistência de magia
+4	Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Paladino

Nível 1	Nível 2	Nível 3
3 ◇◇◇	–	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · CAR · CD 12 · Atq. +4

Recém desencarnado · CAR · CD 12 · Atq. +4

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
1	**Bênção**	Ação	9 metros	◆C ◇R ◆M	Paladino
1	**Comando**	Ação	18 metros	◇C ◇R ◇M	Paladino
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Paladino
1	**Escudo da Fé**	Ação Bônus	18 metros	◆C ◇R ◆M	Paladino
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Paladino
1	**Santuário**	Ação Bônus	9 metros	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Paladino
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Jovem alto e forte, de ombros largos e sorriso atrapalhado; tropeça nas próprias mãos. Cheira a maresia mesmo depois de morto.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque ninguém devia ficar na água esperando."

Defeitos

História
Pescador de 23 anos, afogado em janeiro de 1957 ao salvar um menino. Quer provar que não é covarde: "o último a sair da água".

Tendência

Idiomas

Comum, Anão, Orc

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Cota de Malha	27 kg
1	Escudo	3 kg
1	Cajado	1,8 kg
6	Azagaia	5,4 kg
1	Símbolo Sagrado (Amuleto)	0,5 kg
1	Kit de Sacerdote	kit
1	Ferramentas de Pedreiro	4 kg
1	Corda de Cânhamo (15 metros)	4,5 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			20	

Januária "Nina" Pires

Nome do personagem

Sobrevivente do Umbral	Ladino
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Ladrão
Espécie	Subclasse

Nível 3 (XP)

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida

Atual	Temp.	Máx.
		24

Dados de Vida

Gastos: ____

Máx.: 3d8

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +2

Iniciativa +5

Deslocamento 9 m

Tamanho Médio

Percepção Passiva 14

Força

-1 (modificador) — 8 (valor)

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Atletismo

Destreza

+3 (modificador) — 17 (valor)

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ○ +3 Acrobacia
- ◆◆ +7 **Furtividade**
- ◆◆ +7 **Prestidigitação**

Constituição

+2 (modificador) — 14 (valor)

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica

◇

Inteligência

+1 (modificador) — 12 (valor)

- ◆ +3 ***Salvaguarda***
- ○ +1 Arcanismo
- ○ +1 História
- ◆ +3 **Investigação**
- ○ +1 Natureza
- ○ +1 Religião

Sabedoria

+2 (modificador) — 14 (valor)

- ○ +2 *Salvaguarda*
- ○ +2 Intuição
- ○ +2 Lidar com Animais
- ○ +2 Medicina
- ◆ +4 **Percepção**
- ◆ +4 **Sobrevivência**

Carisma

+0 (modificador) — 10 (valor)

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Atuação

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Adaga alc. 6/18 m	+5	**1d4+3** Perfurante	Acuidade, Leve, Arremesso · Maestria: Ágil · Ação Bônus: 1d4
Arco Curto alc. 24/96 m	+5	**1d6+3** Perfurante	Duas Mãos, Munição · Maestria: Afligir
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+1	—	

Características de Classe

Ataque Furtivo

Você sabe como atacar com sutileza e explorar a distração do inimigo.
→ *imprima "Traços completos"*

Especialista

Você ganha especialização em duas de suas proficiências de perícia de sua escolha.
→ *imprima "Traços completos"*

Gíria do Ladrão

Você aprendeu diversos idiomas nas comunidades onde exercitou suas habilidades de ladrão.
→ *imprima "Traços completos"*

Maestria em Arma

Seu treinamento com armas permite que você use as propriedades de maestria de dois tipos de armas de sua escolha com as quais você tem proficiência… → *imprima "Traços completos"*

Ação Ardilosa

(nv. 2)

Sua rapidez de pensamento e agilidade permitem

Andarilho de Telhados

(nv. 3)

Você treinou para acessar lugares especialmente difíceis de alcançar, concedendo-lhe os seguintes benefícios. Escalador.
→ *imprima "Traços completos"*

Mão Leve

(nv. 3)

Como Ação Bônus, você pode realizar uma das seguintes ações. Prestidigitação.
→ *imprima "Traços completos"*

Mira Firme

(nv. 3)

Como uma ação bônus, você concede a si mesmo vantagem na sua próxima jogada de ataque no turno atual. → *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Ladino

(nv. 3)

Você ganha uma subclasse de Ladino de sua es

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Alerta

Você ganha os seguintes benefícios. Proficiência em Iniciativa. Quando você rola Iniciativa, pode adicionar seu Bônus de Proficiência ao resultado. → *imprima "Traços completos"*

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◇ Média ◇ Pesada ◇ Escudos

Armas

Armas Simples e Marciais (Acuidade/Leve)

Ferramentas

Ferramentas de Ladrão

Idiomas

Comum, Gíria dos Ladrões, Subcomum

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Atributo de Conjuração

SAB	Sabedoria
+2	Modificador de conjuração
12	CD de resistência de magia
+4	Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Desencarnado

Nível 1	Nível 2	Nível 3
–	–	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Recém desencarnado · SAB · CD 12 · Atq. +4

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Magra, olhos que medem a saída antes da entrada, cabelo cortado a faca. Ri de lado.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque eu sei como é esperar que alguém venha."

