

# Inverno em Bariloche

*Está cada vez mais difícil encontrar um local sossegado para passar as férias.*



Baseado no “Massacre de Natal de 2001”

por RMG

Este RPG e muitos outros estão disponíveis  
para download ou consulta  
no site do **OPERA**:



**[www.rpgopera.tk](http://www.rpgopera.tk)**

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de  
Leonardo Antônio de Andrade (**[leoandrade@yahoo.com](mailto:leoandrade@yahoo.com)**)  
e Rogério de Mello Godoy (**[robobservador@yahoo.com.br](mailto:robobservador@yahoo.com.br)**).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (**[www.rpgopera.tk](http://www.rpgopera.tk)**)

Esta obra tem sua distribuição gratuita,  
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

## Primeiras Observações:

Essa é uma história que pode ser jogada como se fosse um live-action; os personagens ficarão confinados em um local, muitas ações precisarão ser descritas em particular e os combates não serão muitos.

O Observador deverá incentivar a interação entre os jogadores, uma vez que alguns possuem pistas falsas que podem animar o jogo, e deverá cuidar para que algumas cenas particulares só sejam do conhecimento do jogador envolvido, mas tudo bem se os outros jogadores virem você chamando esse jogador para uma conversinha particular.

Avise os jogadores que eles também podem chamar o Observador para uma conversinha particular a qualquer momento; eles vão achar que estão conseguindo esconder informações do jogador que pode ser o responsável pelos incidentes, mas ao mesmo tempo, ele estará atraindo algumas suspeitas para si mesmo.

Quando os jogadores estiverem interagindo entre eles ou quando o Observador estiver descrevendo uma ação que envolva a todos, utilize a interpretação direta, represente os personagens que descreve e atue como se realmente estivesse no cenário; mas quando estiver em uma conversa particular com um jogador, parta para a interpretação indireta, simplesmente conte para o jogador o que aconteceu e peça para ele agir da mesma maneira, contando o que o seu personagem pretende ao invés de interpreta-lo.

Essa recomendação é feita porque se muito tempo for perdido em particulares com jogadores, o ritmo de jogo dos outros jogadores pode cair, e o medo também.

A história acontecerá somente dentro de um hotel, portanto, escolha um local que possa representar os seguintes ambientes:

- Uma varanda para representar o exterior do hotel.
- Uma grande sala para representar o saguão e a sala de jantar do hotel (onde acontecerão as cenas coletivas).
- Um quarto para representar os quartos onde os personagens ficarão quando não estiver acontecendo nenhuma ação (se houver um quarto para cada grupo de participantes será melhor).
- Um quarto para ficarem os jogadores que já morreram.
- E um quarto onde alguns jogadores possam ser levados para as conversas particulares.

Não se esqueça de lembrar os jogadores das duas maiores proibições de um live:

- 1- **CADÁVERES NÃO FALAM:** se seu personagem morreu, não converse com os demais jogadores passando informações sobre o jogo, se algum jogador tentar interagir com você quando você estiver passando pela sala, informe simplesmente que seu personagem não está nesta cena, não fique explicando que seu personagem já morreu.
- 2- **SÓ OS PERSONAGENS CONVERSAM SOBRE A HISTÓRIA:** Não caia na tentação de conversar com um outro jogador sobre o que está acontecendo com o seu personagem ou sobre o que você está achando da história. Durante o jogo, apenas os personagens conversam uns com os outros. Ao comentar inocentemente com algum jogador alguma informação fora do seu personagem, você pode estar entregando para esse jogador algumas respostas do jogo e assinando a sentença de morte do seu personagem.

Avise também seus jogadores que sempre que algum deles estiver para iniciar um combate, o Observador deve ser chamado para que o combate seja rolado em um local onde só participem os envolvidos nessa briga (naquele quatinho para as conversas particulares).

Nem todos os personagens descritos aqui tiveram sua ficha feita porque nem todos os personagens terão grandes oportunidades de interação durante o jogo, e também, porque não são necessários muitos detalhes para que o Observador possa interpretar esses personagens de improviso caso eles façam parte de alguma cena.

Muitas vezes, os detalhes sobre a interpretação podem confundir as ações do mestre, portanto, a melhor solução é que seja passado apenas o básico para que o Observador possa imaginar o resto do personagem e interpreta-lo de acordo com essa sua visualização.

Apesar de estarem com suas fichas feitas, não é recomendável que os fantasmas e Alex sejam dados para jogadores interpretarem, pois são as suas ações que determinarão o ritmo da história.

## O Hotel



O “La Cascata” é um hotel cinco estrelas que fica 6km da cidade de Bariloche, na Argentina, no fundo do vale Tiucawa, cercado pela floresta e com vista para o lago.

Por não ficar próximo de montanhas próprias para o esqui, o La Cascata tem sua alta temporada no verão, quando os turistas podem nadar e pescar no lago ou passear pela floresta na beira da montanha localizando cachoeiras; mas mesmo no inverno, aparecem turistas para ficar pelo hotel curtindo sua sauna, sua piscina aquecida, o bar e restaurante

americano (self-service), a sala de jantar aquecida por lareira, os confortáveis quartos com uma vista maravilhosa da região, e a companhia que trouxeram para essa temporada.

Todos os quartos ficam no 1º e último andar do prédio, e suas janelas são feitas com vidro blindado, para resistir às fortes ventanias da região; o térreo é utilizado pelas áreas comuns, quartos de funcionários, lavanderia, depósito, cozinha, escritório e recepção; e existe também a garagem, que fica no subsolo.

O Vale Tiucawa não recebe muito bem sinais de televisão ou rádio, aliás, nem existem aparelhos de tv no hotel.

O Hotel é ligado com o mundo externo com uma linha telefônica. Telefones celulares raramente conseguem sinal.

## Funcionários

De propriedade da **família argentina Casagran**, o hotel La Cascata conta com funcionários que quase fazem parte da família, uma vez que também moram no hotel; Durante a alta temporada, alguns funcionários temporários são contratados, mas durante todo o ano, só ficam no hotel:

O **velho zelador Igor** também é o simpático guia turístico do vale;

As **carrancudas irmãs Maria Dolores e Maria Mercedes** são excelentes faxineiras, que cumprem silenciosamente suas obrigações e também fazem o serviço de lavanderia;

O rapaz paraguaio **Alex Pazero** é o novo membro desta família, foi contratado há 3 anos como **cozinheiro e motorista**, para aliviar um pouco o trabalho da Família Casagran. É ele quem faz as compras na cidade.

A **Família Casagran** é formada pelo **casal Raul e Júlia**, que se revezam nas funções de atendentes e administradores; a **bela filha adolescente Juliana**, contra a sua vontade, faz suas funções de camareira, ela sente vergonha de sua profissão em um lugar onde são recebidas várias personalidades ricas e famosas; **José, o filho mais velho** do casal, troca o dia pela noite pois cuida do atendimento noturno do hotel, mas quando turistas chegam durante o dia, ele é acordado para carregar as malas e estacionar os carros.

## Turistas

**Bruno Oliveira**, técnico em informática paulista. O perfeccionismo deixa Bruno muito estressado em seu trabalho, e ele acha que voltar para o hotel de Bariloche agora, fora da temporada, pode ser um sossego restaurador.

Porém, Sandra, sua esposa, preferiu visitar os parentes do interior, deixando Bruno sozinho nesta viagem depois de uma pequena briga de casal.



**Adenílson Patrício** é o repórter dos ricos e famosos

Considerado um parasita da alta sociedade, ele se considera o mais fino exemplar dessa classe.

Mas como não tem toda a riqueza que ostenta, optou por visitar Bariloche na baixa temporada para pagar menos e poder dizer que já visitou esse local “completamente chique” (o bordão de seu programa de entrevistas).

Acompanhado de sua completamente chique esposa, a pseudo-socialite **Edeuzira Maricreuz Patrício**, Adenílso está torcendo para encontrar alguns artistas em suas viagem para poder falar em seu programa que “...em conversa super íntima com tal famoso, que estava de férias no mesmo hotel que eu em Bariloche...”.

**Andrézinho Araújo**, filho mimado do bicheiro carioca Raul Araújo, está em uma situação muito confortável para sair por aí atrás de trabalho, ainda mais agora que se casou com a belíssima modelo Emanoella Parreiras.

O paizão está satisfeito com o filhão vagabundo que tem, pelo menos o garoto não fica se metendo em encrencas.

Se formou em direito em uma faculdade particular e com diploma pago, quer coisa melhor... Agora só faltam aqueles contatos certos e colocar o rapaz em um cargo público.

**Emanoela Parreiras** casou com Andrézinho Araújo, um dos homens mais ricos e mais feios do Rio de Janeiro por amor?...

HAHAHAHAHAHAHAHA!!! Mas ele acredita, e é isso o que importa.

