

Visão Geral do Mundo – Lumeria

O mundo é composto por quatro grandes continentes, cada um avançado e urbanizado, mas mantendo traços culturais próprios. Ainda que o jogo se concentre em Nova-Aurora, a existência desse mundo maior reforça a dimensão global da presença dos Artefatos.

- **Aurora:** Inspirado na América Latina, marcado pela miscigenação cultural e pela fusão entre tradição e modernidade. É o berço de Nova-Aurora e epicentro da política global. Em Aurora, o coração tecnológico e diplomático do planeta, encontra-se o grande país de Zyren e sua capital, a metrópole de Nova-Aurora, sede do Instituto Kintsugi, responsável por regular os Artesãos e manter a ordem mundial. Aurora é moderna e cosmopolita, referência em diplomacia, mas seu papel de árbitro global frequentemente gera atritos, especialmente com Valeria.
- **Valeria:** O primeiro colonizador, baseado na Europa e América do Norte. Desenvolveu-se cedo, mas hoje vive uma recuperação lenta após ter ficado para trás em tecnologia e cultura. Pensamento mais retrógrado. Em Valeria, com o poderoso reino de Eldralith e sua capital Cindralith, é o mais militarista dos continentes: uma terra de orgulho, rivalidades internas entre nobres e uma força armada brutal. Seus Artefatos são diretos e destrutivos, verdadeiras armas de guerra, símbolos de dominação e poder.
- **Shinkai:** Inspirado na Ásia, um continente de cidades ultramodernas que ainda preservam tradições fortes, exercendo enorme influência cultural e econômica sobre Aurora. Em Shinkai, o país de Kaigen mantém viva a tradição de honra e disciplina herdada de seus antigos clãs. Sua capital, Hoshigawa, mistura templos ancestrais com tecnologia de ponta, e seus Artesãos são vistos quase como monges guerreiros, tratando os Artefatos como instrumentos sagrados.
- **Nyandaara:** Baseado na África e Oceania, abriga vastas tradições espirituais e uma relação única com a natureza, que se reflete na forma como encara os Artefatos. Em Nyandaara encontra-se Okavantu, governado a partir da capital espiritual Zahir'Mek. É uma terra de selvas, savanas e desertos, marcada por culturas tribais que valorizam o elo entre alma e natureza. Seus Artefatos costumam ter origens ancestrais e são tratados como relíquias vivas. Embora Nyandaara seja cobiçada pelos outros continentes por seus recursos naturais e artefatos raros, mantém-se firme graças a guerreiros adaptados ao terreno selvagem e à sabedoria de seus xamãs.

Nova-Aurora: A Metrópole Viva

O cenário se passa em Nova-Aurora, uma metrópole colossal que mistura a verticalidade de Tóquio com a diversidade caótica de São Paulo. Arranha-céus de vidro e aço se erguem lado a lado com favelas labirínticas e distritos抗igos, enquanto avenidas futuristas se

cruzam com vielas tomadas por grafites e mercados de rua. É o centro econômico e cultural do continente de Aurora, coração de um mundo urbanizado e cosmopolita onde os Artefatos e seus portadores, os Artesãos, são ao mesmo tempo esperança e ameaça.

Erguida sobre séculos de miscigenação cultural e de desenvolvimento acelerado, Nova-Aurora é o coração do mundo e o maior centro urbano do planeta. A cidade nunca dorme: seus arranha-céus tocam as nuvens, suas favelas fervilham de vida e criatividade, e suas avenidas vibram com o ritmo constante da tecnologia e da humanidade. É aqui que os Artesãos nascem, treinam, caem em tentação e marcam o destino do continente.