Defeitos

História
Ex-ladra de feira, morreu em dezembro de 1956, aos 31 anos, de febre. Passou meses na zona densa antes de ser resgatada; tem medo de voltar ao cais.

Tendência

Idiomas

Comum, Gíria dos Ladrões, Subcomum

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Armadura de Couro	5 kg
2	Adaga	0,9 kg
1	Arco Curto	0,9 kg
20	Flechas (20)	10 kg
1	Aljava	0,5 kg
1	Ferramentas de Ladrão	0,5 kg
1	Kit de Assaltante	kit

Sintonização de item mágico

◇

◇

◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			8	

Ambrósio Teixeira

Nome do personagem

Estudante das Esferas	Mago
Antecedente	Classe
Desencarnado (Recém-Desencarnado)	Plasmador
Espécie	Subclasse

Nível 3 — XP

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. 20

Dados de Vida

Gastos

Máx. 3d6

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +2

Força

-1 modificador | 8 valor

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ -1 Atletismo

Destreza

+1 modificador | 12 valor

- ○ +1 *Salvaguarda*
- ○ +1 Acrobacia
- ○ +1 Furtividade
- ○ +1 Prestidigitação

Constituição

+2 modificador | 14 valor

- ○ +2 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência

+3 modificador | 17 valor

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ◆ +5 **Arcanismo**
- ◆ +5 **História**
- ◆ +5 **Investigação**
- ○ +3 Natureza
- ◆ +5 **Religião**

Sabedoria

+2 modificador | 14 valor

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +2 Intuição
- ○ +2 Lidar com Animais
- ○ +2 Medicina
- ◆ +4 **Percepção**
- ○ +2 Sobrevivência

Carisma

+0 modificador | 10 valor

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +0 Atuação

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+1	9 m	Médio	14

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Adaga alc. 6/18 m	+3	**1d4+1** Perfurante	Acuidade, Leve, Arremesso · Ação Bônus: 1d4
Cajado alc. 1,5 m	+1	**1d6-1** Contundente 1d8-1 a duas mãos	Versátil
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+1	—	

Características de Classe

Adepto de Ritual

Você pode conjurar qualquer magia como um Ritual se essa magia tiver a marca Ritual e estiver no seu grimório. → *imprima "Traços completos"*

Conjuração

Como um estudante de magia arcana, você aprendeu a conjurar magias. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração.
→ *imprima "Traços completos"*

Recuperação Arcana

☐

Descanso Longo

Você pode recuperar parte de sua energia mágica estudando seu grimório.
→ *imprima "Traços completos"*

Acadêmico

(nv. 2)

Enquanto estuda magia, você também se especializou em outra área de estudo.
→ *imprima "Traços completos"*

Plasmar

(nv. 3)

Como ação Usar Magia, você condensa um objeto não mágico de fluido que caiba num Cubo de 1,5 metro (uma ferramenta, uma corda de 15 metros, uma maca… → *imprima "Traços completos"*

Proteção Fluídica

(nv. 3)

Quando conjura uma magia de Abjuração ou Ilusão com um espaço de magia, você pode condensar fluidos protetores em si ou numa criatura a até 9 metros. → *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Mago

(nv. 3)

Você adquire uma subclasse de Mago da sua escolha. A subclasse Evocador é detalhada após a descrição desta classe.
→ *imprima "Traços completos"*

Versado em Ideoplastia

(nv. 3)

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◇ Leve ◇ Média ◇ Pesada ◇ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Suprimentos de Caligrafia

Idiomas

Celestial, Comum, Élfico

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Iniciado em Magia

Você ganha os seguintes benefícios. Dois Truques. Você aprende dois truques de sua escolha da lista de magias de Clérigo, Druida ou Mago.
→ *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração	
INT	Inteligência
+3	Modificador de conjuração
13	CD de resistência de magia
+5	Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Mago

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	**2** ◇◇	—
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
—	—	—
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
—	—	—

Desencarnado · INT · CD 13 · Atq. +5

Iniciado em magia · INT · CD 13 · Atq. +5

Recém desencarnado · INT · CD 13 · Atq. +5

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Acudir os Moribundos**	Ação	4,5 metros	◇C ◇R ◇M	Iniciado em Magia
0	**Ilusão Menor**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Mago
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Mãos Mágicas**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◇M	Mago
0	**Orientação**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Iniciado em Magia
0	**Prestidigitação Arcana**	Ação	3 metros	◇C ◇R ◇M	Mago
1	**Armadura Arcana**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Mago
1	**Detectar Magia**	Ação ou Ritual	Pessoal	◆C ◆R ◇M	Mago
1	**Escudo Arcano**	Reação, que você executa quando é atingido por uma jogada de ataque ou é alvo da magia Mísseis Mágicos	Pessoal	◇C ◇R ◇M	Mago
1	**Mísseis Mágicos**	Ação	36 metros	◇C ◇R ◇M	Mago
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Sempre preparada · Iniciado em Magia
1	**Queda Suave**	Reação, que você executa quando você ou uma criatura à sua vista a até 18 metros de você entra em queda	18 metros	◇C ◇R ◆M	Mago
1	**Sono**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◆M	Mago
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Velho elegante e curvado, de óculos que já não tem; fala com as mãos, desenhando arcos de ponte no ar.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos

Por que desce: "Porque toda ponte serve a quem está do outro lado."