**Clodoaldo Ferdinã**, Costureiro de renome nacional, é uma figura polêmica por sua preferência sexual enrustida e suas opiniões diretas e contundentes. Afastado da mídia por conseguir comprar briga em todos os programas que compareceu, está repousando em Bariloche esperando a poeira baixar para que suas opiniões sejam novidade outra vez quando ele voltar.

**Maria Guandamo**, a secretária solitária.

Durante a temporada do ano passado neste mesmo hotel, Maria começou o namoro com um jovem paraguaio filho de fazendeiros.

Depois de um desentendimento bobo, ele saiu do hotel e nunca mais foi visto.

Com muitas saudades, ela brigou com os pais e mesmo sem as amigas e fora da temporada, ela volta para o hotel na esperança de que algo aconteça.

**Ronaldo Cintra**, dono de frigorífico, Ronaldo não costuma tirar férias da empresa que ele construiu, mas para a surpresa de **Adriana**, sua esposa, ele decidiu atender os pedidos dos filhos, **André** (10) e **Andréia** (12), e decidiu passar mais uma semana no hotel de Bariloche onde eles foram no ano passado; e mesmo fora da temporada.

**Vanderson da Silva**, aparentemente um turista carioca, é tenente de Jacaré, chefe do tráfico no Morro da Guiné do Rio de Janeiro, Vander veio para Bariloche para investigar Andrézinho, filho do bicheiro Araújo.

Jacaré suspeita que Araújo está entrando no tráfico com o mesmo fornecedor que ele, o Miguelim de Bariloche; a ida de Andrézinho para Bariloche só confirmou essas suspeitas.

Agora só faltam fotos deste encontro para conscientizar os outros traficantes desta nova concorrência, pois, sozinho não vale a pena entrar nessa briga.

**Mauro e Elizeta Borges Riccieri**, casal de idosos milionários paranaense que sempre passa o inverno em Bariloche.

**Washington Augusto e Karen Souza dos Santos**, casal paulista de origem humilde que está realizando o sonho de passar a lua de mel em Bariloche.

# Fantasmas

Seres humanos são formados de corpo e espírito, quando o corpo morre, o espírito permanece para viver no mundo espiritual, voltar em um novo corpo terrestre, ou então, ficar perdido por aqui incomodando os terrestres e sendo chamado de fantasma.

Existe uma dimensão fantasmagórica onde tudo é parecido com a dimensão terrestre, e de vez em quando, um fantasma consegue aproximar sua frequência da frequência terrestre e fica nos assombrando.

Quando uma pessoa morre, sua energia vital permanece durante algum tempo, e algumas dessas energias sem corpo conseguem sugar energia dos vivos e permanecem por mais tempo atormentando essa dimensão.

A força do pensamento terrestre pode se manifestar em uma frequência semelhante à terrestre, e muitas vezes, um subconsciente coletivo pode gerar manifestações que interferem na nossa dimensão por ter uma frequência muito semelhante.

Se você tiver uma explicação melhor para a existência de fantasmas, mande-a para [robobservador@yahoo.com.br](mailto:robobservador@yahoo.com.br) que eu me divirto muito com essas especulações sobre o desconhecido.

Fantasmas são espíritos, assombrações, entidades, vultos, almas, espectros, almas penadas, aparições, sombras, presenças, manifestações e fantasmas também, enfim, são qualquer termo que vocês conheçam para designar esses,... fantasmas.

Vamos deixar por fantasmas...

Acredite no que quiser, mas nesse cenário, fantasmas existem e a realidade está nas regras de jogo.

Portanto, fantasmas, são... er... seres da Dimensão Fantasma, uma dimensão muito parecida com a nossa, a Dimensão Terrestre; e por alguma anomalia, alguns deles conseguem vibrar suas mentes e interferir na nossa dimensão.

Uma vez na Dimensão Terrestre, Fantasmas podem se energizar com ectoplasma.

Ectoplasma você conhece, não é?...

Não... hmmm; ok, antes de maiores detalhes sobre fantasmas, vamos falar sobre ectoplasma porque fantasma vazio não para em pé...

**Ectoplasma:** É um tipo de energia produzida pelas mentes terrestres em momentos de grande emoção.

A maioria dos humanos nem sabe que está liberando essa energia quando está orando, quando está rindo, quando está sonhando, quando está aterrorizada; enfim, em vários momentos eles podem estar produzindo ectoplasma, algumas vezes gastando pontos de mente e algumas vezes, até mesmo recuperando pontos de mente (vai entender...)

Alguns humanos doam conscientemente essa energia quando utilizam, por exemplo, o poder Cura Psíquica; que mediante gasto mental pode recuperar danos físicos.

Muitas vezes, esse ectoplasma fica flutuando por aí e ninguém percebe, porque sua frequência é invisível para a Dimensão Terrestre, mas não é invisível para aqueles que vêm da Dimensão Fantasma.

Apesar de se formar em ambientes com grande concentração de seres humanos, o ectoplasma só se estabiliza e fica “próprio para o consumo” em locais sem circulação de seres vivos. Lembrando que locais que atraem a atenção ou lembrança também acumulam ectoplasma mesmo não recebendo a visita de mentes vivas.

São considerados locais carregados de ectoplasma os cemitérios, praças grandes e pouco visitadas ao redor de templos, locais abandonados depois da morte de alguns de seus habitantes, construções com grandes áreas vazias que chamam a atenção de seus poucos visitantes, trechos distantes de estradas movimentadas que chamam a atenção, etc.

Os fantasmas absorvem essa “fumaça” para recuperar sua mente assim como os humanos (é, é isso que acontece durante a meditação), e havendo excesso de ectoplasma, alguns fantasmas conseguem até dobrar sua capacidade mental, ou então ficam gastando efeitos em poderes psíquicos só para poder consumir mais.



# Como construir seu Fantasma em OPERA

## Atributos

Fantasmas têm todos os atributos que os seres humanos, menos Físico.

Por não terem Físico, eles são intangíveis para a nossa dimensão; suas interferências dependem de seus Poderes Psíquicos e de suas Mentes, quando o seu atributo Mente zera, o Fantasma some.

*Destreza e Inteligência* geralmente seguem os padrões humanos

A **Percepção** é um fator limitante para os fantasmas, mas não que ela seja baixa; em alguns locais ela alcança até a pontuação máxima de 12, mas, como já foi dito, apenas em alguns locais. Conforme se afastam destes focos de percepção (que podem ser qualquer coisa, de locais ou objetos à pessoas ou animais), os fantasmas vão tendo esse atributo diminuído, até que chegam num ponto tão baixo que é como se não existisse nada mais além. A história do fantasma é o que determina o seu campo de percepção.

Fantasmas podem ser guiados para fora de seu “campo de percepção” por pessoas que estejam portando algo interessante para ele ou então (roupas, fotografias, etc), que estejam mantendo algum tipo de contato com ele (falando algo interessante, citando seu nome, etc). Se o fantasma for abandonado em uma área desconhecida, ele poderá transformá-la em seu novo foco ou então, desaparecer de volta para seu foco antigo.

Estando na mesma área, os fantasmas se enxergam como pessoas normais (independente do atributo Vontade de cada um), podendo até conversar.

Os atributos *Mente* e *Vontade* geralmente são inferiores aos humanos, 5 e 4 respectivamente, podendo variar normalmente.

O Atributo **Mente** também reflete a vitalidade do Fantasma, que volta para o seu mundo quando este atributo zera. Quando esse atributo atinge níveis baixos, o fantasma pode optar por abandonar sua atividade e fugir para uma boa fonte de ectoplasma.

A Mente de um Fantasma é recuperada de maneira irregular, pois depende da concentração de ectoplasma no ambiente. Dependendo do local, um ponto de Mente pode ser recuperado por hora ou por dia.

O Atributo **Vontade** reflete o grau de materialização de um fantasma.

Assim que chega nessa dimensão, sua vontade é 1, e dependendo da sua capacidade de compreensão, pode levar de 1 dia a 1 ano para atingir seu grau máximo de Vontade.

O grau padrão para a percepção de fantasmas por parte de pessoas normais é 6. Cada número acima dá 1 ponto de bônus e cada número abaixo dá -1 de penalidade.

A tabela abaixo mostra como a Vontade do Fantasma interfere na percepção na Dimensão Terrestre, como alguém sem PED vê este fantasma e como alguém com PED vê este fantasma se ganhar um teste de percepção:

Vontade / Percepção	Terrestre sem PED	Terrestre com PED
1 / -5	Nada	Sente um calafrio
2 / -4	Nada	Sente um calafrio
3 / -3	Sente um calafrio	Vê uma sombra/fumaça
4 / -2	Sente um calafrio	Vê uma sombra/fumaça
5 / -1	Vê uma sombra/fumaça	Vê uma forma com detalhes
6 / 0	Vê uma sombra/fumaça	Vê uma forma com detalhes
7 / +1	Vê uma forma com detalhes	Vê alguém transparente
8 / +2	Vê uma forma com detalhes	Vê alguém
9 / +3	Vê alguém transparente	Vê alguém
10/+4	Vê alguém	Vê alguém



Algumas vezes, como quando fantasma e terrestre estão frente a frente, nem é necessário teste de percepção para o fantasma ser percebido de acordo com a tabela.

