

O PORTÃO DA ESCOLA MUNICIPAL PANDIÁ CALÓGERAS

UMA AVENTURA DE HORROR CÓSMICO PARA FATE
CONDENSADO

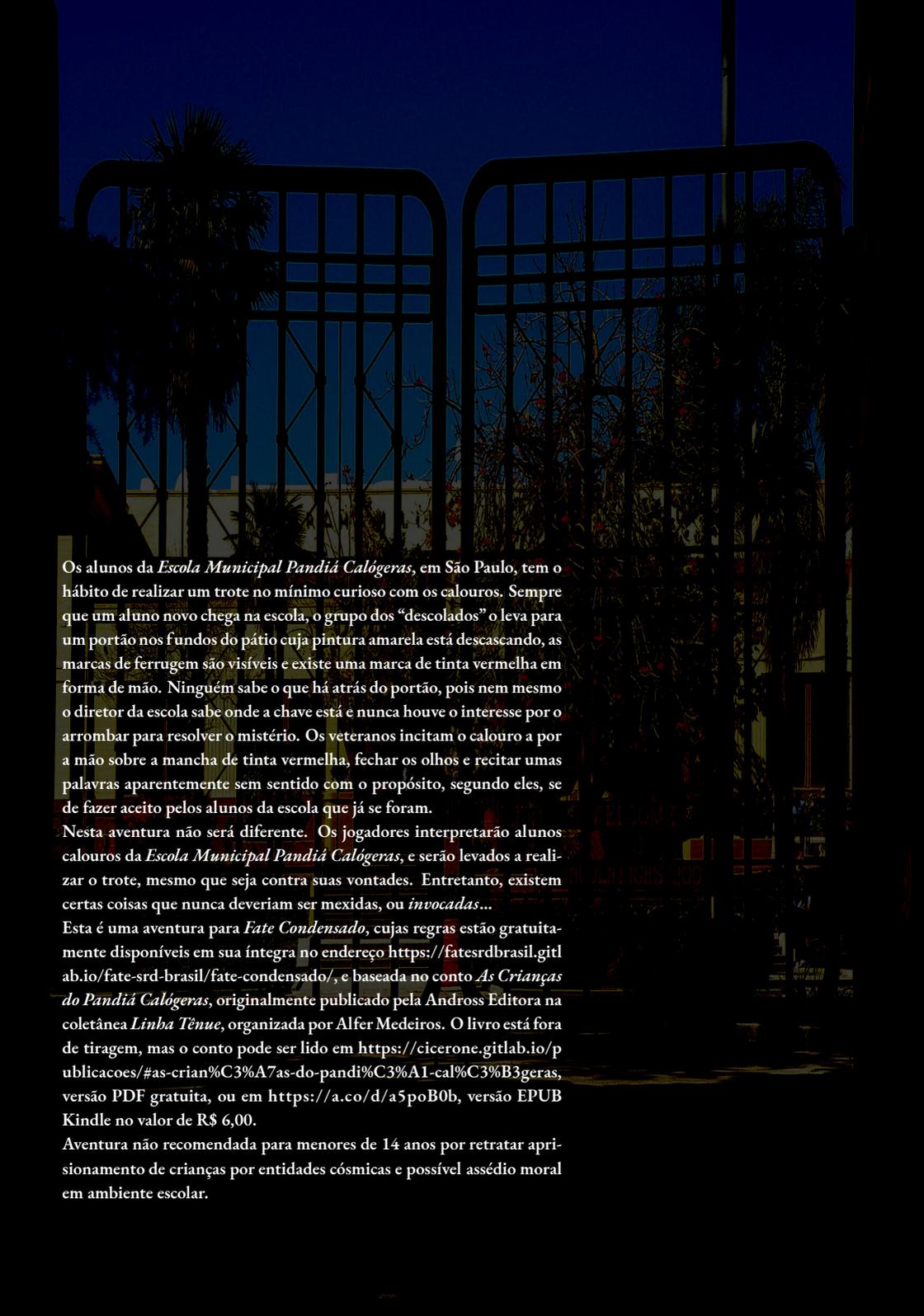
LU CAVALHEIRO

2022

LICENÇA CREATIVE COMMONS ATRIBUIÇÃO-COMPARTILHA IGUAL 4.0
INTERNACIONAL

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR





Os alunos da *Escola Municipal Pandiá Calógeras*, em São Paulo, tem o hábito de realizar um trote no mínimo curioso com os calouros. Sempre que um aluno novo chega na escola, o grupo dos “descolados” o leva para um portão nos fundos do pátio cuja pintura amarela está descascando, as marcas de ferrugem são visíveis e existe uma marca de tinta vermelha em forma de mão. Ninguém sabe o que há atrás do portão, pois nem mesmo o diretor da escola sabe onde a chave está e nunca houve o interesse por o arrombar para resolver o mistério. Os veteranos incitam o calouro a por a mão sobre a mancha de tinta vermelha, fechar os olhos e recitar umas palavras aparentemente sem sentido com o propósito, segundo eles, se de fazer aceito pelos alunos da escola que já se foram.