Defeitos

História

Engenheiro de pontes, morreu em janeiro de 1957, aos 74 anos, do coração. Perdeu a esposa e não sabe se ela o espera. Quer entender como a luz carrega peso.

Tendência

Idiomas

Celestial, Comum, Élfico

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Adaga	0,45 kg
1	Cajado	1,8 kg
1	Kit de Erudito	kit
1	Suprimentos de Caligrafia	2,5 kg
1	Livro	2,5 kg

Sintonização de item mágico

◇

◇

◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			25	

Dulce Vasconcelos

Nome do personagem

Músico da Praça das Harmonias — Antecedente

Bardo — Classe

Desencarnado (Recém-Desencarnado) — Espécie

Colégio das Esferas — Subclasse

Nível 3 (XP)

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida

Atual | Temp. | Máx. 21

Dados de Vida

Gastos

Máx. 3d8

Torpor

Salvaguardas de Ancoragem

Sucessos ◇◇◇

Falhas ◇◇◇

3 falhas: Recuo

Bônus de Proficiência +2

Força

-1 (modificador) | 8 (valor)

- ○ -1 *Salvaguarda*
- ○ +0 Atletismo

Destreza

+2 (modificador) | 15 (valor)

- ◆ +4 ***Salvaguarda***
- ○ +3 Acrobacia
- ○ +3 Furtividade
- ○ +3 Prestidigitação

Constituição

+1 (modificador) | 13 (valor)

- ○ +1 *Salvaguarda*

Inspiração Heroica ◇

Inteligência

+0 (modificador) | 10 (valor)

- ○ +0 *Salvaguarda*
- ○ +1 Arcanismo
- ◆ +2 **História**
- ○ +1 Investigação
- ○ +1 Natureza
- ◆ +2 **Religião**

Sabedoria

+1 (modificador) | 12 (valor)

- ○ +1 *Salvaguarda*
- ◆ +3 **Intuição**
- ○ +2 Lidar com Animais
- ◆ +3 **Medicina**
- ○ +2 Percepção
- ○ +2 Sobrevivência

Carisma

+3 (modificador) | 17 (valor)

- ◆ +5 ***Salvaguarda***
- ◆◆ +7 **Atuação**

Iniciativa	Deslocamento	Tamanho	Percepção Passiva
+2	9 m	Médio	12

Armas e Truques de Dano

NOME	BÔNUS DE ATQ./CD	DANO E TIPO	ANOTAÇÕES
Adaga alc. 6/18 m	+4	**1d4+2** Perfurante	Acuidade, Leve, Arremesso · Ação Bônus: 1d4
Ataque Desarmado alc. 1,5 m	+1	—	

Características de Classe

Conjuração

Você aprendeu a conjurar magias por meio de suas artes bárdicas. Consulte "Magias" para as regras sobre conjuração.
→ *imprima "Traços completos"*

Inspiração de Bardo

☐☐☐

Descanso Longo

Você pode inspirar outros de forma sobrenatural por meio de palavras, música ou dança.
→ *imprima "Traços completos"*

Especialista

(nv. 2)

Você ganha especialização (veja "Glossário de Regras") em duas de suas proficiências de perícia de sua escolha. → *imprima "Traços completos"*

Pau pra Toda Obra

(nv. 2)

Você pode adicionar metade do seu Bônus de Proficiência (arredondado para baixo) a qualquer

Aprendiz da Praça das Harmonias

(nv. 3)

Você adquire proficiência com dois Instrumentos Musicais à sua escolha e em Medicina ou Religião (à sua escolha).

Melodia Balsâmica

(nv. 3)

Quando uma criatura joga um dado de Inspiração de Bardo concedido por você, ela também pode ou ganhar Pontos de Vida Temporários iguais ao resultado… → *imprima "Traços completos"*

Subclasse de Bardo

(nv. 3)

Você ganha uma subclasse de Bardo de sua escolha. A subclasse Coleção de Sabedoria é detalhada após a descrição desta classe.
→ *imprima "Traços completos"*

Equipamento, Treinamento e Proficiências

Treino de armadura ◆ Leve ◇ Média ◇ Pesada ◇ Escudos

Armas

Armas Simples

Ferramentas

Flauta, Alaúde, Lira, Ferramentas de Entalhador

Idiomas

Comum, Élfico, Pequenino

◆ proficiência ◆◆ Especialização ○ sem proficiência

Traços de Espécie

Alma Imortal · Visão Espiritual · Linguagem do Pensamento · Irradiação · Organismo Espiritual · Estágio Perispiritual · Memória da Carne · Presença Densa · Vitalidade Vazia
→ *imprima "Traços completos"*

Talentos

Músico Inspirador

Músico Inspirador Você adquire os seguintes benefícios: Ouvido Treinado. Você tem proficiência em um Instrumento Musical à sua escolha.
→ *imprima "Traços completos"*