Em alguns casos, o fantasma pode gastar 1 ponto de Mente para aumentar ou diminuir 1 ponto de Vontade por 1 minuto, sempre respeitando os limites de 1 ou 10 pontos.

Máquinas de captação de imagem (filmadoras, máquinas fotográficas, etc) em condições ideais de iluminação e foco podem registrar seres extra-dimensionais com 1 grau a mais do que a visão humana, mas dificilmente captarão detalhes, a imagem sempre fica embaçada. Filmadoras têm muita dificuldade para ajustar seu foco em imagens fantasmagóricas, e na maioria das vezes, sua percepção fica até pior do que a humana. Exemplo: Fantasma com Vontade 4 (calafrio) pode ser registrado como Vontade 5 (sombra/fumaça).

Apesar de ter Vontade e Poderes Psíquicos em níveis baixos, eles podem ganhar disputas contra seus alvos ao transferir pontos de Mente para a Vontade. Assim que realiza o teste, com sucesso ou não, a Vontade volta ao seu nível normal; portanto, se algum fantasma aparecer do nada (passou pontos de Mente para Vontade), se prepare: ele pode estar prestes a tentar alguma coisa...

### **Características Físicas**

Geralmente, fantasmas têm aparência humana, ou variações da aparência humana; loiras de vestidos brancos esvoaçantes, sombras sem rosto e movimentos bruscos, homens de terno com um ferimento à bala no meio da cabeça, uma garotinha com os olhos vermelhos, um globo ocular quicando no chão, uma nuvem de algodão doce com dentes de giletes, um esqueleto de piranha pingando lodo, um livro de carne com capa de unhas, um gato preto com língua de serpente,... bom, nem todas as aparências são tão humanas assim...

Apesar de intangibilidade, a maioria dos fantasmas sempre deixa um rastro físico, seja uma variação na temperatura (geralmente para baixo), uma variação na carga eletromagnética (o mesmo tipo de variação que pode disparar alarmes eletrônicos ou desconfigurar o setup de computadores), algum odor ou até mesmo alguma combinação de elementos (a variação eletromagnética costuma estar em todas).

### **Características Psíquicas**

Além das características normais, que variam de acordo com a história do fantasma, todos fantasmas têm Percepção Extra Dimensional (Terrestre)

#### **Percepção Extra Dimensional (Terrestre)**

Apesar de estarem na dimensão fantasma, os fantasmas interagem com elementos da dimensão terrestre, geralmente, esses elementos têm aparência embaçada, sem muitos detalhes.

Muitas vezes, sua percepção destes elementos é distorcida (PED(terrestre) nível 1 ou 2), pois sua percepção varia muito, de acordo com sua história. Em grande parte dos casos, eles não percebem a existência de pessoas terrestres, a não ser que essas pessoas façam parte de sua história ou estejam tentando interagir com eles.

### **Habilidades Físicas, Psíquicas e Bélicas**

Olha, eu estou até meio sem jeito de... bom, você vai falar “Pô, de novo...”, mas... é isso aí; dependendo da história do Fantasma, as habilidades podem... tá legal, tá legal, eu disse que você iria achar repetitivo, mas dependendo da história do fantasma, quaisquer habilidades podem se encaixar.

Mais para frente você vai encontrar a ficha de alguns fantasmas e aí ficará muito mais fácil de entender como isso funciona, por enquanto, vamos falar algumas habilidades especiais que os fantasmas podem aprender, ou, aprender como funcionam (no caso de suas características).



## Características Raciais Fantasmagóricas na Dimensão Terrestre

### Intangibilidade\*

Eles são intangíveis (para os elementos da nossa dimensão, mas não entre eles); mas nem todos sabem disso.

No início, eles acham que estão em sua dimensão, e portas fechadas são um grande problema pois, ao mesmo tempo que não conseguem abrí-las (se não tiverem o poder de Telecinese), não percebem que podem atravessá-las.

Mas depois que conseguem vencer alguns testes de *Vontade*, eles percebem que podem atravessar paredes, apesar de que, em alguns casos (lugares marcantes, superfícies muito espessas, barreiras místicas, etc) eles precisarão de teste (*Vontade + Nível da Característica*).

Intangíveis, mas não completamente invulneráveis, não estou falando de balas de prata, mas posso estar falando de balas de prata...

Alguns rituais podem expulsar um fantasma de nossa dimensão, outros diminuem a sua mente até ele sumir dessa dimensão; alguns rituais podem ser feitos bem longe, numa sepultura de cemitério, outros devem ser feitos no próprio fantasma.

Esses rituais dependem da história de cada fantasma (essa de história já está se tornando repetitiva, mas é verdade), mas como regra geral, existem algumas coisinhas que sempre atingem os fantasmas: magia e psiquismo.

Feixes de prótons? Sinto muito mas... não. Quem sabe alguém invente uma arma que dispare rajadas psíquicas...

### Flutuação\*

Quando descobrem que não se movem por causa do atrito de seus pés com o solo, mas com o poder da mente, eles conseguem flutuar, sem se distanciar muito do solo, e o controle dessa habilidade determina a sua velocidade (tabela de Super Velocidade no Capítulo 9 do OPERA).

### Presença\*

Depois de olhar, prestar atenção nos espelhos, descobrem que são invisíveis nesta dimensão, mas podem controlar sua presença, ou falta de, com um teste de *Vontade*.

Gastando 1 ponto de *Mente*, o fantasma pode controlar sua aparência somando ou subtraindo de sua *Vontade* (apenas para fins de visualização) seu nível nessa característica, sempre sendo necessário um teste de *Vontade* a cada 1 minuto.

Aparelhos que gravam imagens não captam esse tipo de variação, eles registram apenas a imagem gerada pela *Vontade* do fantasma.

### Silêncio

Outra coisa que fantasmas demoram algum tempo para entender é que eles não emitem sons na dimensão terrestres. Mesmos quando são vistos, eles **não são audíveis**.

Quando eles insistem muito, eles até produzem alguns sussuros por causa da *fonocinésia*, que só são captados por aparelhos de alta sensibilidade.

## Poderes Fantasmagóricas

Funcionam como Poderes Psíquicos, e são acompanhadas por dois valores: o primeiro, indica nível da habilidade (bônus para testes de habilidade baseados em *Vontade*) e é comprado como habilidade (1 ponto para o nível 1, 3 para o nível 2, 6 para o nível 3, etc), o segundo, indica o nível do poder (o quanto pode ser feito sem que seja necessário o gasto de *Mente*) e é comprado com os *Pontos de Criação* que estão indicados ao lado do nome de cada poder.

Algumas vezes, esses números podem ser zero.

Quando o nível de habilidade é zerado, isso significa que o personagem tem o poder mas não sabe como utilizá-lo. Todos fantasmas têm todos esses poderes em nível 0, mas só são citadas nas fichas aquelas habilidades que o fantasma já utilizou (mesmo que sem saber) alguma vez ou aquelas que têm alto nível de poder quando são acionadas.

A utilização destes poderes zerados precisam de testes de habilidade (com bônus ou penalidades, dependendo da situação), e envolvem o gasto de pelo menos 1 ponto de *Mente* para serem ativados.

O nível de poder de poderes fantasmagóricos pode ser aumentado a qualquer momento com o gasto de pontos de *Mente*. Quando o poder tem seu nível de poder zerado, o fantasma precisará gastar *Mente* cada vez que utilizar esse poder (podendo alcançar qualquer nível de poder, dependendo dos pontos gastos).

Esses poderes fantasmagóricos são muito parecidos com os poderes psíquicos, por isso, algumas descrições dos fantasmagóricos indicam seus semelhantes psíquicos, consulte o **Capítulo 7 – Poderes Psíquicos** do OPERA para a descrição completa destes poderes.

O fato de algum poder psíquico não estar listado aqui não significa que ele não faça parte dos poderes fantasmagóricos, aqui só estão sendo citados os poderes envolvidos nesta história.

Uma diferença que ocorre em todos os poderes fantasmagóricos é a inexistência do tempo de concentração; e não se esqueça que fantasmas podem não só ampliar seu nível de poder com sua *Mente* (como qualquer usuário de poderes psíquicos), mas também, sua *Vontade* (e por consequência, seu nível de habilidade).

## Descrição dos Poderes

### Controle Mental Fantasmagórico (3 PC)

Fantasmas só utilizam esse poder tocando o alvo, e apenas um alvo pode ser controlado por vez.

Em menos de 12 horas depois de uma falha em um teste de controle, se um fantasma tentar um teste de controle, um ponto de *Mente* precisa ser gasto.