Nesta aventura não será diferente. Os jogadores interpretarão alunos calouros da *Escola Municipal Pandiá Calógeras*, e serão levados a realizar o trote, mesmo que seja contra suas vontades. Entretanto, existem certas coisas que nunca deveriam ser mexidas, ou *invocadas*...

Esta é uma aventura para *Fate Condensado*, cujas regras estão gratuitamente disponíveis em sua íntegra no endereço <https://fatesrdbrasil.gitlab.io/fate-srd-brasil/fate-condensado/>, e baseada no conto *As Crianças do Pandiá Calógeras*, originalmente publicado pela Andross Editora na coletânea *Linba Tênuê*, organizada por Alfer Medeiros. O livro está fora de tiragem, mas o conto pode ser lido em <https://cicerone.gitlab.io/publicacoes/#as-crian%C3%A7as-do-pandi%C3%A1-cal%C3%B3geras>, versão PDF gratuita, ou em <https://a.co/d/a5poB0b>, versão EPUB Kindle no valor de R\$ 6,00.

Aventura não recomendada para menores de 14 anos por retratar aprisionamento de crianças por entidades cósmicas e possível assédio moral em ambiente escolar.

O PORTÃO DA ESCOLA MUNICIPAL PANDIÁ CALÓGERAS

Uma aventura de horror cósmico para Fate Condensado

Lu Cavalheiro

2022

Aventura licenciada sob Licença Creative Commons
Atribuição-CompartilhaIgual CC-BY-SA 4.0 Internacional

Esta aventura é baseada no sistema Fate Condensado (disponível em <http://www.faterpg.com/>), um produto da *Evil Hat Productions, LLC* desenvolvido, escrito e editado por PK Sullivan, Lara Turner, Leonard Balsera, Fred Hicks, Richard Bellingham, Robert Hanz, Ryan Macklin e Sophie Lagacé, e licenciado para meu uso sob Licença Creative Commons Atribuição 3.0 Não Adaptada (https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pt_BR).

A fonte Fate Core é © *Evil Hat Productions, LLC* e usada com permissão. Os ícones das *Quatro Ações* foram criados por Jeremy Keller.



DADOS DA AVENTURA

Título: O PORTÃO DA ESCOLA MUNICIPAL PANDIÁ CALÓGERAS: UMA AVENTURA DE HORROR CÓSMICO PARA FATE CONDENSADO

Ano de publicação: 2022

Autoria, revisão e diagramação: Lu Cavalheiro

Artes:

- **Capa:** Domínio público (<https://pxhere.com/en/photo/770330>)
- **Quarta capa:** Laurie Avocado, *High School on Eternity Street* (<https://www.flickr.com/photos/auntlaurie/4525842729/in/photostream/>)
- **Sala de aula antiga (página v):** Anders Beer Wilse, “Anna Rogstad na Aula de Caligrafia”, 1909, Domínio público.
- **Grupo de jogadores de RPG (página 4):** Diacritica, “A typical pen & paper round”, 2010, Licença CC-BY-SA 3.0 Genérica (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.pt_BR).
- **O Rei em Amarelo (página 8):** Earl Geier, “The King in Yellow”, 1990 (<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:King-in-Yellow-Earl-Geier.jpg>), Licença CC-BY-SA 4.0 Internacional.
- **Céu alaranjado (página 18):** <https://pxhere.com/en/photo/967558>, Domínio público.
- **Meus contatos (página 22):** Arquivo pessoal, 2021. Licença CC-BY-SA 4.0 Internacional.

Ano de publicação: 2022

Licenças:

- **O portão da Escola Municipal Pandiá Calógeras: Uma aventura de horror cósmico para Fate Condensado:** Licença Creative Commons Atribuição-CompartilhaIgual CC-BY-SA 4.0 Internacional (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR)
- **Sistema Fate Condensado:** *O portão da Escola Municipal Pandiá Calógeras* é baseada no sistema Fate Condensado (disponível em <http://www.faterpg.com/>), um produto da *Evil Hat Productions, LLC* desenvolvido, escrito e editado por PK Sullivan, Lara Turner, Leonard Balseira, Fred Hicks, Richard Bellingham, Robert Hanz, Ryan Macklin e Sophie Lagacé, e licenciado para meu uso sob Licença Creative Commons Atribuição 3.0 Não Adaptada (https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pt_BR).
- **Fonte Fate Core:** A fonte Fate Core é © *Evil Hat Productions, LLC* e usada com permissão. Os ícones das *Quatro Ações* foram criados por Jeremy Keller.
- O poema citado ao longo da aventura é a *Canção de Cassilda*, escrita por Robert A. Chambers como introdução à primeira parte do livro *O Rei em Amarelo*, já em domínio público. A tradução é de minha autoria, e se encontra sob Licença CC-BY-SA 4.0 Internacional.