Atributo de Conjuração

CAR Carisma

+3 Modificador de conjuração

13 CD de resistência de magia

+5 Bônus de ataque de magia

Espaços de Magia · Bardo

Nível 1	Nível 2	Nível 3
4 ◇◇◇◇	2 ◇◇	–
Nível 4	**Nível 5**	**Nível 6**
–	–	–
Nível 7	**Nível 8**	**Nível 9**
–	–	–

Desencarnado · CAR · CD 13 · Atq. +5

Recém desencarnado · CAR · CD 13 · Atq. +5

Truques e Magias

Nível	Nome	Tempo de Conj.	Alcance	C · R · M	Anotações
0	**Ilusão Menor**	Ação	9 metros	◇C ◇R ◆M	Bardo
0	**Luz**	Ação	Toque	◇C ◇R ◆M	Desencarnado
0	**Mensagem**	Ação	36 metros	◇C ◇R ◆M	Bardo
1	**Curar Ferimentos**	Ação	Toque	◇C ◇R ◇M	Bardo
1	**Heroísmo**	Ação	Toque	◆C ◇R ◇M	Bardo
1	**Palavra Curativa**	Ação Bônus	18 metros	◇C ◇R ◇M	Bardo
1	**Sono**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◆M	Bardo
1	**Vitalidade Vazia**	Ação	Pessoal	◇C ◇R ◆M	Sempre preparada · Recém-Desencarnado
2	**Acalmar Emoções**	Ação	18 metros	◆C ◇R ◇M	Bardo
2	**Restauração Menor**	Ação Bônus	Toque	◇C ◇R ◇M	Bardo
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	
				◇C ◇R ◇M	

Aparência

Mulher de voz de rádio, gestos largos e um medo discreto de ficar sem ela; a voz, ali, acalma o que dói.

História e Personalidade

Traços de personalidade

Ideais

Vínculos
Por que desce: "Porque a música é uma prece que todo mundo sabe fazer."

Defeitos

História
Cantora de rádio, morreu em fevereiro de 1957, aos 29 anos, num acidente de bonde. Teme perder a voz.

Tendência

Idiomas

Comum, Élfico, Pequenino

Equipamento

Qtd.	Item	Peso
1	Armadura de Couro	5 kg
2	Adaga	0,9 kg
1	Lira	1 kg
1	Kit de Artista	kit
1	Roupas de Viagem	2 kg

Sintonização de item mágico
◇
◇
◇

Moedas

PC	PP	PE	PO	PL
			30	

◆ APÊNDICE B ◆

Apêndice B: glossário do iniciante

Os termos do jogo e do cenário que aparecem no livro, em linguagem simples, com o capítulo em que cada um aparece pela primeira vez. Gerado por código a partir do glossário do sistema.