Enquanto estão controlando alguém, fantasmas não conseguem absorver ectoplasma.

Sem penalidades no teste de controle, o fantasma pode conseguir uma **Sugestão**: Ele tenta incitar o alvo à realizar ações ou sentir emoções. Mesmo depois que passa o período de duração do poder (2 rounds por nível de poder), se a sugestão não for muito absurda, o alvo pode continuar com aquela sugestão na cabeça achando que ela é verdadeira (achando que ele mesmo teve aquele pensamento).

Se optar por uma penalidade de **-6 pontos** no teste de controle, o fantasma pode conseguir uma **Dominação**: Ele ocupa o corpo do alvo, que ficará em uma projeção astral flutuando inconscientemente à metros iguais aos pontos de sucesso no teste de controle, ligado ao seu corpo por um fino fio de ectoplasma).

O fantasma não tem acesso aos conhecimentos do corpo dominado, mas pode utilizar o corpo como se fosse seu.

Ele não terá mais a necessidade de ectoplasma, mas precisará de alimentos normais.

O tempo de duração é ilimitado, e pode ser interrompido por:

- morte do corpo,
- fantasma escapa do corpo (vencendo um teste de *Vontade* + *Controle Mental*),



- fim dos pontos de *Mente* do fantasma (ainda assim, a vítima precisa ser despertada para retomar o corpo).
- Durante esse tempo, se chegar até a vítima algum som familiar (pessoa conhecida chamando o seu nome, música que ela gosta muito) ela poderá tentar recuperar seu corpo em uma disputa de *Vontade* contra o fantasma (sem a penalidade de -6 para o Fantasma).  
Vencendo, ela se sente caindo no corpo e o fantasma é arremessado para alguns metros de distância.

Perdendo, a vítima só poderá tentar outro teste depois do tempo estabelecido pelo poder do fantasma (2 rounds por nível de poder) e apenas se esse chamado externo persistir, porém, para cada nova tentativa, a vítima perde 1 ponto de *Mente*. Esses danos mentais causam muita dor na vítima, e ela pode optar por ignorar os chamados para voltar ao estado de inconsciência e voltar a absorver ectoplasma (como qualquer fantasma).

Se alguma vítima insistir nesses testes de recuperação de corpo e gastar seu último ponto de *Mente*, ela pode morrer se não tiver sucesso no teste. O *Observador* pode tentar impedir alguma vítima de fazer essa besteira exigindo um teste de *Vontade* para suportar a dor da perda de *Mente* e não se render ao conforto da inconsciência.

Contra outros **fantasmas**, apenas a Sugestão pode ser utilizada.

### **Telepatia Fantasmagórica (2 PC)**

Funciona apenas para emitir pensamentos para a(s) pessoa(s) escolhida(s).

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 2 rounds/nível



## Os Fantasma do “La Cascata”

São as vítimas de crimes cometidos recentemente no La Cascata.

**Rodrigo** não sabe muito bem o que aconteceu, gostaria muito de encontrar de novo sua mãe e sair daquele lixo onde seu corpo foi jogado; mas seu campo de percepção é bem restrito, e ele tem muito medo de que Alex possa encontra-lo de novo.

**Juan e Helena** se tornaram um fantasma só, **Jaime** é outra pessoa que se tornou um fantasma como eles, e com a mesma motivação.

Eles não têm a mesma capacidade intelectual de quando eram vivos, portanto, fazem as coisas mais por instinto do que por razão; não conseguem nem se comunicar claramente com seus vínculos de percepção.

Esse instinto os informou de uma nevasca em Bariloche que poderia armazenar muito ectoplasma no hotel La Cascata, e eles utilizaram todo poder que tinham para chamar seus vínculos de volta para a cena do crime.

Uma vez iniciada a nevasca, eles poderão arriscar o controle mental sonâmbulo de seus vínculos, um controle mental que só funciona quando seus alvos dormem e dura por tempo indeterminado.

Durante o controle mental, a mente dos fantasmas fica confusa e eles só conseguem deixar pistas, mas não o confronto direto com o assassino.



## Segredos

Estes segredos só podem ser revelados para os personagens que conhecem esses segredos se o jogador perguntar por eles, senão, alguns destes segredos, sendo revelados no início do jogo ou sem que os jogadores peçam, poderão induzir os personagens a adivinharem alguns eventos do jogo.

Porém, depois de alguns eventos, se o jogador ficar muito interessado no que está acontecendo, tentando relacionar algum fato com o seu personagem, você pode liberar essa informação e dar um empurrãozinho nele.

O cozinheiro **Alex** é a chave de todos os segredos.

Tudo começou três anos atrás, em 1996, quando ele, simplesmente aproveitando uma oportunidade, matou um músico no Paraguai com seu canivete e muita luta, e depois comeu parte de sua carne obedecendo a um irresistível desejo.

Passado o desejo e sentindo a culpa, fugiu desesperado para a Argentina e conseguiu um emprego como cozinheiro no hotel La Cascata.

Durante a temporada de 1998/1999, ele seguiu Juan e Helena, um jovem casal argentino que almoçou e deixou suas bicicletas no hotel porque iriam acampar perto de uma cachoeira, ele os matou durante a noite no acampamento deles, ao lado da cachoeira. Depois jogou o material do acampamento no lago da cachoeira.

Durante o inverno de 1999, ao acordar para preparar o café da manhã, ele matou Rodrigo, um garoto argentino de 8 anos, filho de hóspedes, enquanto ele brincava de esconde-esconde de madrugada, depois de escapar do quarto dos pais. Após o crime, ele deixou a porta do fundo do hotel aberta.

Durante a temporada de 1999/2000, ele matou Jaime, um jovem paraguaio que desceu de madrugada para se lamentar dos desentendimentos com a namorada com ele, que estava preparando o café da manhã. Aproveitou o despreparo do atendente recém contratado para pegar a mala do jovem, fugir com o carro e jogar tudo no grande lago de Tiucawa.

Em todos os assassinatos no La Cascata, ele utilizou um grande cutelo, escondeu os corpos no freezer do hotel, preparou pratos com os corpos para si e para os hóspedes e jogou pedaços das ossadas no aterro sanitário do hotel, uma grande vala que fica longe das trilhas para os turistas.

No caso dos campistas em 1998, a família e amigos do casal não sabiam deste plano de férias deles, portanto, não sabem onde eles desapareceram e as suspeitas recaíram sobre uma outra cidade turística argentina onde eles sempre iam; as bicicletas estão até hoje no fundo da garagem, atrás de algumas caixas de peças quebradas que Igor utiliza em seus consertos; depois de algumas semanas da passagem do casal, o pessoal do hotel concluiu que eles haviam se distanciado muito e voltaram para a cidade de carona, e depois de um mês, ninguém mais lembrava destas bicicletas.

No caso do garoto, o cozinheiro foi seriamente repreendido pela direção do hotel por esquecer de fechar a porta do fundo, o que proporcionou a suposta fuga e desaparecimento do garoto. Até hoje os pais do garoto colocam um cartaz de desaparecido no mural do hotel, mas não se hospedam mais lá porque a saudade é muito forte e a mãe do garoto imagina escuta-lo na sala de jantar do hotel.

No caso do jovem paraguaio, o atendente novato foi demitido por deixar um cliente sair sem pagar. A família do paraguaio suspeita que traficantes paraguaios, meio onde ele estava envolvido, deram um fim nele, e é melhor nem perguntar o que aconteceu para essa gente...

No ano passado, os capangas do pai de **Andrézinho Araújo** mataram um turista argentino que tinha comprado briga com ele em um baile funk.

Todos os **funcionários do hotel** se lembram de um negro velho andarião que teve abrigo negado pelo dono do hotel no inverno passado e morreu na estrada.

**Vanderson da Silva** já matou vários, inclusive sul-americanos de língua espanhola.

A **Família Casagran** esconde que seu filho mais novo, Júlio, fugiu do hotel para trabalhar como travesti em Bariloche.

**José, Emanoela, Mauro, Elizeta, Clodoaldo, Maria, Bruno, Ronaldo e seus filhos**, são pessoas que tiveram sonhos estranhos e sofreram algumas induções imperceptíveis para estarem neste local nesta data porque comeram carne das vítimas de Alex da última vez que estiveram em Bariloche.

Mas, como já foi avisado, não é interessante lembrá-los destes sonhos e induções para não criar expectativas antes do tempo, aguarde o momento certo para revelar esses fatos.



# Os Fatos

## 01/Julho/2000, Sábado:

O clima frio do inverno argentino recepciona os turistas; os argentinos chegam antes, os brasileiros chegam no final da tarde, a direção do hotel fica entusiasmada com todos esses hóspedes na baixa temporada deles, os hotéis que beiram as montanhas nevadas são os que recebem mais hóspedes nessa temporada.