Distritos de Nova-Aurora

- **Distrito Central – O Núcleo da Cidade:** O Distrito Central é a face mais conhecida de Nova-Aurora. Nele se erguem arranha-céus reluzentes, sedes de grandes corporações e instituições governamentais. Os bairros centrais são cosmopolitas e pulsantes, com shoppings gigantescos, restaurantes de todas as culturas e telões holográficos que iluminam as noites. É também a região mais controlada pelo governo: as patrulhas de segurança são frequentes, e qualquer atividade de Artesãos Renegados é duramente reprimida. O Instituto Kintsugi ergue-se aqui como um monumento de vidro e aço, símbolo da ordem que o Estado tenta impor sobre o caos das emoções humanas.
- **Cinturão de Favela – O Lado Esquecido:** À sombra das torres de vidro, espalham-se as comunidades densamente povoadas que formam o Cinturão de Favela. Labirintos de vielas, casas amontoadas e improvisos arquitetônicos criam um espaço caótico, mas cheio de vitalidade. Aqui florescem a música de rua, o grafite que cobre paredes inteiras e o mercado cinza de artefatos ilegais. Muitos Artesãos despertam em meio a situações desesperadoras e acabam sendo cooptados por gangues de renegados antes mesmo de conhecer o Instituto. Para alguns, o Cinturão é lar e comunidade; para outros, é um campo de batalha constante.
- **Setor Industrial – A Cidade Mecânica:** Localizado nas bordas de Nova-Aurora, o Setor Industrial é um aglomerado de fábricas, armazéns e oficinas que nunca param. O cheiro metálico e a fumaça pairam no ar, e os sons de martelos e máquinas ecoam sem cessar. É aqui que surgem muitos artefatos tecnológicos, despertados em meio ao suor e ao esforço das engrenagens. Corporações rivais disputam influência na região, e as gangues industriais exploram trabalhadores ou controlam linhas inteiras de contrabando. À noite, o Setor é iluminado pelas luzes das fundições, como se fosse um segundo sol.
- **Distrito dos Jardins Suspensos – O Pulmão da Cidade:** Uma das áreas mais recentes de Nova-Aurora, os Jardins Suspensos são parques elevados, estufas futuristas e avenidas arborizadas que atravessam os altos edifícios. Criado como resposta à densidade opressiva da cidade, o Distrito tornou-se símbolo de luxo e status: viver em um dos prédios que dão vista para os jardins é privilégio da elite.

Apesar disso, é também o refúgio de quem busca paz ou equilíbrio espiritual. Diversas religiões e escolas de meditação se instalaram aqui, cada qual interpretando os artefatos como manifestações divinas. O contraste entre espiritualidade e ostentação faz dos Jardins Suspensos um território ambíguo.

- **Porto Velho – O Sangue que Alimenta a Cidade:** O Porto Velho, gigantesco e caótico, é a principal via de entrada de mercadorias em Aurora. Antigos armazéns de tijolos convivem com modernos terminais automatizados, onde navios cargueiros e submarinos de última geração descarregam toneladas de produtos. Mas sob a fachada comercial, o Porto é também o coração do mercado cinza. Contrabando de artefatos, tráfico de peças de tecnologia e negócios sujos com Vazios caçados ilegalmente fazem do local um campo minado. As autoridades fecham os olhos — ou estão envolvidas até o pescoço.
- **Zona dos Antigos Trilhos – A Cidade Subterrânea:** Por baixo da superfície, os túneis abandonados de antigas linhas de metrô e trens se transformaram em um submundo à parte. A Zona dos Antigos Trilhos é lar de vagabundos, refugiados e Renegados que escaparam do controle oficial. Aqui, luzes de neon improvisadas iluminam becos subterrâneos, bares clandestinos e arenas ilegais onde Artesãos testam seus artefatos fora da vista do governo. É um espaço perigoso, mas também fascinante: segredos esquecidos, experimentos proibidos e até rumores de Vazios escondidos tornam os Trilhos um dos locais mais misteriosos da cidade.

Artefatos e Artesãos

Os Artefatos são objetos comuns que despertam em momentos de emoção extrema, quando a energia espiritual de uma pessoa transborda e se canaliza através de algo presente na cena. O poder gerado é único e sempre está ligado à personalidade do portador e à emoção do despertar. Uma caneta pode se tornar um instrumento de manipulação, uma jaqueta pode se transformar em armadura, um relógio pode controlar o fluxo do tempo.