TERMO	O QUE QUER DIZER	PRIMEIRA VEZ
Alas da Maré Baixa	*Enfermarias dos andares baixos da Casa do Recomeço, em Porto Sereno, vizinhas ao Umbral, onde ficam os recém-resgatados e turbulentos. Funcionam com plantões de até 12 horas e uma porta guardada por sentinelas.*	*cap. 4*
Ancoragem	*Nome das Salvaguardas contra Morte de um Desencarnado: Salvaguardas de Ancoragem, com as mesmas regras. Três falhas causam Recuo, não morte.*	*cap. 8*
Casas de Ofício	*As cinco Casas de Ofício de Porto Sereno: Recomeço (serviço pesado e acolhimento), Amparo (hospitais e socorro), Elos (comunicação com a Crosta), Saber (arquivos e escolas) e Farol (ligação com o Alto), cada uma com um Mestre de C…*	*cap. 2*
Colônia espiritual	*Cidade de transição no plano espiritual. É base, escola e hospital, não paraíso: tem trabalho, horário, hierarquia de serviço e saudade. A maioria dos moradores, depois de longo estágio, volta a reencarnar.*	*cap. 1*
Crosta	*O mundo dos encarnados: lares, templos, hospitais, cemitérios. É a zona de trabalho por excelência: quase toda missão de socorro toca a vida de algum encarnado.*	*cap. 13*
Densificação	*Autocondensação é a prática de ajustar o próprio ritmo vibratório para ser percebido por quem vibra abaixo de você.*	*cap. 19*
Desdobramento	*Estado em que o encarnado deixa o corpo, em geral durante o sono, ligado a ele por filamentos e por um longo fio que sai da cabeça.*	*cap. 28*
Desobsessão	*Tratamento da obsessão. O Ritual de Desobsessão é um ritual de grupo (de 4 a 14 participantes, até 2 horas) para levar entidades em sofrimento a aceitar socorro: o resultado se mede em entidades Esclarecidas e Encaminhadas, nunca…*	*cap. 28*
Doutrinação Fraterna	*Prática de ajudar uma criatura a enxergar a própria dor e aceitar socorro. São necessários 3 sucessos antes de 3 falhas, com CD 10 + Endurecimento da criatura.*	*cap. 2*
Ectoplasma	*A força nervosa de um médium encarnado de efeitos físicos. Desencarnados não o produzem: com o consentimento do médium, numa sessão preparada, podem moldá-lo (Voz, Mão, Forma).*	*cap. 26*
Forma-pensamento	*Criação mental com forma, movimento, som e cor, sustentada pela energia mental de quem a produz. Nas zonas baixas, muitos monstros e ilusões são formas-pensamento: a pergunta certa é de quem é a criação, não como destruí-la.*	*cap. 11*
Halo	*Campo de luz e cor do corpo espiritual que revela o estado íntimo da criatura. A Leitura de Halo (ação Procurar, Sabedoria (Intuição)) mostra, com CD 12, o tom emocional e as influências e, com CD 18, o Centro de Interesse.*	*cap. 4*
Harmonizado	*Estado de acompanhamento do módulo de Vibração (não é uma condição): Vantagem no próximo Teste de Reequilíbrio.*	*cap. 7*
Ideoplastia	*Moldar fluidos do próprio plano espiritual pelo pensamento, sem ectoplasma. É a base das formas-pensamento e da subclasse Plasmador.*	*cap. 11*
Local Iluminado	*Qualquer lugar onde o descanso é seguro: colônia espiritual; posto de socorro (dentro dos muros); templo ou sala onde se ora com regularidade; lar com Culto do Evangelho ativo; oásis de paz; área de uma Fronteira Vibratória ou de…*	*cap. 14*
Marcas de Sombra	*De 0 a 3 perturbações recentes provocadas por escolhas específicas. Ganha-se 1 Marca por gatilho da lista fechada (G1–G6), sempre com aviso prévio do Mestre.*	*cap. 7*
Médium	*Pessoa encarnada com mediunidade: serviço, não santidade. O médium de efeitos físicos fornece o ectoplasma; o psicofônico empresta a voz a uma entidade. Ferir uma forma ectoplásmica fere o médium.*	*cap. 4*
Passe	*Prática de auxílio magnético aplicada com a ação Usar Magia, alcance de 1,5 metro. O alvo precisa ser Receptivo e só recebe um Passe por Descanso Curto (o Amparo não tem limite).*	*cap. 2*
Posto de socorro	*Instituição de socorro nas regiões inferiores, como o Abrigo da Candeia, a Baliza Sete-Léguas e o Casarão do Meio-Caminho.*	*cap. 14*
Prece	*Prática que muda quem ora e quem está em sintonia com quem ora, não os fatos: não causa dano nem altera o mundo externo.*	*cap. 1*
Recuo	*Recuo Perispiritual: em vez de morrer, o organismo espiritual se desprende do local.*	*cap. 1*
Reequilíbrio	*Teste feito ao fim do Descanso Longo de quem tem Marcas de Sombra: 1d20 sem modificadores contra CD 10, 13 ou 16 (1, 2 ou 3 Marcas), com Vantagem se Harmonizado. Sucesso mantém a Vibração; falha a reduz em 1.*	*cap. 7*
Saturação	*Estado de quem receberia uma Marca de Sombra já tendo 3: continua com 3 Marcas, fica Dissonante até o Reequilíbrio e não pode aceitar o Chamado da Sombra.*	*cap. 25*
Timoneiro	*Chefe de Porto Sereno por um mandato de uma geração (33 anos), escolhido pelo Conselho dos Faróis; tem a Casa do Leme por sede.*	*cap. 14*

Torpor	*Estado de um Desencarnado a 0 Pontos de Vida: Inconsciente, com Salvaguardas de Ancoragem no início de cada turno. Com três sucessos fica Estável; com três falhas sofre Recuo. Substitui a morte: ninguém morre no plano espiritual.*	*cap. 1*
Trevoso	*Etiqueta de regra para NPCs (obsessores, vampirizadores, hipnotizadores, hierofantes, juízes das trevas): contam também como Mortos-vivos para qualquer efeito de jogo que cite Mortos-vivos, de modo que as características de Clérig…*	*cap. 16*
Vibração	*Medida, de 0 a 10, do estado de sintonia do organismo espiritual: a direção dominante dos pensamentos, desejos, vínculos e escolhas recentes (quanto mais alta, mais elevada).*	*cap. 1*
Volitação	*Deslocar-se pelo ar pela força do pensamento. Depende do treino de quem volita e da densidade do lugar: normal na zona Leve; metade e altura máxima de 3 m na Moderada; só a pequena altura (1,5 m) na Densa, onde os Princípios de Vo…*	*cap. 19*

◆ APÊNDICE C ◆

Apêndice C: folha de consulta de uma página

Uma página para deixar ao lado da mesa. Tudo aqui foi explicado nos capítulos; a folha só lembra.