Esta é uma aventura baseada em uma lenda urbana de uma escola pública do município de São Paulo/SP. Desarte, todos os eventos aqui descritos são meramente fictícios e usados apenas para a construção de uma narrativa de horror cósmico. Quaisquer semelhanças com a realidade são meras – e apavorantes – coincidências.

Aventura não recomendada para menores de 14 anos por retratar aprisionamento de crianças por entidades cósmicas e possível assédio moral em ambiente escolar.

ÍNDICE

Introdução	1
Os Personagens	5
Aspectos	5
A <i>Pirâmide de Perícias</i>	6
E a perícia <i>Saberes</i> ?	6
Recarga e Façanhas	7
Estresse e Consequências	7
A Aventura	9
Primeira Cena: a hora do recreio	10
Segunda Cena	11
Conversando com Rodrigo durante o recreio	11
“Te pego lá fora, mané!”	12
Terceira Cena: o <i>ritual de iniciação</i>	13
Quarta Cena: o portão se abre	14
Conclusão	16
Personagens Prontos	19
Jovem Geek com Timidez Crônica	20
A Criança Rebelde	21



INTRODUÇÃO

Os alunos da *Escola Municipal Pandiá Calógeras*, em São Paulo/SP, têm um trote bastante curioso de se aplicar nos novos alunos. Os veteranos os levam até um portão aos fundos da escola, cuja pintura amarela está descascando em várias partes. O portão contém mais ferrugem do que metal, mas é visível uma mancha em tinta vermelha no formato de uma mão. Os veteranos induzem os calouros a por a mão sobre a mancha, fechar os olhos e recitar palavras aparentemente sem sentido até que algo aconteça. Quando os veteranos estão cansados de ver o calouro fazendo papel de ridículo, eles sacodem o portão para se divertirem com o susto levado pelos novos alunos.

Os jogadores interpretarão calouros da *Escola Municipal Pandiá Calógeras*. Considerando o sistema de ensino do Estado de São Paulo, isso significa que eles estarão cursando entre o primeiro e quinto ano do Ensino Fundamental, o chamado Ensino Fundamental I. Essencialmente, seus personagens serão crianças na faixa entre 7 e 13 anos. Isso, em si, já destaca o primeiro **Aspecto da Aventura**, *Crianças aplicando trote em crianças*. Considerando o discernimento e a maturidade típicas da idade, isso é um indicativo claro de que talvez os veteranos recorram a ameaças e intimidações para que os personagens dos jogadores participem do trote. Apesar de ser realista, lembre-se da regra fundamental de Fate: **não seja um babaca**. O grupo deve conversar entre si e estabelecer limites do que será aceitável em mesa ou não.

O outro **Aspecto da Aventura** é justamente o *Portão Misterioso no Fundo*

da Escola. A chave que o abre já foi perdida há muito, e ninguém, nem mesmo o diretor, se interessa em saber o que há atrás do portão. Para melhorar, o portão fica na parte dos fundos da escola, em um lugar em que qualquer um minimamente versado em geometria perceberia, facilmente, que, caso o portão fosse aberto, ele daria para a parede ou um nicho bem estreito. Como o portão é rente tanto às paredes, quanto ao chão e ao teto, é impossível escalar para saber o que está atrás dele.

O portão da Escola Municipal Pandiá Calógeras: Uma aventura de horror cósmico para Fate Condensado é uma aventura para **Fate Condensado**, cujas regras estão gratuita e integralmente disponíveis em <https://fatesrdbrasil.gitlab.io/fate-srd-brasil/fate-condensado/>. Porém, no capítulo *Os Personagens* serão discutidas as mudanças feitas nas regras padrão a fim de melhor as adaptar para a proposta da aventura.



Alcega

Alcega

OS PERSONAGENS

Os jogadores deverão construir seus personagens para a aventura **O portão da Escola Municipal Pandiá Calógeras: Uma aventura de horror cósmico para Fate Condensado** usando as regras do **Fate Condensado** com as modificações descritas neste capítulo. Tenha em mente que seus personagens serão crianças entre 7 e 13 anos, e boa parte das modificações foram pensadas considerando a idade e pouca experiência de vida que crianças nessa faixa de idade normalmente possuem.