Apenas personagens argentinos ou do sul do Brasil chegaram com veículo próprio; os do sudeste do Brasil chegaram de táxi.

Os personagens podem se conhecer, passear um pouco pelos arredores; a única coisa estranha que pode acontecer é o garotinho aparecendo sob uma mesa para alguma das moças turistas, sem chama muita atenção, como se fosse uma criança de verdade.

Lembrete: se alguém procurar na recepção por maiores detalhes, encontrará o aviso de “garoto desaparecido”.

Durante a noite, quando a maioria estiver recolhida em seus quartos, não perca a oportunidade de chamar alguns jogadores para um particular apenas para perguntar se eles farão alguma coisa diferente durante a noite, e para dois turistas com vínculo com o fantasma do casal de campistas, diga (em separado) que eles tiveram um sonho com um lugar muito bonito, uma cachoeira em meio a pinheiros, de repente, a noite cai, algo rasga a lona da barraca de camping, um grito e ele acorda assustado...

## 02/Julho/2000, Domingo:

Apesar do frio beirando o grau 0, os turistas podem:

- Pescar no lago (sem sucesso),
- Passear pelos arredores,
- Passear pelos arredores com o guia Igor,
- Visitar Bariloche,
- Ficar no hotel.

Todas atividades ocorrerão tranquilamente porém...

- Alguma moça que estiver passeando pelos arredores poderá escutar o garotinho chorando do aterro sanitário,
- Algum turista que teve o sonho e estiver passeando com o guia, chegará até a cachoeira e a reconhecerá,
- No meio da tarde, uma nevasca repentina cairá, com fortes ventos; turistas passeando pelos arredores poderão passar apuros para voltar para o hotel,
- Turistas que foram para Bariloche encontrarão uma cidade animada, e na volta, correm o risco de topar com a tempestade, correndo o sério risco de perder o controle do carro se insistirem em dirigir durante a tempestade na estradinha que liga o hotel a Bariloche. **Cuidado:** Jogadores podem perder seus personagens logo no início do jogo durante essa cena.

Durante a noite.

A nevasca dá uma pausa (para que algum personagem que ainda esteja em Bariloche possa voltar) mas volta com força total de madrugada (é bom que todos os personagens tenham voltado, porque o hotel ficará inacessível depois dessa nevasca (e os personagens ficarão fora da história).

Durante a nevasca da madrugada, o fantasma de Jaime Ortiz controlará Clodoaldo Ferdinã, que colocará as nove mesas da sala de jantar formando um “A” (visível do alto das escadas e dos corredores dos quartos, que circulam a parte superior da recepção e da sala de jantar).



Depois disso, ele subirá, dará uma forte batida na porta de outros 3 hóspedes, entrará no quarto e voltará a dormir.

O que poderá acontecer:

- José Casagran poderá escutar móveis sendo arrastados durante a nevasca; o hotel fica com as luzes da entrada ligadas durante a noite, o que ilumina parcialmente a sala de jantar; José verá uma pessoa arrastando as mesas, não identificará como sendo um dos funcionários, pode ser um dos hóspedes, só pode analisar vagamente a estatura de um homem. Se ele chamar, Jaime, aliás, Clodoaldo não responderá, se ele tentar se aproximar ou realizar outra atitude para alertar alguém, o fantasma de Juan e Helena o travará, ele só acordará quando Clodoaldo se deitar e Jaime abandoná-lo.
- Se o primeiro ou o segundo hospede que escutar a batida na porta acordar de imediato e abrir a porta rapidamente, ele poderá perceber alguém entrando no quarto de Clodoaldo (o próprio Clodoaldo) ou apenas a porta se fechando.

#### **Observações:**

- Os fantasmas precisariam vencer uma disputa psíquica para dominar Clodoaldo ou para travar José. Esse é um daqueles pontos onde o desenvolvimento da trama é mais importante do que a rolagem dos dados. Se José precisar ser travado pelo fantasma, role os dados antes de informar o travamento ao jogador só para ele achar que realmente houve um teste e ele perdeu. Esta observação serve para vários outros momentos do jogo, pelo menos no começo do jogo, para que a trama possa se desenvolver com mistério, sem nenhuma descoberta precoce de todo o passado da história (está lembrado que não era recomendável a entrega dos personagens fantasmas ou de Alex para algum jogador). Mas, depois do meio do jogo, você já pode permitir alguns teste mais justos para os personagens, para que eles tenham a chance de enfrentar o desconhecido.
- O personagem Clodoaldo não tem como saber que foi ele que fez esse ato, afinal, ele estava dormindo esse tempo todo. Só chame o jogador que está interpretando esse personagem quando amanhecer. E se alguém que viu ele entrando bater na porta para perguntar o que aconteceu, deixe o jogador tentar se explicar, afinal, ele estava dormindo... Ah sim, se alguém investigar os pés de Clodoaldo, perceberá que eles não estão limpos.

Depois deste fato, provavelmente você terá um José Casagran acordando de um transe na sala de jantar (uma pessoa acabou de sumir da frente dele e algumas mesas trocaram de lugar) e alguns turistas acordados com uma batida na porta tentando entender o que aconteceu. Vai ser um bom momento para sentar e assistir as interpretações dos personagens tentando entender o que aconteceu e se espantando com as mesas arrastadas na sala de jantar; apenas alguém que tente entender como as mesas então perceberá que elas estão em forma de “A” (de Alex, fantasmas não sabem escrever muito bem, e esse A é tudo que eles conseguirão).

### **03/Julho/2000, Segunda-feira:**

De manhã, depois da recolocação das mesas, é feita a constatação que a neve já atingiu um metro no vale Tiucawa e a nevasca continua, os personagens estão isolados no hotel.

Esse tipo de nevasca nunca aconteceu antes, o dono do hotel confirma a tempestade pelo telefone e culpa a poluição por esse desequilíbrio repentino do clima.

#### **Congelamento**

Com muito esforço, alguém até conseguiria andar na tempestade, mas a grossa camada de neve seguraria os passos, a ventania constante desorientaria os sentidos e a temperatura baixíssima temperada com cristais de gelo castigariam o corpo. Bem agasalhado, um personagem sofreria um dano de congelamento para cada meia hora exposto, sem agasalho, um dano a cada cinco minutos. Voltando para um ambiente aquecido, esses danos seriam recuperados na proporção de um a cada cinco minutos.

Os personagens têm um dia inteiro para achar o que fazer dentro do hotel.

Durante a noite.

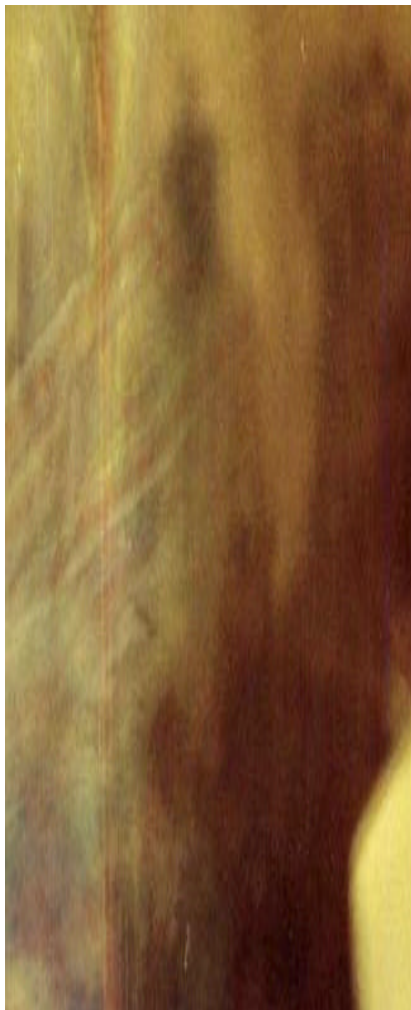
Emanoela sonhará com a morte de Helena: o marido (ele não lembra do rosto mas sabe que é o marido dela) sai da barraca para ver quem está lá fora, seu marido gritando e o barulho de pancadas, ela em pânico dentro da barraca, alguém caindo, um vulto se formando na lona da barraca, um facão ensanguentado rasgando a lona. Emanoela acorda gritando, acordando seu marido e talvez os hóspedes vizinhos.

No mesmo instante, possuído por Jaime, Bruno sai do seu quarto e berra em espanhol: - Eu voltei para te matar! – do corredor sobre a recepção, portanto, fora do campo de visão de José.

Depois do berro, voltará para seu quarto e dormirá. Todas as pessoas do hotel terão a possibilidade de escutar isso. Alguém que saiu do seu quarto assim que escutou o grito de Emanoela, poderá ver a porta de Bruno se fechando.