A sua vez no turno

- ***Mover-se** até a sua velocidade, antes, depois ou no meio da ação.*
- ***Uma ação**: atacar, conjurar, correr, esquivar-se, ajudar, ocultar-se, procurar ou usar um objeto.*
- ***Uma ação bônus**, só se uma característica ou magia permitir.*
- ***Uma reação** por rodada, fora da sua vez (por exemplo, um ataque de oportunidade).*

Um teste, em três passos

1. *Role um **d20**.*
2. *Some o **modificador** do atributo e, se for proficiente, o **bônus de proficiência**.*
3. *Compare com a **Classe de Dificuldade (CD)**: igual ou maior, **sucesso**.*

***CD típica:** 5 muito fácil · 10 fácil · 15 moderada · 20 difícil · 25 muito difícil · 30 quase impossível. **Vantagem:** role dois d20 e fique com o maior. **Desvantagem:** fique com o menor. Uma não soma com a outra: se há as duas, rola-se um só.*

Ataque e defesa

- ***Ataque:** d20 + modificador + proficiência contra a **Classe de Armadura (CA)** do alvo. Acertou, role o dano.*
- ***Salvaguarda:** o alvo rola d20 + modificador do atributo contra a CD da magia ou do efeito.*
- ***Pontos de Vida (PV):** ao chegar a 0, o personagem cai (no cenário, entra em **Torpor**; ninguém é destruído) e é socorrido.*

Vibração e Marcas (módulo Sombra e Luz)

- ***Vibração**, de 0 a 10, mede a sintonia do personagem; todos começam em **5**. Ela **nunca** mede fé ou valor de ninguém.*
- ***Marcas de Sombra**, de 0 a 3, registram escolhas recentes; o **Reequilíbrio**, no descanso longo, decide se a Vibração muda.*
- *Faixas: **9 a 10** Luminosa · **7 a 8** Elevada · **4 a 6** Equilíbrio · **2 a 3** Turva · **1** Densa · **0** Crise.*

Descansos

- ***Descanso curto**, cerca de uma hora: gaste Dados de Vida para se curar e recupere o que a classe diz.*
- ***Descanso longo**, cerca de oito horas: recupere PV e metade dos Dados de Vida; é também o momento do Reequilíbrio.*

Antes de ir à mesa

*Leve a ficha, um lápis, um conjunto de sete dados e a pergunta que o Mestre mais faz: **"e se...?"***

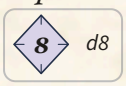
◆ APÊNDICE D ◆

Apêndice D: os dados em figuras (todas as rolagens do livro)

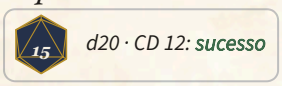
Todas as rolagens do livro, capítulo a capítulo, como foram jogadas. As figuras são desenhadas por código a partir dos valores do texto.

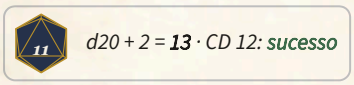
Capítulo 1 — O convite

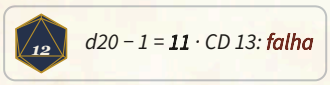
Capítulo 2 — A roda dos ofícios



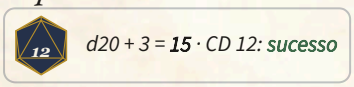
Capítulo 3 — Os seis atributos



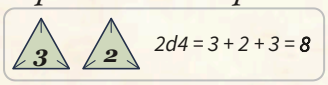


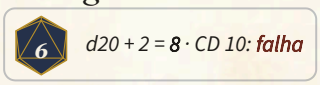


Capítulo 5 — Perícias, idiomas e o que se leva no bolso

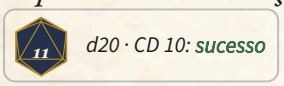


Capítulo 6 — As primeiras magias

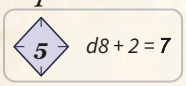




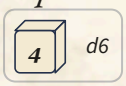
Capítulo 7 — Vibração, Marcas e o que o coração pesa

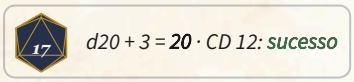


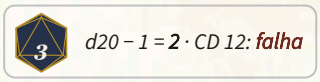
Capítulo 8 — Do nível 1 ao 3 e a ficha de duas páginas

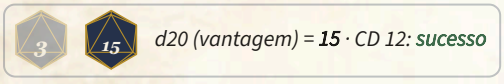


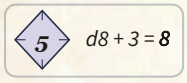
Capítulo 9 — A casa da mesa e os dados

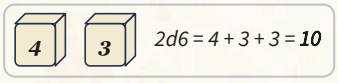




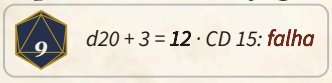


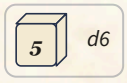






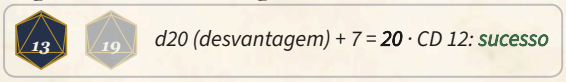
Capítulo 10 — Os jogadores I, o Paladino e a Bardo

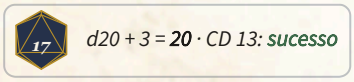




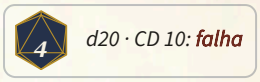
Capítulo 11 — Os jogadores II, o Ladino e o Mago