Narrador: lembre-se que crianças nesta faixa de idade são *Curiosas e Impressionáveis*. Não tenha medo de forçar esse **Aspecto** “bônus” contra os personagens!

ASPECTOS

Os personagens dos jogadores começarão com apenas quatro **Aspectos**: *Conceito*, *Dificuldade*, e dois *Aspectos Livres*. Esta modificação se dá não apenas porque, como crianças, eles ainda não acumularam experiências suficientes para a formação plena de sua personalidade, mas porque eles são calouros na *Escola Municipal Pandiá Calógeras*. Eles são novatos no meio de estranhos, logo não há muito sentido para que eles comecem com um **Aspecto Relacionamento**.

Ao elaborar os **Aspectos** de seu personagem, lembre-se de que em Fate os

personagens são competentes, proativos e capazes de viver vidas dramáticas, mas ao mesmo tempo estamos falando de crianças entre 7 e 13 anos. Nada impede que uma criança seja excepcionalmente talentosa, capaz, ou suficientemente distinta das outras ao ponto de se mostrar mais competente do que as demais, mas o parâmetro de comparação são outras crianças. Nada de garotos de sete anos capazes de derrubar um Godzilla com um único soco, portanto.

A PIRÂMIDE DE PERÍCIAS

Na aventura **O portão da Escola Municipal Pandiá Calógeras: Uma aventura de horror cósmico para Fate Condensado** usa-se a mesma lista de perícias padrão do **Fate Condensado**, muito embora *Condução* provavelmente se refira a uma bicicleta, patinete, skate, ou outro veículo tipicamente usado por crianças entre 7 e 13 anos.

Outra modificação é que o *ápice*, ou topo, da *pirâmide de perícias* é **Bom (+3)**, e não **Ótimo (+4)**. Como dito anteriormente, crianças possuem menos experiência de vida do que adultos, o que limita o quanto elas puderam desenvolver suas habilidades.

As perícias *Vigor* e *Vontade* determinam caixas de estresse adicionais como na regra padrão.

E A PERÍCIA SABERES?

A perícia *Saberes* é definida como *Conhecimento arcano, fora do escopo da perícia Conhecimento, incluindo tópicos sobrenaturais de qualquer tipo. É aqui que as coisas estranhas acontecem. Façanhas de Saberes incluem aplicações práticas de saberes arcanos como a conjuração de magias. Alguns cenários podem remover a perícia Saberes, substituí-la por outra ou combiná-la com a perícia Conhecimento* (<https://fatesrdbrasil.gitlab.io/fate-srd-brasil/fate-condensado/comecando/#lista-de-per%C3%ADcias>).

Entretanto, não há razões para que crianças comuns entre 7 e 13 anos tenham conhecimentos místicos, ocultos ou sobrenaturais. Reserve a perícia *Saberes* para coisas como cultura geek, quadrinhos, jogos de tabuleiro, ou outras atividades pelas quais uma criança nessa faixa de idade poderia se interessar. Caso um personagem decida ter a perícia *Saberes* em **Regular (+1)** ou melhor, ele deve definir um campo específico de conhecimento, e o Narrador tem o total direito de dizer que não é apropriado que uma criança tenha esse saber, ou que ele se encaixa melhor em outra perícia.

RECARGA E FAÇANHAS

Os personagens começam com **Recarga 3** e duas **Façanhas** gratuitas. Um personagem pode adquirir mais **Façanhas** reduzindo sua **Recarga**, como nas regras padrão.

ESTRESSE E CONSEQUÊNCIAS

Os personagens, sendo crianças entre 7 e 13 anos, não possuem a mesma resistência física ou mental de um adulto. Desta forma, elas começam com duas caixas de estresse físico e duas caixas de estresse mental, como nas regras padrão, mas não possuem a **Consequência Severa (6)**.



Geier

A AVENTURA

Os personagens iniciam a aventura em seu primeiro dia de aula na *Escola Municipal Pandiá Calógeras*. A inspetora, Maria Gertrudes, fará a gentileza de os conduzir por uma visita guiada aos principais pontos da escola: o refeitório, a quadra de esportes, a biblioteca, a sala de vídeo, os banheiros, os bebedouros, e as salas de aula. Narrador, enfatize que a escola é *grande*, quase ocupando um quarteirão inteiro. Ela é uma mulher por volta dos seus cinquenta anos, cabelos já grisalhos presos em um coque, roupas que a fazem parecer vinte anos mais velha, séria e aparentemente mal humorada, embora esteja tentando ser gentil com os calouros. Permita que os personagens façam perguntas à inspetora, mas ela responderá da maneira mais breve porém educada possível.