Mas nem todos podem portar um Artefato: é preciso ser um Artesão, alguém com energia espiritual intensa o suficiente para despertar e manter controle sobre o objeto. Apenas uma minoria da humanidade nasce com essa capacidade — e mesmo entre os Artesãos, muitos falham em dominar seu vínculo, caindo em perdição.

A Origem dos Artefatos: A Alma, a Ciência e a Emoção

Neste mundo, a alma não é apenas crença: é um fenômeno mensurável. Institutos e laboratórios já comprovaram que toda pessoa emite um campo de energia espiritual (E.E.), variável conforme saúde, personalidade e, sobretudo, estado emocional. Ainda que religiões criem mitos e nomes para os deuses, o substrato da alma e sua energia são fatos

aceitos pela comunidade científica: há exames que estimam a densidade da E.E., instrumentos que detectam flutuações e protocolos clínicos para crises emocionais críticas.

Dentro dessa realidade, só uma minoria nasce com reserva espiritual alta o bastante para moldar a própria energia: são os potenciais artesãos. Sem esse potencial, emoções extremas continuam humanas — intensas, mas incapazes de romper a fronteira entre sentimento e matéria.

O Despertar: Quando a Emoção Vira Matéria

Um Artefato nasce num instante muito específico chamado Despertar. Ele exige três elementos simultâneos:

- Pessoa de alta energia espiritual (um potencial artesão).
- Emoção extrema condensada (a “Emoção-Chave”: medo, amor, raiva, culpa, esperança, luto...).
- Um objeto presente no momento — qualquer coisa banal que sirva de catalisador.

Quando a Emoção-Chave atinge um pico, a alma transborda: a energia espiritual se comprime e salta para o objeto-catalisador, impregnando-o com a assinatura emocional e psíquica do indivíduo. O objeto, então, acorda — torna-se um Artefato. O poder manifestado é a tradução funcional daquela emoção somada à personalidade do portador e ao significado do objeto. Uma aliança tocada no luto pode prender laços; um caderno apertado na culpa pode reescrever lembranças; um isqueiro aceso na revolta pode incendiar vontades.

O Vínculo Artesão–Artefato

A partir do Despertar, o criador torna-se um Artesão: alguém capaz de controlar, usar e aprimorar um Artefato. Isso ocorre porque se forma um vínculo de mão dupla:

- Do artesão para o artefato: intenção, memória e vontade conduzem a energia e definem técnicas, limites e refinamentos.
- Do artefato para o artesão: o objeto “pede” a Emoção-Chave — não de forma consciente, mas como inércia emocional. Usá-lo sem cair nessa inércia requer disciplina e autoconhecimento.

Com treino, o artesão aprende a modular a Emoção-Chave (não negá-la, mas transformá-la), ampliando ou refinando o poder. É assim que nascem técnicas avançadas, sinergias de equipe e, em raríssimos casos, transformações do próprio Artefato (mudanças sutis de forma, novas “posturas”, efeitos de ressonância).

Queda e Salvação: Os Vazios

Quando um Artesão desperta um Artefato, mas não é capaz de controlá-lo, sua própria energia espiritual é consumida pelo objeto, transformando-o em um Vazio: uma criatura sem consciência, guiada apenas pelo instinto do Artefato em seu estado corrompido. Vazios são um perigo constante em Nova-Aurora — monstros urbanos que atacam sem distinguir inocentes, frequentemente emergindo em distritos pobres e mal vigiados.

Além do risco imediato, os Vazios carregam o peso social: são um lembrete de que todo Artesão pode se perder. Muitos cidadãos comuns temem os Artesões justamente por esse motivo, enxergando-os como bombas-relógio prestes a explodir.

Quando a vontade do artesão não é suficiente — seja no Despertar, seja mais tarde — o Artefato subjuga a consciência. O indivíduo se torna um Vazio: uma presença monstruosa, guiada pela Emoção-Chave cristalizada, com apenas fragmentos de memória. O Vazio não é um demônio externo: é a mesma pessoa, mas com o eu consciente soterrado pelo impulso do Artefato.