Capítulo 13 — Despertar e o socorrista



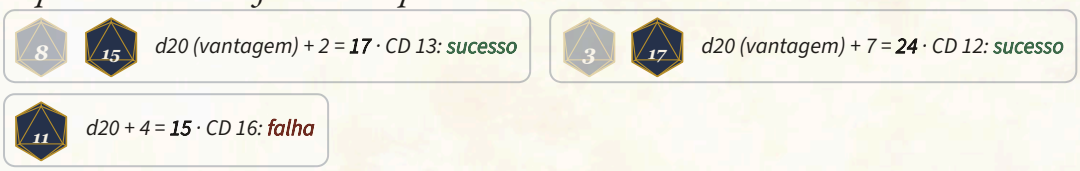


Capítulo 14 — Primeiros passos e a colônia por dentro

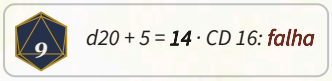


Capítulo 15 — Os outros despertos

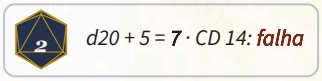
Capítulo 16 — A oficina das práticas



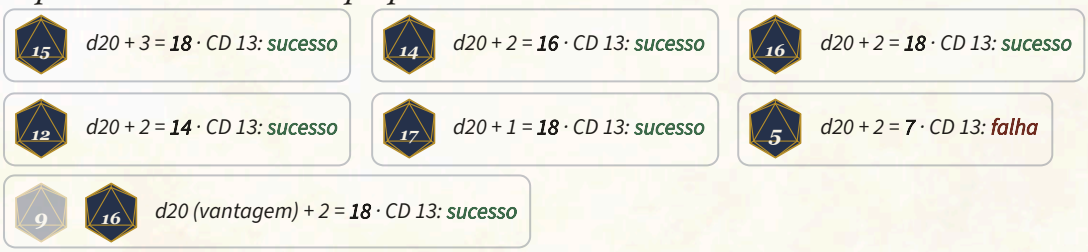
Capítulo 17 — A equipe de Zacarias, primeira parte



Capítulo 18 — A equipe de Zacarias, segunda parte



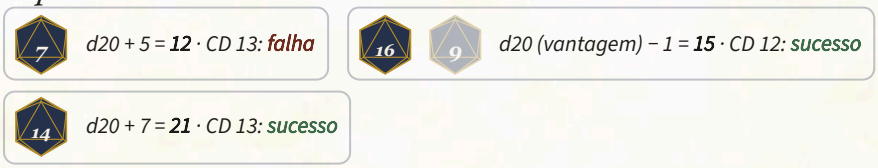
Capítulo 19 — A sala de preparo e a Baliza



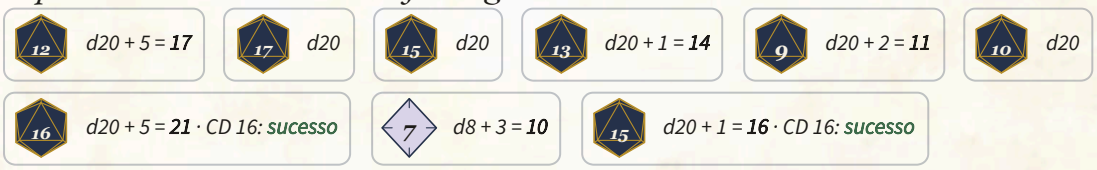
Capítulo 20 — A descida pela névoa

Capítulo 21 — O Cais das Esperas

Capítulo 22 — Horas de silêncio



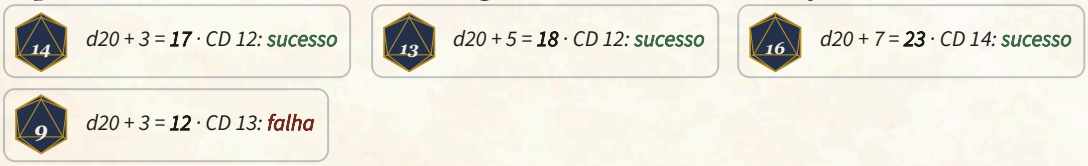
Capítulo 23 — A Torre da Alfândega



Capítulo 24 — O Casebre das Redes

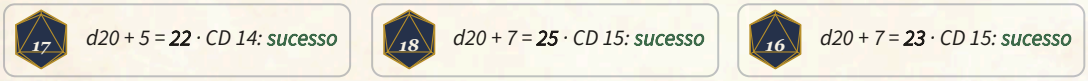
Capítulo 25 — Mobilização do Cais e o nível 4

Capítulo 26 — Conversa de domingo I: a vila, o Doutor e o faroleiro



Capítulo 27 — Conversa de domingo II: a madrugada da maré e a revelação

Capítulo 28 — Conversa de domingo III: a véspera, o Círculo e a descida



Capítulo 29 — Conversa de domingo IV: o Farol de Cinzas, o Molhe e a luz acesa

Total: 84 rolagens.

◆ APÊNDICE E ◆

Apêndice E: as 67 magias de nome temático (tabela gerada)

As 67 magias que o romance chama pelo nome do cenário, com a magia do SRD correspondente, o círculo e o capítulo em que aparece. Gerado por código.