### Observações:

- Emanoela se lembrará de seu sonho, Bruno não escutará berro nenhum. Quando estiver fazendo o teste de percepção com penalidade de -2 para todos os personagens que podem ter escutado seu berro, faça um teste escondido para ele e diga que ele não conseguiu.
- Nesse ponto do jogo, alguns personagens já podem ter algumas desconfianças, e para despertar mais desconfianças ainda, incentive os jogadores a escreverem algumas das suas ações em bilhetinhos para o Observador. Deixe papel e caneta disponíveis para os jogadores em vários pontos do local. Apesar de mais discretos do que conversas em particular, bilhetinhos são MUITO mais suspeitos.



Quando os personagens começarem a sair dos seus quarto ou descer para a recepção para descobrir o que aconteceu, um poste cairá em algum ponto da estradinha e o hotel ficará sem telefone e sem energia elétrica.

José deverá lembrar-se (ou ser lembrado por algum funcionário do hotel que acordou) do gerador de energia a diesel que fica na garagem. Pegando sua lanterna, José poderá ativar o gerador sem maiores problemas.

### Observações:

- Se você estiver jogando essa história como live-action em um bom local, este poderá ser um momento muito divertido. Apague todas as luzes do local que representa o salão, deixe o pessoal bagunçar tentando fazer alguma coisa e diga que está muito escuro (e vai estar mesmo) e eles não estão enxergando nada. Somente quando José se lembrar da sua lanterna é que você pode dar alguma fonte de iluminação para ele (uma lanterna mesmo), e quando ele se lembrar do gerador, indique algum local escuro e fora do local onde está acontecendo o live-action (um corredorzinho do lado da casa, um banheirinho no fundo da chácara, a escada do prédio). Ele deverá ir até esse local e fazer algum gesto para significar que a energia voltou. Nesse momento as luzes do ambiente podem voltar a ser ligadas.
- Um Observador criativo pode induzir o jogador que está representando José a ficar com muito medo de fazer essa inocente caminhada, e um jogador precavido poderá chamar algum outro personagem para ir junto com ele. De qualquer maneira, não vai acontecer nada nessa cena... bom, a não ser que algum outro jogador...

**04/Julho/2000, Terça-feira:**

Os dias podem ficar cada vez mais animados com os personagens tentando entender o que está acontecendo. E as noites ficarão mais escuras: para economizar o combustível do gerador, algumas luzes da recepção e dos corredores serão apagadas.

**Observações:**

- Neste ponto da história, alguns jogadores perceberão que os “fenômenos” só ocorrem à noite e colocarão seus personagens de vigia noturna. Se esses personagens não ficaram dormindo durante o dia, faça testes com penalidades cada vez maiores contra a sua Vontade para ver se eles resistem ao sono. Personagens que tentaram dormir de dia para realizar esta vigilância terão penalidades menores.
- Se algum personagem que estiver fazendo essa vigília for alguns dos vinculados aos fantasmas, não hesite em travá-lo para deixar algum possuído realizar seus atos escondido. Espere até quarta-feira para liberar os testes de resistência a esses travamentos.
- Mas, se os jogadores realmente estiverem com uma boa estratégia, até mesmo antes desta parte da história, faça as coisas acontecerem às claras, respondendo algumas das perguntas dos jogadores; eles fizeram por merecer.

Durante a noite.

Ronaldo, possuído por Juan e Helena, esconderá a faca de sua tralha de pesca no pijama, fugindo de olhares, pegará o cartaz “procura-se garoto desaparecido” do mural, pegará o cartaz com a faca em uma mesa da sala de jantar e o cobrirá com a toalha da mesa. Se alguém tocá-lo, ele acordará sem saber o que está acontecendo. Se isso acontecer, Alex acordará e participará da cena questionando Ronaldo.

**05/Julho/2000, Quarta-feira:**

Durante o café da manhã.

Se Juan e Helena tiverem sucesso durante a madrugada, uma surpresa aguarda aqueles que chegam para o café da manhã, e uma vez revelada a faca e o cartaz, Alex ficará atento durante algum tempo, e depois guardará a faca na cozinha.

Se Ronaldo foi acordado antes de completar o objetivo dos fantasmas, nada acontecerá de anormal.

Porém, em qualquer hipótese, Alex já suspeita que alguém descobriu o seu passado e voltou para se vingar.

Vai começar o jogo.

Neste ponto, as ações dos jogadores fugirão completamente da previsão, e alguém pode conseguir pegar o assassino a qualquer momento.

Alex não se renderá sem lutar muito, aliás, Alex só se renderá morto porque sabe o que fez e não quer enfrentar isso em julgamento algum.

**Observações:**

- Não force situações em favor do assassino só para continuar o jogo. Se a idéia do jogador for boa, ou se ele tiver sorte nos dados, parabéns. Foi um excelente jogo. Situações com inimigos invencíveis ou muuuito sortudos podem desestimular os jogadores ou tornar o jogo cansativo.

Durante o dia, a nevasca será violenta, provocando um barulho forte e assustador dentro do hotel, dando a impressão que tudo vai desabar a qualquer momento.

Se alguém se isolar em um local onde Alex possa assassiná-lo com impunidade, será assassinado e terá seu corpo escondido no salão frigorífico da cozinha.



É o momento ideal para o Observador se livrar de algum personagem sem jogador. (crianças brincando onde não devem, casal em lua-de-mel namorando onde não deve, lavadeiras lavando roupa onde, bom, onde é para lavar roupa mesmo, pena que é um local que ninguém vai visitar...)

O garotinho vai voltar a aparecer sob as mesas para alguma moça. Só para lembrar: o que é só para alguma moça e a risadinha e conversa telepática; todos são capazes de ver o garoto, até que ele suma depois de algum tempo sob a mesa.

Durante a noite, a nevasca diminui.

Alex vai tentar matar qualquer um que seja muito descuidado em sua vigilância noturna.

Mauro ou Elizeta, um destes dois personagens que não esteja sendo controlado por um jogador, vai ser manipulado em seu sono por Juan e Helena, vai descer a escada até a garagem, vai puxar uma das bicicletas do casal abandonadas perto das peças de Igor, puxará uma dessas bicicletas pela escada e perderá o equilíbrio quando estiver chegando no topo da escada, bem na porta da recepção.

Quem estiver acordado, escutará barulho de metal despencando pela escada do estacionamento, e alguém correndo muito rápido para essa escada. Como já foi dito, a iluminação está muito reduzida e não dá para identificar claramente quem é.

Alex está paranóico e não dorme mais, ele escutará o barulho e correrá sem pensar duas vezes para a escada. Chegando no estacionamento, a iluminação da escada mostrará a conhecida bicicleta toda entortada sobre o corpo de uma pessoa idosa completamente quebrada com muito sangue saindo pela boca por causa das hemorragias internas.

Se apenas uma pessoa descer a escada do estacionamento, sofrerá um ataque de Alex, que está escondido atrás da porta do estacionamento.

Se mais pessoas descenderem, Alex fugirá pelo portão do estacionamento (que só tem uma tranca interna, sem chave).

Se na fuga de Alex, alguém acender a luz do estacionamento, Alex correrá por trás dos carros e desligará o gerador antes de correr para o portão.

Alex voltará para dentro do hotel pela cozinha, onde ele deixou a porta encostada.

### **06/julho/2000, Quinta-feira:**

Durante o dia... bom... nossa, que zona que está virando esse hotel.

Alex continuará preparando seus deliciosos pratos (agora com um ingrediente mais “humano”), e depois dará um cochilo no seu quarto, o mesmo do guia Igor, ao lado da cozinha.

Durante o dia, provavelmente algum personagem vinculado a algum fantasma estará dormindo. Ele será manipulado para fazer uma simples ação, durante o dia mesmo: ir até a cozinha e abrir a porta do salão frigorífico da cozinha, e voltar a dormir.

Essa porta aberta provocará o descongelamento do freezer e um pequeno alagamento pela cozinha, um alagamento meio alaranjado pois o sangue de algumas vítimas recentes está misturado.

Esse alagamento vai vazar para a sala de jantar, e se alguém procurar a fonte deste alagamento, vai encontrar o salão frigorífico aberto, e se procurar a origem deste outro líquido que está junto com a água, vai ver um canto do freezer mais avermelhado, coberto por barras de gelo derretendo, olhar por cima da barreira de gelo não adianta, está escuro; quebrando a barreira de gelo, os corpos dos desaparecidos do hotel despidos e sem alguns “bifes” de carne estarão lá.

Ah, imaginem se com esse barulho de gelo quebrando o nosso Cozinheiro Psicopata Paraguaio não acordou?

Agora vale tudo, dedo no olho, chute no saco, faca na garganta; se estiver em igualdade numérica, Alex vai tentar se aproximar para matar a testemunha na traição; se estiver em desvantagem numérica, mas sem ninguém o acusando, Alex vai tentar consertar a situação politicamente (mentindo); mas se estiver em inferioridade com todas as testemunhas olhando torto na direção dele, ele fugirá nevasca afora.