Após a visita guiada, os alunos serão levados para suas respectivas salas, e a inspetora apresentará cada um deles para o professor que estiver ministrando aula e sua turma. Narrador, caso dois ou mais personagens sejam da mesma idade, economize tempo e os faça ser da mesma sala. O professor que estiver em sala de aula fará um cumprimento cordial ao personagem, mas os veteranos da escola se entreolharão, o que exigirá uma  **Ação de Superar por Empatia** contra dificuldade +2 para notar que eles estão tramando algo. Uma **falha** não revelará nada, enquanto um **empate** permitirá que o personagem note que está acontecendo algo, mas ele não consegue discernir o quê. Um **sucesso com estilo** concede ao personagem o *Impulso: Ressabiado*, que ele poderá guardar e usar para cenas posteriores ao lidar com alunos veteranos, se for necessário.

PRIMEIRA CENA: A HORA DO RECREIO

Ao tocar o sinal para o recreio, os alunos sairão correndo de dentro da sala de aula como se estivessem fugindo da peste. O recreio na *Escola Municipal Pandiá Calógeras* dura trinta e cinco minutos, mas, como são muitos alunos, os que demorarem para pegar o lanche oferecido pela escola terão pouco tempo para comer. Os alunos mais antigos da escola sabem disso, mas os personagens – calouros como são – podem não entender o que está acontecendo. Narrador, não permita rolagens de dados de nenhuma natureza para os personagens entenderem o que está acontecendo: ou eles prestaram atenção na descrição da inspetora, ou eles vão seguir os demais alunos no estouro da boiada sem nem entender o porquê, ou eles vão ficar com cara de peixe morto sem saber o que fazer.

De qualquer forma, os personagens chegarão ao refeitório. É fácil perceber que *Os alunos veteranos se organizam em grupos nem sempre amistosos entre si*, e haverá um canto livre em uma das mesas para que os personagens possam se sentar juntos e comer. Enquanto eles comem, deixe-os à vontade para conversar entre si um pouco e se conhecerem melhor, talvez até compartilhar passatempos e interesses e começar a formar uma amizade.

Essa interação, porém, será interrompida por um *Grupo mal-encarado de veteranos*, que com um simples olhar fará com que os demais alunos da mesa se levantem, mesmo se eles ainda estiverem comendo ou mesmo tiverem acabado de se sentar. Os veteranos se sentarão de modo a cercar os personagens, cobrindo todos os pontos de fuga possíveis. Um deles, aparente um pouco mais velho do que deveria ser um aluno do Ensino Fundamental I, tomará a palavra. Ele é mais alto que os personagens, tem uma musculatura já incipiente, indicando que ele já faz exercícios, e uma cicatriz no queixo que parece ser resultado de um tombo ou de um soco.

O aluno que falou se apresentará como Rodrigo, e perguntará se os personagens são calouros. Como obviamente eles são, quem tentar mentir para Rodrigo o deixará irritado, o que o fará bater na mesa e tentar intimidar o mentiroso.

Trate isso como uma  **Ação de Atacar** por *Provocar* visando causar dano mental no personagem, o que iniciará um conflito mental entre Rodrigo e os mentirosos. Rodrigo tem *Provocar* +4 e *Vontade* +2. Ele fará isso com todos os mentirosos, sendo ajudado por seus comparsas (coloque um comparsa por personagem jogador), cujas estatísticas serão as mesmas de Rodrigo, até que eles desistam da mentira, concedendo o conflito mental e dando o **Aspecto Irritado com os calouros** a Rodrigo, ou sejam nocauteados, o que fará com que eles tenham uma reação de medo apropriada e se sintam humilhados por Rodrigo e seus comparsas.

Caso os personagens não mintam para Rodrigo, ou concedam ou sejam nocauteados por ele, passe para a cena *Conversando com Rodrigo durante o recreio*. Caso os personagens vençam Rodrigo e seus comparsas no conflito mental, os demais alunos rirão do valentão, que se afastará prometendo vingança, e passe para a “*Te pego lá fora, mané!*”.

Lembrete ao Narrador: *Personagens do Narrador* (os famosos NPCs) podem – e devem! – usar a ação de **Trabalho em Equipe** (<https://fatesrdbrasil.gitlab.io/fate-srd-brasil/fate-condensado/desafios-disputas-conflitos/#trabalho-em-equipe>)! Não tenha pena de tornar a vida dos personagens um inferno nesta cena!