NOME NO CENÁRIO	MAGIA DO SRD	CÍRCULO	CAPÍTULO
Amparo ao Caído	*Acudir os Moribundos*	*truque*	*6*
Fio Mental	*Mensagem*	*truque*	*4*
Foco Luminoso	*Fagulha Estelar*	*truque*	*15*
Forma-Pensamento Menor	*Ilusão Menor*	*truque*	*15*
Irradiação	*Luz*	*truque*	*1*
Mão Fluídica	*Mãos Mágicas*	*truque*	*15*
Plasmar Miudezas	*Prestidigitação Arcana*	*truque*	*15*
Toque Inspirador	*Orientação*	*truque*	*6*
Agulha de Aviso	*Alarme*	*1*	*17*
Alimento Fluídico	*Bom Fruto*	*1*	*18*
Amparo Vibratório	*Santuário*	*1*	*8*
Ânimo Novo	*Heroísmo*	*1*	*17*
Couraça da Prece	*Escudo da Fé*	*1*	*6*
Escudo Fluídico	*Escudo Arcano*	*1*	*16*
Escudo Vibratório	*Proteção Contra o Bem e o Mal*	*1*	*8*
Fluidificação das Águas	*Purificar Alimentos e Bebidas*	*1*	*18*
Forma Plástica	*Disfarçar-se*	*1*	*18*
Palavra de Ânimo	*Palavra Curativa*	*1*	*6*
Palavra Firme	*Comando*	*1*	*8*
Prece Coletiva	*Bênção*	*1*	*6*
Quadro Mental	*Imagem Silenciosa*	*1*	*18*
Reserva Vital	*Vitalidade Vazia*	*1*	*1*
Sentir a Treva	*Detectar o Bem e o Mal*	*1*	*17*
Sintonia de Busca	*Marca do Predador*	*1*	*17*
Sono Magnético	*Sono*	*1*	*16*
Transfusão Fluídica	*Curar Ferimentos*	*1*	*6*
Ambiente de Sinceridade	*Zona da Verdade*	*2*	*18*
Antídoto Fluídico	*Proteção Contra Veneno*	*2*	*18*
Contenção Magnética	*Paralisar Pessoa*	*2*	*18*
Guarda dos Despojos	*Repouso Tranquilo*	*2*	*18*
Laço de Amparo	*Vínculo de Proteção*	*2*	*18*
Leitura Mental	*Detectar Pensamentos*	*2*	*1*
Marcha Silenciosa	*Passo Sem Rastro*	*2*	*18*
Passo Fluídico	*Passo Nebuloso*	*2*	*18*
Reforço Fluídico	*Auxílio*	*2*	*8*
Restauração Vibratória	*Restauração Menor*	*2*	*8*
Serenidade Irradiante	*Acalmar Emoções*	*2*	*8*
Sugestão Hipnótica	*Sugestão*	*2*	*18*
Visão Dilatada	*Ver o Invisível*	*2*	*18*
Ânimo Coletivo	*Palavra Curativa em Massa*	*3*	*26*
Aura de Prece	*Sinal de Esperança*	*3*	*25*
Clarão de Socorro	*Luz do Dia*	*3*	*19*
Corrente Contentora	*Círculo Mágico*	*3*	*19*
Desatar Laços	*Remover Maldição*	*3*	*24*
Desfazer Hipnose	*Dissipar Magia*	*3*	*23*
Ideoplastia de Socorro	*Imagem Maior*	*3*	*19*

Interrupção Espiritual	*Contramagia*	*3*	*23*
Linguagem-Imagem	*Línguas*	*3*	*19*
Reanimação Fluídica	*Revivificar*	*3*	*27*
Refúgio de Paz	*Pequeno Refúgio de Leomund*	*3*	*19*
Visão a Distância	*Clarividência*	*3*	*19*
Volitação Sustentada	*Voo*	*3*	*19*
Afastamento	*Banimento*	*4*	*29*
Aura de Amparo	*Aura de Vida*	*4*	*29*
Firmeza Perispiritual	*Proteção Contra a Morte*	*4*	*28*
Rastro pelo Pensamento	*Localizar Criatura*	*4*	*29*
Soltura dos Laços	*Movimentação Livre*	*4*	*28*
Arquivo das Recordações	*Lendas e Histórias*	*5*	*28*
Banho de Luz	*Curar Ferimentos em Massa*	*5*	*29*
Consulta ao Alto	*Comunhão*	*5*	*28*
Encontro no Sono	*Sonho*	*5*	*27*
Ideoplastia	*Criação*	*5*	*11*
Limpeza Perispiritual	*Restauração Maior*	*5*	*27*
Santuário Consagrado	*Consagrar*	*5*	*28*
Fronteira do Santuário	*Proibição*	*6*	*30*
Visão Espiritual Plena	*Visão da Verdade*	*6*	*30*
Volitação de Longo Curso	*Caminhar no Vento*	*6*	*30*

◆ APÊNDICE F ◆

Apêndice F: para o próximo Mestre (como conduzir a Lanterna)

Apêndice gerado por código a partir do banco (T18.12).

Índice remissivo

A LANTERNA E A MESA

Uma mulher que nunca jogou RPG senta-se a uma mesa redonda. Do outro lado, um Mestre com um pote de dados e uma pergunta: quem você seria se pudesse recomeçar?

- Aprenda a jogar, passo a passo, sem saber nada antes
- Veja as regras funcionando em cena, com os dados na mesa
- Conheça a vida depois da vida, num cenário original

Romance independente, compatível com a 5ª edição. Regras compatíveis com o SRD 5.2.1. Não é uma publicação oficial.

Site: sombraluz.com.br · contato@sombraluz.com.br