Atenção, SE alguém investigar esse alagamento isso acontecerá, senão, Alex acordará, fechará a porta, limpará o chão e continuará sua caçada.

Ah sim, e o garotinho vai aparecer de novo.





Durante a noite.

Não mataram esse cozinheiro ainda? Neste caso algum dos vinculados será manipulado a riscar “A”s com facas de cozinha na porta da cozinha. E se conseguir chegar até a cozinha sem ninguém por perto, já sabemos o que o cozinheiro Alex fará, não?

### **07/Julho/2000, Sexta-feira:**

Agora a história descamba para a agressão.

A qualquer momento, com intervalos de 4 horas, um vinculado que estiver dormindo será manipulado a riscar “A”s com facas do lado de fora de qualquer aposento onde esteja o cozinheiro. Alex escutará os arranhados na parede, e nós já discutimos o que Alex acha disso, não?

Se Alex não conseguir matar essas pessoas porque existem outras por perto que só ficam observando sem perceber que ele é o alvo, Alex fará de tudo para matar esses vinculados mais tarde, cada vez com menos cuidados.

Durante a noite, os fantasmas continuarão manipulando e Alex continuará matando. Duvido que alguém sobreviva até o Sábado.

### **08/Julho/2000, Sábado:**

Você já viu um Sábado igual a uma Sexta-feira? Este é um deles, a única diferença é que a nevasca acabou, mas quem disse que dá para ir para algum lugar com 1 metro de neve lá fora?

### **09/Julho/2000, Domingo:**

A neve já abaixou bastante, se alguém que sabe dirigir ainda está vivo, é só pegar o carro e ir embora.



## Fim de Jogo

Existem 3 possíveis finais para esse jogo (fora a carnificina total):

- Alguém consegue matar o cozinheiro: A porta da recepção se abre sozinha (bom, não tão sozinha assim), os fantasmas alcançam o nível 7 de Vontade (uma forma com detalhes) e vão embora por essa porta. Se Maria ainda estiver viva, ela recebe um abraço de Jaime antes dele ir embora. Se alguém conseguiu acalmar o garotinho durante o jogo, ele sairá debaixo de uma das mesas e irá de mãos dadas com Helena.
- Conseguem capturar o cozinheiro: Vinculados com os fantasmas serão manipulados para matar o cozinheiro diretamente, e se não o conseguirem até o Domingo, que é quando a polícia vai chegar para ver como estão as coisas e levar o prisioneiro, os fantasmas se unirão em um só com novos poderes e ficarão assombrando o hotel em jogos futuros.
- O cozinheiro foge: Os fantasmas se unirão e ganharão o poder de balançar portas, balançarão uma porta de saída do hotel sempre que alguém estiver por perto. Se alguém abrir, os fantasmas atingem Vontade 7, vão até o corpo do cozinheiro morto na neve e somem ao som de um linchamento. Se ninguém abrir a porta em 24 horas, os fantasmas ganharão diferentes poderes e ficarão assombrando o hotel.

### Observações finais:

- Em qualquer momento, as ações de alguns jogadores podem interferir neste roteiro da história; não deixe o jogo travar, adiante ou atrase alguns eventos para manter o ritmo do jogo, vale até fazer alguns eventos ocorrerem de dia.
- Mais uma vez, vale o lembrete: se os jogadores organizarem estratégias que superem os bloqueios de testemunhas utilizados pelos fantasmas, não force o resultado; deixe que eles presenciem os eventos que ainda haverão muitas questões a serem descobertas. Se os jogadores impedirem a ocorrência de algum evento, faça os fantasmas tentarem depois (respeitando um período de tempo para os fantasmas se recarregarem), ou então, improvise alguns novos eventos que darão dicas de quais são as motivações dos fantasmas.

Por sua visita ao Hotel "La Cascata" no Natal de 2001  
Destacamos aqui a presença dos turistas brasileiros  
Igor, João Paulo, Léo, Mind, Paula, Paulo e Pir.



Obrigado e Voltem sempre!!!

RMG



**Personagem:**Jaime Ortiz  
Fantasma paraguaio



atributo	or	x	atual	dano
<b>Físico</b>	<b>0</b>			
<b>Destreza</b>	<b>3</b>			
<b>Inteligência</b>	<b>3</b>			
<b>Vontade</b>	<b>2</b>			
<b>Percepção</b>	<b>6</b>	<b>*</b>		
<b>Mente</b>	<b>4</b>			
<b>Magia</b>				
<b>Sorte</b>				

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	Golpe	Aparo/Esq.	Dano

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible][illegible]

## Histórico

Antes, ele utilizava seu controle mental como uma indução chamando o alvo de volta para o hotel nesta data ou proporcionando sonhos relacionados com o local.

Uma vez no Hotel, em contato com os outros fantasmas e com a onda de ectoplasma trazida nevasca, ele desenvolve o poder de animar o corpo da vítima adormecida, espalhando pistas para incriminar o assassino, mas sua baixa inteligência não consegue realizar nada muito claro, e seu baixo poder não permite uma boa visão para identificar pessoalmente Alex.

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

(A) - (11, 12)

(B) - (2)

(C) - (6, 7, 8)


(D) - (3)

(E) - (4)

(F) - (10)

(G) - (5)

(H) - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

[illegible]

**Personagem:** Juan e Helena Latan  
Fantasma de casal argentino



atributo	or	x	atual	dano
<b>Físico</b>	<b>0</b>			
<b>Destreza</b>	<b>3</b>			
<b>Inteligência</b>	<b>3</b>			
<b>Vontade</b>	<b>2</b>			
<b>Percepção</b>	<b>6</b>	<b>*</b>		
<b>Mente</b>	<b>4</b>			
<b>Magia</b>				
<b>Sorte</b>				

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	Golpe	Aparo/Esq.	Dano

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

Custo	<b>Características Físicas</b>
	Casal de campistas argentinos
Custo	<b>Características Psíquicas</b>
	PES
Custo	<b>Características Raciais</b>
*	Percepção vinculada à algumas pessoas que comeram da sua carne: José Casagran Emanoela Ronaldo e seus filhos Mauro e Elizeta

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

## Equipamento

[illegible]

## Histórico

Um estranho caso onde duas pessoas assumem uma consciência única como fantasma.

Antes, eles utilizavam seu controle mental como uma indução chamando o alvo de volta para o hotel nesta data ou proporcionando sonhos relacionados com o local.

Uma vez no Hotel, em contato com os outros fantasmas e com a onda de ectoplasma trazida nevasca, eles desenvolvem o poder de animar o corpo da vítima adormecida, espalhando pistas para incriminar o assassino, mas sua baixa inteligência não consegue realizar nada muito claro, e seu baixo poder não permite uma boa visão para identificar pessoalmente Alex.

(A) - (11, 12)

(B) - (2)

(C) - (6, 7, 8)


(D) - (3)

(E) - (4)

(F) - (10)

(G) - (5)

(H) - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

[illegible][illegible][illegible]

**Personagem:**Rodrigo Simiel  
Fantasma de garotinho



Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible]

## Histórico

Rodrigo é muito novinho para perceber o que aconteceu com ele.  
Ele busca sua mãe em algumas mulheres que passam pelo hotel, quer que tirem seu corpo do aterro mas tem medo de que o cozinheiro o encontre quando ele aparece na sala de jantar.

(A) - (11, 12)

(B) - (2)

(C) - (6, 7, 8)


(D) - (3)

(E) - (4)

(F) - (10)

(G) - (5)

(H) - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--



**Personagem:**Alex Pazero  
Cozinheiro do Hotel LaCascata



atributo	or	x	atual	dano
<b>Físico</b>	<b>6</b>			
<b>Destreza</b>	<b>6</b>			
<b>Inteligência</b>	<b>6</b>			
<b>Vontade</b>	<b>6</b>			
<b>Percepção</b>	<b>6</b>			
<b>Mente</b>	<b>8</b>			
<b>Magia</b>				
<b>Sorte</b>				

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	Golpe	Aparo/Esq.	Dano
briga	7	6/6	
faca	7	6/6	D2

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

## Equipamento

[illegible]

## Histórico

Alex começou matando um músico em sua cidade, bebeu sangue e comeu alguns nacos, depois fugiu para a Argentina. Já trabalha há dois anos no hotel LaCascata, e sempre que tem a chance de saciar seu vício, não só sacia como divide o vício com alguns hóspedes. Suas últimas vítimas foram:

Rapaz paraguaio que tinha brigado com a namorada no hotel.

Casal de campistas que almoçou e deixou suas bicicletas no hotel e foi atacado nas proximidades da cachoeira.

Garoto de 8 anos, filho de hóspedes, que estava se escondendo sob as mesas, de madrugada.