Apesar do horror, há esperança. Um Vazio pode ser salvo se for derrotado vivo e separado de seu Artefato. O processo é difícil: envolve contenção, intervenção emocional (o “resgate” de laços, promessas, lembranças) e técnicas clínicas/espirituais para reafirmar a identidade. Mesmo quando a reversão é bem-sucedida, permanecem cicatrizes emocionais e um período de reabilitação — afinal, a Emoção-Chave não desaparece; ela precisa ser reelaborada.

Singularidade

Artefatos são únicos. Dois despertos nunca produzem o mesmo poder, ainda que usem objetos idênticos sob emoções semelhantes. A assinatura da alma — biografia, temperamento, crenças — imprime diferenças irrepetíveis. É por isso que não existe produção industrial de Artefatos verdadeiros: é impossível clonar o conjunto alma-emoção-momento. Há tentativas tecnológicas de estabilizar ou transferir Artefatos, mas elas frequentemente geram distorções, falhas perigosas ou novos Vazios.

Ressonância, Sincronia e Crescimento

Em termos práticos, o vínculo se fortalece por três vias:

- Ressonância: quando o artesão enfrenta situações que ecoam a Emoção-Chave de forma madura (não compulsiva), o Artefato responde com maior estabilidade.
- Sincronia: laços com outras pessoas (amizade, rivalidade, amor) organizam a emoção e permitem combinações entre poderes, abrindo “duetos” e “combos” que nenhum dos dois teria sozinho.
- Domínio emocional: terapia, treino, meditação, arte, fé — qualquer caminho legítimo de integração emocional expande o repertório do Artefato sem aumentar o risco de queda.

O oposto também é verdadeiro: alimentar a Emoção-Chave de forma obsessiva fortalece o poder no curto prazo, mas erode a identidade do portador e aproxima o Vazio.

O Papel do Objeto-Catalisador

O objeto do Despertar não é aleatório: ele carrega contexto. Uma ferramenta de trabalho, um presente de alguém importante, um item de rotina — todos têm significado simbólico. Esse significado foca o poder. O mesmo luto canalizado numa aliança (laços) difere de um luto canalizado num relógio (tempo perdido). Ao longo da vida, o objeto pode se ajustar (aparência, peso, textura), mas raramente muda de natureza simbólica. Quando muda, é sinal de uma grande virada emocional na história do artesão.

Religiões, Mitos e Interpretações

Como a alma é real e mensurável, religiões antigas e novos cultos reinterpretaram seus credos:

- Em Aurora e Nyandaara, muitos veem o Despertar como dom espiritual; o Artefato é um “caminho” para lapidar a si mesmo.
- Em Shinkai, escolas falam em Harmonia e Dissonância: o Artefato é prova de um desequilíbrio potente a ser integrado.
- Em Valeria, há correntes científicas que tratam Artefatos como tecnologia da alma, e outras mais conservadoras que os encaram como heresia ou perigo civilizacional.

Todas concordam, no entanto, que a Emoção-Chave não pode ser negada: ela precisa ser conhecida e transfigurada. Negá-la é abrir espaço para o Vazio.

Herança, Transferência e Mercado Cinza

O vínculo primário pertence ao Artesão que despertou o Artefato. Passar um Artefato adiante é antinatural: requer rituais, ciência de fronteira ou violência. Três resultados são comuns:

- Transferência parcial: o novo portador acessa versões pálidas do poder, com instabilidade.
- Despertar secundário: o Artefato reconfigura seu aspecto pela alma do novo usuário — arriscado, pode gerar Vazio instantâneo.
- Rejeição: o Artefato permanece inerte (ou hostil) e adoce quem tenta forçá-lo.

É por isso que o Mercado Cinza é tão perigoso: ele lida com forças que, por natureza, não querem ser mercadoria.