SEGUNDA CENA

CONVERSANDO COM RODRIGO DURANTE O RECREIO

Rodrigo e seus comparsas, sentados ao lado dos personagens, dirá para eles que, como são calouros, eles precisarão passar por um *ritual de iniciação*. Ele dirá que todos os alunos da escola, incluindo ele e os comparsas, passaram pelo ritual, que é uma forma de ser aceito pelos alunos que já concluíram seus estudos na *Escola Municipal Pandiá Calógeras* e mostrar aos que ainda estão na escola que eles respeitam aqueles que já se foram. Ele acrescentará que os todos os que não passam pelo ritual não são parte dos *caras legais*, e o resto dos alunos passará a os

evitar.

Se os personagens concordarem sem protestar, passe para a *Terceira Cena: o ritual de iniciação*. Se os personagens protestarem, Rodrigo estiver com o **Aspecto Irritado com os calouros** ou os personagens tiverem sido nocauteados na cena anterior, ele e seus comparsas se mostrarão agressivos em sua proposta, deixando claro que recusar a participação no ritual poderá causar perda de dentes nos personagens. Faça um segundo conflito mental entre Rodrigo e seus comparsas e os personagens, lembrando de **não** limpar as caixas de estresse do conflito mental anterior, já que os personagens não tiveram tempo para por as ideias em ordem e refrescar a cabeça! Conceder ou ser nocauteado neste conflito fará com que os personagens concordem participar do ritual: ao final das aulas, caso concedam, ou imediatamente, caso sejam nocauteados. Em todo caso, passe para a *Terceira Cena: o ritual de iniciação*.

“TE PEGO LÁ FORA, MANÉ!”

Caso os personagens vençam o conflito mental contra Rodrigo na *Primeira Cena: a hora do recreio*, ele se afastará prometendo vingança. O sinal para o fim do recreio tocará, e os alunos retornarão para suas aulas normalmente.

No horário de saída, Rodrigo e seus comparsas estarão de tocaia esperando os personagens. Será preciso uma 🎯 **Ação de Superar** por *Percepção* contra dificuldade +5 para os notar. Caso os personagens sejam pegos de surpresa, eles serão agarrados por Rodrigo e seus comparsas e levados para o portão dos fundos. Aparentemente, nenhum funcionário da escola se intrometerá, mesmo que o personagem peça socorro aos berros. Caso os personagens notem e consigam evitar o agarrão, Rodrigo e seus comparsas não terão medo de mostrar para que seus músculos servem. Eles iniciarão um conflito físico contra os personagens, e todos eles possuem *Lutar* +3.

Se os personagens concederem ou forem nocauteados, serão levados para a realização do ritual – andando com as próprias pernas, caso concedam, ou carre-

gados, caso sejam nocauteados. Se os personagens vencerem, eles podem escolher fugir de Rodrigo e seus comparsas, o que será um fim prematuro para a aventura, ou obter dele outra coisa, conforme julgarem apropriado. De qualquer modo, se os personagens não escolherem ir realizar o *ritual de passagem*, este será o fim da aventura, ainda que prematuro.

A parte mais assustadora para os personagens será ver que nenhum dos funcionários da escola parece se incomodar com o que aconteceu. Não importa qual seja o desfecho do conflito entre Rodrigo e os personagens, ou se Rodrigo e seus comparsas carregarem os personagens de volta para a escola, os funcionários ativamente não farão nada, como se *Quanto menos os funcionários souberem sobre a escola, melhor*.

Se, não importando o método, os personagens forem realizar o *ritual de iniciação*, passe para a *Terceira Cena: o ritual de iniciação*.

TERCEIRA CENA: O RITUAL DE INICIAÇÃO

Caso os personagens estejam com caixas de estresse marcadas, desmarque-as no início desta cena.

Os personagens serão levados por Rodrigo e seus comparsas até um portão nos fundos da escola. O portão é amarelo, mas boa parte da tinta está descascando e ele tem mais ferrugem do que metal em sua composição. Contra a pintura amarela que restou, existe uma nítida marca feita em tinta vermelha no formato de uma mão. Rodrigo diz que os calouros devem por as mãos sobre a mancha vermelha, fechar os olhos e recitar *as palavras mágicas*. Caso algum personagem demonstre medo, Rodrigo e seus comparsas iniciarão um conflito mental com o intuito de desmoralizar o personagem, como aconteceu na *Primeira Cena: a hora do recreio*. Se o personagem conseguir vencer o conflito mental, ele pode escolher recuperar sua coragem ou fugir – neste caso, a aventura terminou para ele. Em todo caso, Rodrigo dará tempo para o personagem se recompor (isto é, apagar suas caixas de

estresse mental) antes de conduzir a realização do *ritual de passagem*.