(A) - (11, 12)

(B) - (2)

(C) - (6, 7, 8)

(D) - (3)

(E) - (4)

(F) - (10)

(G) - (5)

(H) - (9)

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

[illegible]

**Personagem:** José Casagran  
Carregador e Atendente do Hotel “La Cascata”

[illegible]

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible]

Pais: Raul e Júlia (proprietários do Hotel La Cascata).  
Irmãos: Juliana (21) e Júlio (19).  
Gosta de trabalhar no patrimônio da família e dos membros da família, apesar de não falarem mais do irmão Júlio (que fugiu para ser travesti em Bariloche).  
Trocou o dia pela noite porque sempre assume o horário noturno do hotel.

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

**Personagem:** Adenílson Patrício  
Colunista Social de Televisão (“Adenílson Patrício Visita”)

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--



Adenilson Patrício é o repórter dos ricos e famosos  
Considerado um parasita da alta sociedade, ele se considerar o mais fino exemplar dessa classe.  
Mas como não tem toda a riqueza que ostenta, optou por visitar Bariloche na baixa temporada para pagar menos e poder dizer que já visitou esse local “completamente chique” (o bordão de seu programa de entrevistas).  
Acompanhado de sua completamente chique esposa, a pseudo-socialite Edeuzira Maricreuzza Patrício, Adenílso está torcendo para encontrar alguns artistas em suas viagem para poder falar em seu programa que “...em conversa super íntima com tal famoso, que estava de férias no mesmo hotel que eu em Bariloche...”.

[illegible]

**Personagem:** Andrézinho Araújo  
Playboy carioca

[illegible]

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
beretta	8	11	D2+1	X3	16

<b>Equipamento</b>
Beretta +1/+4 D2+1 x3 16x9mm

## Histórico

Filho mimado do bicheiro carioca Raul Araújo, está em uma situação muito confortável para sair por aí atrás de trabalho, ainda mais agora que se casou com a belíssima modelo Emanoella Parreiras.

O paizão está satisfeito com o filhão vagabundo que tem, pelo menos o garoto não fica se metendo em encrencas.

Se formou em direito em uma faculdade particular e com diploma pago, quer coisa melhor... Agora só faltam aqueles contatos certos e colocar o rapaz em um cargo público.

(A) - (11, 12)

(B) - (2)

(C) - (6, 7, 8)


(D) - (3)

(E) - (4)

(F) - (10)

(G) - (5)

(H) - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidades Físicas	Teste / Custo
Futebol 2	
Violão 1	
Veículo (carro) 2	
Veículo (moto) 2	
Habilidades Psíquicas	Teste / Custo
Formado em Direito 1	
Finesse 2	
Manha 2	
Habilidades Bélicas	Teste / Custo
Pistolas 0	
Beretta 1	
Jujjitsu 1 +2 +2 0	
Amortecer queda 1	
Tombar 1	
Chaves 0	

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

**Personagem:** Bruno Oliveira  
Técnico em informática da Burniet



atributo	or	x	atual	dano
<b>Físico</b>	<b>6</b>			
<b>Destreza</b>	<b>6</b>			
<b>Inteligência</b>	<b>7</b>			
<b>Vontade</b>	<b>6</b>			
<b>Percepção</b>	<b>6</b>			
<b>Mente</b>	<b>8</b>			
<b>Magia</b>				
<b>Sorte</b>				

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	Golpe	Aparo/Esq.	Dano

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible][illegible]

## Histórico

O perfeccionismo deixa Bruno muito estressado em seu trabalho, e ele acha que voltar para o hotel de Bariloche agora, fora da temporada, pode ser um sossego restaurador. Porém, Sandra, sua esposa, preferiu visitar os parentes do interior, deixando Bruno sozinho nesta viagem depois de uma pequena briga de casal.

(A) - (11, 12)

(B) - (2)

(C) - (6, 7, 8)

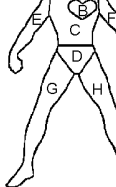
(D) - (3)

(E) - (4)

(F) - (10)

(G) - (5)

(H) - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--



**Personagem:** Clodoaldo Ferdinã  
Costureiro famoso

[illegible]

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible]

## Histórico

Costureiro de renome nacional, é uma figura polêmica por sua preferência sexual enrustida e suas opiniões diretas e contundentes.

Afastado da mídia por conseguir comprar briga em todos os programas que compareceu, está repousando em Bariloche esperando a poeira baixar para que suas opiniões sejam novidade outra vez quando ele voltar.

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

**Personagem:**Emanoella Parreiras Araújo  
Modelo e atriz

[illegible]

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible]

**Histórico**  
Casou com Andrézinho Araújo, um dos homens mais ricos e mais feio do Rio de Janeiro por amor?...  
HAHAHAHAHAHAHAHA!!!  
Mas ele acredita, e é isso o que importa.

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

**Personagem:** Maria Guandamo  
Secretária Solitária

[illegible]

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible]

Durante a temporada do ano passado neste mesmo hotel, Maria começou o namoro com um jovem paraguaio filho de fazendeiros. Depois de um desentendimento bobo, ele saiu do hotel e nunca mais foi visto. Com muitas saudades, ela brigou com os pais e mesmo sem as amigas e fora da temporada, ela volta para o hotel na esperança de que algo aconteça.

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

**Personagem:**Ronaldo Cintra  
Dono do Frigorífico “Boinoanzol”



atributo	or	x	atual	dano
<b>Físico</b>	<b>8</b>			
<b>Destreza</b>	<b>5</b>			
<b>Inteligência</b>	<b>6</b>			
<b>Vontade</b>	<b>6</b>			
<b>Percepção</b>	<b>6</b>			
<b>Mente</b>	<b>8</b>			
<b>Magia</b>				
<b>Sorte</b>				

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	Golpe	Aparo/Esq.	Dano

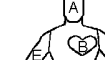
Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

[illegible][illegible]

## Histórico

Ronaldo não costuma tirar férias da empresa que ele construiu, mas para a surpresa de Adriana, sua esposa, ele decidiu atender os pedidos dos filhos, André (10) e Andréia (12), e decidiu passar mais uma semana no hotel de Bariloche onde eles foram no ano passado: e mesmo fora da temporada.

(A) - (11, 12)  
 (B) - (2)  
 (C) - (6, 7, 8)  
 (D) - (3)  
 (E) - (4)  
 (F) - (10)  
 (G) - (5)  
 (H) - (9)



A line drawing of a human figure from the waist up, facing forward. The figure is divided into eight labeled regions: A is the head; B is the upper chest/heart area; C is the lower chest/stomach area; D is the pelvic region; E is the right upper arm; F is the left upper arm; G is the right thigh; and H is the left thigh.

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidades Físicas	Teste / Custo
Futebol 2	
Correr 1	
Montar (cavalo) 2	
Veículo (carro) 2	
Veículo (caminhão) 2	

Habilidades Psíquicas	Teste / Custo
Administração 2	
Pecuária 2	
Barganha 1	
Manha 1	
História do Futebol 3	
Pescar 2	

Habilidades Béticas	Teste / Custo
Revólveres 0	
Facas 0	

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

**Personagem:** Vanderson da Silva  
Turista carioca



atributo	or	x	atual	dano
<b>Físico</b>	<b>6</b>			
<b>Destreza</b>	<b>6</b>			
<b>Inteligência</b>	<b>7</b>			
<b>Vontade</b>	<b>6</b>			
<b>Percepção</b>	<b>6</b>			
<b>Mente</b>	<b>8</b>			
<b>Magia</b>				
<b>Sorte</b>				

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	Golpe	Aparo/Esq.	Dano
briga	7	6/6	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car
beretta	9	12	D2+1	x3	16

[illegible]

<b>Experiência</b>	
--------------------	--

## Equipamento

[illegible]

## Histórico

Tenente de Jacaré, chefe do tráfico no Morro da Guiné do Rio de Janeiro, Vander veio para Bariloche para investigar Andrézinho, filho do bicheiro Araújo.

Jacaré suspeita que Araújo está entrando no tráfico com o mesmo fornecedor que ele, o Miguelim de Bariloche.

A ida de Andrézinho para Bariloche só confirmou essas suspeitas.

Agora só faltam fotos deste encontro para conscientizar os outros traficantes desta nova concorrência, pois, sozinho não vale a pena entrar nessa briga.

(A) - (11, 12)

(B) - (2)

(C) - (6, 7, 8)

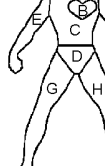
(D) - (3)

(E) - (4)

(F) - (10)

(G) - (5)

(H) - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidades Físicas	Teste / Custo
Dança 1	
Escalar 1	
Furtividade 2	
Música (violão) 2	
Natação 2	
Futebol 2	

Habilidades Psíquicas	Teste / Custo
Cozinhar 2	
Espionagem 2	
Manha 1	
Misticismo (Candonblé) 1	
Tortura 1	

Habilidades Béticas	Teste / Custo
Briga 1 +1/ 0/ 0	
Pistolas 0	
Beretta 2	