Além dos Renegados, existe um fenômeno ainda mais perigoso: o Mercado Cinza. Uma rede clandestina que compra, vende e troca Artefatos. Oficialmente, um Artefato só pode ser usado por quem o despertou — mas existem métodos ilegais e arriscados de transferi-los, quebrando o vínculo original. Essas práticas frequentemente levam à criação de Vazios ou à morte dos envolvidos, mas ainda assim, o Mercado Cinza prospera.

Grandes facções criminosas, corporações corruptas e até mesmo autoridades se envolvem nesse comércio, tornando-o um dos maiores desafios para o Instituto e para a segurança da cidade.

Sistema de Rank

Para que Artesãos não se tornem ameaças, foi criado o Sistema de Licenças, que regula quem pode ou não usar seu Artefato:

- **Rank D:** Recém-despertos. Devem se apresentar ao Instituto dentro de 7 dias. Quem não se apresenta torna-se automaticamente um Renegado, proibido de usar o Artefato e caçado pelas autoridades.
- **Rank C:** Estudantes do Curso Oficial. Recebem bolsa, instrução e passam a operar em grupo sob supervisão de um professor.
- **Rank B:** Artesãos em atividade. Já podem atuar de forma independente, integrando operações oficiais.
- **Rank A:** Veteranos e instrutores, especialistas em lidar com Vazios e crises de grande escala.
- **Rank S:** Lendas vivas, poucos em número, mas referência global de poder e controle.

Esse sistema equilibra a liberdade dos Artesãos com a necessidade de proteger a sociedade dos riscos de um poder incontrolado.

Instituto Kintsugi

O Instituto Kintsugi é a principal instituição de controle e treinamento de Artesãos em Aurora. Seu nome remete à arte japonesa de reparar cerâmica quebrada com ouro, simbolizando a ideia de que emoções partidas e cicatrizes podem se tornar força.

É para lá que os recém-despertos são enviados. No Instituto, eles recebem treinamento prático e teórico sobre como lidar com seu Artefato, controlar suas emoções e enfrentar Vazios. Os alunos Rank C são organizados em turmas, cada uma supervisionada por um professor Rank A, que não apenas ensina, mas também observa se os alunos têm condições de avançar para Rank B.

No coração da metrópole de Nova-Aurora, cercado por arranha-céus de vidro, avenidas iluminadas por neon e a constante pulsação de uma cidade que nunca dorme, ergue-se o Instituto Kintsugi. Para os cidadãos comuns, o prédio monumental de linhas douradas e torres de obsidiana é símbolo de esperança e proteção; para os que já despertaram um Artefato, ele é tanto santuário quanto prisão.

O Instituto nasceu de um pacto entre o governo de Aurora e as maiores corporações do continente, após a primeira grande crise dos Vazios que quase devastou a capital. Quando ficou claro que Artesões não podiam ser ignorados, mas tampouco podiam ser deixados à solta, surgiu a necessidade de uma instituição capaz de formar, registrar e controlar aqueles que carregavam o fardo de um Artefato. O nome "Kintsugi" — a técnica japonesa de reparar cerâmica quebrada com ouro — foi escolhido para simbolizar a filosofia da escola: curar as rachaduras da alma através da disciplina e transformar a fragilidade em força.

O Instituto funciona como uma mistura de academia, campo de treinamento e tribunal. Cada Artesão recém-despertado tem apenas sete dias para se apresentar e registrar seu Artefato; do contrário, é declarado Renegado, perdendo todos os direitos e passando a ser caçado como criminoso. Aqueles que chegam ao Instituto encontram uma estrutura rígida: dormitórios, salas de aula, arenas subterrâneas, laboratórios de pesquisa espiritual e até uma prisão de segurança máxima para Artesões e Artefatos instáveis.

A Filosofia do Instituto

A doutrina central do Kintsugi é clara: "A emoção que dá origem ao Artefato é também sua maior ameaça." Por isso, todo treinamento é voltado a ensinar os alunos a controlar o fluxo espiritual que pulsa entre alma e objeto. As disciplinas variam desde combate físico até psicologia emocional e história das guerras contra os Vazios. Professores veteranos — alguns respeitados, outros temidos — moldam os jovens Artesões com uma mistura de disciplina militar e brutalidade pragmática.