Ele mandará que os calouros coloquem suas mãos sobre a mancha vermelha, fechem os olhos e repitam cada vez mais alto: **NÃO ESTÁ MORTO AQUELE QUE MORTO SE PODE FAZER, E COM ÉONS ESTRANHOS MESMO A MORTE PODE MORRER.** Narrador: caso algum *jogador* conheça essa referência e arregale os olhos, ria de nervoso, ou solte um palavrão que indique claramente que a coisa não vai terminar bem, mande-o fechar a boca bem fechadinha.

Em um dado momento, os personagens começarão a sentir um ar gelado subindo do chão. Caso abram os olhos, verão que os arredores do portão estão envoltos em uma penumbra que se torna cada vez mais densa e escura. Rodrigo e seus comparsas começarão a gritar de medo, mas a penumbra se torna tão densa que é impossível distinguir sons dentro dela. A penumbra é tão densa que qualquer movimento, por menor que seja, exige uma  **Ação de Superar** por *Vigor* contra dificuldade +3 para ser feito. Caso tentem correr, os personagens descobrirão que não serão capazes de sair da área de penumbra.

QUARTA CENA: O PORTÃO SE ABRE

No meio da penumbra, eles escutarão o portão *se mexendo*, embora não consigam ouvir nada, nem ninguém. Um foco de luz aparecerá conforme o portão se abre. Quando o portão estiver todo aberto, eles verão uma paisagem bidimensional, como se fosse uma pintura, retratando um céu avermelhado e nuvens roxa nas quais crianças nuas, sentadas em posição e feições angelicais, ladeiam uma figura humanoide usando farrapos dourados como roupas, uma coroa de um metal dourado e uma máscara de cerâmica totalmente lisa. As crianças ao redor da figura humanoide entoam o seguinte poema repetidamente:

*Às margens do lago ondas nebulosas quebram
Os sóis gêmeos para além dele se deitam
As sombras lá se alongam
Em Carcosa*

*Estranho é o ascender das estrelas negras
E circulam pelos céus as estranhas luas
Mas a maior das estranhezas
É a Perdida Carcosa*

*As canções que as Híades irão cantar
Quando os trapos do Rei vão balançar
Devem morrer sem soar
Na Surda Carcosa*

*Canção da minh'alma, minha voz é silente
Morre tu, pois, como o choro renitente
Deve secar morrente
Na Perdida Carcosa*

Todos os personagens sentirão uma pressão em suas cabeças, como se estivessem apertando seus cérebros. Cada personagem precisará vencer uma **Disputa** (<https://fatesrdbrazil.gitlab.io/fate-srd-brasil/fate-condensado/desafios-disputas-conflitos/#disputas>) usando o melhor entre *Vontade* ou *Vigor* contra uma dificuldade +3.

Quando todos os personagens tiverem realizado suas respectivas **Disputas**, parta para a *Conclusão*

CONCLUSÃO

Caso o personagem perca a **Disputa** ao final da *Quarta Cena: o portão se abre*, ele será aprisionado entre as demais crianças nas nuvens roxas, deixando para trás apenas suas roupas. Os personagens derrotados na disputa estarão para sempre presos naquela dimensão bidimensional, fadados a recitar para sempre o poema para agradecer a figura humanoide vestindo trapos.

Caso o personagem vença a **Disputa**, porém, a pressão em sua mente sumirá. Ele sentirá uma coceira no dorso da mão direita, e ouvirá o nome *Silvia* sussurrado em suas orelhas. Ele verá os personagens que perderam a disputa, bem como Rodrigo e seus capangas, sendo aprisionados para sempre naquela dimensão bidimensional, todos nus. O portão se fechará vagarosamente, levando consigo a iluminação que vinha da tal dimensão, até deixar somente a penumbra para trás. O ar gélido e a penumbra se dissiparão, e os personagens verão as roupas de todos aqueles que foram tragados para dentro da dimensão misteriosa cuidadosamente dobradas, formando uma pilha em frente ao portão.

Além disso, a coceira no dorso da mão direita parará. Se o personagem tiver curiosidade e olhar do que se trata, ele perceberá a marca de um beijo, mas marcada em sua mão como se fosse uma escarificação.

Fim da aventura. Narrador, sintase à vontade para perguntar aos personagens sobreviventes o que eles farão, mas enfatize que o que eles viram está longe de ser normal e afetará a psiquê deles para sempre. Escolha um dos **Aspectos** do personagem e o rephraseie para refletir esse trauma.



PERSONAGENS PRONTOS

Não basta apenas ter a aventura pronta, é preciso ter uns personagens prontos para facilitar a vida de quem estiver sem ideias, não é? Pois bem, neste capítulo você encontrará apenas dois personagens prontos – ao contrário das outras aventuras que escrevi para **Fate Condensado**, nas quais vinham pelo menos quatro. O motivo para isso é bem simples: aventuras de horror são experiências pessoais, e devem ser apreciadas em toda a sua intensidade.

JOVEM GEEK COM TIMIDEZ CRÔNICA

Você é uma pessoa tímida, que não se interessa pelos mesmos assuntos dos jovens da sua idade. Sua fixação são quadrinhos e computadores. Para quê lidar com pessoas se você pode, simplesmente, conversar com elas por meio de um aplicativo de mensagens instantâneas?

ASPECTOS

- **Conceito:** *Jovem geek com timidez crônica*
- **Dificuldade:** *As pessoas são tão estranhas!*
- **Aspecto Livre:** *Eu e meu smartphone somos um*
- **Aspecto Livre:** *Fujo de brigas mais rápido do que o Bolsonaro foge da verdade*

PERÍCIAS

- **Ótimo (+3):** Saberes (cultura geek)
- **Razoável (+2):** Ofícios, Conhecimentos
- **Regular (+1):** Condução, Furtividade, Enganar

Façanhas

- **YouTube ensina tudo:** ao realizar uma  **Ação de Criar Vantagem** com *Saberes* pesquisando na internet, receba +2 de bônus em sua rolagem.
- **Timidez protetora:** sua timidez lhe dá uma experiência tão grande em ignorar os outros que você pode realizar  **Ações de Defender** contra ataques mentais com *Enganar* se você tiver outra pessoa para interpor entre você e seu agressor.

Estresse e Consequências

Estresse Físico: Consequência Suave (2): _____

Estresse Mental: Consequência Moderada (4): _____

A CRIANÇA REBELDE

Escola é uma coisa *tão* chata! Você não sabe por que te obrigam a ir para lá todos os dias. E ainda por cima trocaram você de escola só porque você matava aula demais. É um absurdo, não?

ASPECTOS

- **Conceito:** *Criança Rebelde*
- **Dificuldade:** *Disciplina não serve para nada*
- **Aspecto Livre:** *Lugar de criança é brincando e se sujando na rua*
- **Aspecto Livre:** *Pode ser grande, mas não é dois*

PERÍCIAS

- **Ótimo (+3):** Atletismo
- **Razoável (+2):** Furtividade, Vigor
- **Regular (+1):** Roubo, Conhecimentos, Lutar

Façanhas

- **Agilidade felina:** Receba +2 em Furtividade quando você estiver tentando realizar uma  **Ação de Criar Vantagem** por *Furtividade* contra oposição ativa.
- **É ausência de medo ou de juízo?:** Permite usar *Atletismo* no lugar de *Lutar* para realizar  **Ações de Atacar** se houver mais oponentes do que aliados na cena.

Estresse e Consequências

Estresse Físico: Consequência Suave (2): _____

Estresse Mental: Consequência Moderada (4): _____



MEUS CONTATOS

- **Bazar Verde:** <https://www.bazarverde.com.br/Lu%20Cavalheiro>
 - **E-mail:** lu.cicerone.cavalheiro@gmail.com
 - **Facebook:** <https://www.facebook.com/lu.cicerone.cavalheiro>
 - **Instagram:** <https://www.instagram.com/lu.cicerone.cavalheiro/>
 - **Itch.io:** <https://lucavalheiro.itch.io>
 - **Loja Kindle:** https://www.amazon.com.br/s?k=%22Lu+Cavalheiro%22&i=digital-text&__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5BD%C3%95%C3%91&crd=1MOZZGOF3VCP&srefix=lu+cavalheiro+%2Cdigital-text%2C171&ref=nb_sb_noss
 - **Tumblr:** <https://www.tumblr.com/lu-cicerone-cavalheiro>
 - **Twitter:** <https://twitter.com/luRPGcavalheiro>
-

A aventura **O portão da Escola Municipal Pandiá Calógeras: Uma aventura de horror cósmico para Fate Condensado** foi escrita usando o editor de textos *VIM - Vi IMproved*, versão 8.2, disponível nos repositórios oficiais do **Debian Bullseye** (<https://www.debian.org/>), diagramada usando \LaTeX e compilado usando o comando `lualatex`, versão 1.12.0, disponível nos repositórios oficiais do **Debian Bullseye** (<https://www.debian.org/>).

As fontes utilizadas no corpo do livro foram a *EBGaramond* e *LiberationMono*, ambas disponíveis sob *SIL Open Font Licence*, cujo texto pode ser lido em <http://scripts.sil.org/OFL>, ambas com tamanho base 11pt.

Diagramado, editado e publicado no Brasil