Para o público, o Kintsugi é visto como o grande muro que separa a humanidade da anarquia espiritual. A mídia constantemente cobre torneios internos, exibições públicas e missões de campo, transformando alguns estudantes em verdadeiras celebridades. Ao mesmo tempo, parte da população vê os alunos como bombas-relógio ambulantes, temendo que qualquer um deles sucumba ao peso do próprio Artefato e se torne um Vazio.

Política e Conspirações

O Instituto não é apenas uma escola: é também um tabuleiro de poder. O governo de Aurora mantém um Conselho interno, mas as corporações têm voz ativa no financiamento e exigem acesso às pesquisas. Boatos falam de experimentos secretos para tentar replicar Artefatos artificialmente, e de professores que usam alunos como peões em jogos políticos.

Essa tensão reflete-se dentro dos muros: há grupos de estudantes que disputam influência, duelos constantes em arenas oficiais (e, às vezes, clandestinas), e instrutores que testam seus pupilos de formas cruéis para “forjar verdadeiros guerreiros”. Entre os alunos, a camaradagem divide espaço com rivalidades que frequentemente terminam em sangue.

O Papel do Instituto na Cidade

Fora dos muros do Kintsugi, Nova-Aurora respira uma atmosfera de desconfiança e fascínio. Artesãos licenciados são chamados para missões contra Vazios e Renegados, agindo como caçadores oficiais. Mas nas sombras da cidade cresce o Mercado Cinza: traficantes de fragmentos de Artefatos, gangues de Renegados que nunca se apresentaram ao Instituto, e arenas ilegais onde Renegados lutam por sobrevivência.

Assim, o Kintsugi atua como última linha de defesa entre a sociedade e o caos espiritual. Mas também como uma força de controle, moldando os Artesãos de acordo com interesses que nem sempre são tão nobres quanto parecem. Muitos alunos entram acreditando estar se tornando heróis — mas logo descobrem que ser um Artesão é carregar um fardo que pode destruí-los por dentro, e que cada passo dado pode aproximar-lhos tanto da glória quanto da ruína.

Gangues Rank D

Nem todos os Artesãos aceitam o sistema. Muitos recém-despertados se recusam a se apresentar ao Instituto, tornando-se Renegados. Esses Renegados frequentemente formam gangues em bairros periféricos e zonas abandonadas de Nova-Aurora, usando seus Artefatos ilegalmente em guerras territoriais, contrabando ou até como mercenários.

Apesar de desorganizadas, essas gangues representam uma ameaça real: mesmo um Rank D pode ser mortal em ambientes urbanos, e sua imprevisibilidade os torna difíceis de conter.

Regras

Neste cenário, todos os personagens jogadores são **Artesãos**, pessoas que despertaram o poder de um **Artefato**. A criação dos personagens segue as regras padrão de 3DeT Victory: cada jogador cria sua ficha com **10 pontos**, mas não pode escolher vantagens, técnicas ou habilidades de natureza sobre-humana nessa etapa. O sobrenatural vem unicamente dos Artefatos.

Cada personagem começa com um Artefato, criado separadamente com **5 pontos** e até **-2 pontos em Desvantagens**. Esses pontos podem ser investidos livremente em atributos, técnicas, perícias e vantagens. Quando o Artefato está ativo e em posse do Artesão, todos esses pontos se somam temporariamente à ficha do dele.

O elo entre um Artesão e seu Artefato é chamado de **Vínculo**, representado por um valor que vai de **0 a 10**. Todos os personagens começam com Vínculo **5**. Se o Vínculo chega a **0**, o Artesão é dominado pela emoção que originou seu Artefato e se transforma em um **Vazio**, um ser monstruoso e irracional (e passa a ser controlado pelo mestre). Se, por outro lado, o Vínculo atinge **10**, o Artesão entra em perfeita sincronia com seu Artefato e passa a receber benefícios especiais: enquanto estiver nessa harmonia, ganha **+1 em Poder** e reduz em **1 PM** o custo de todas as ativações de habilidades do Artefato (nunca menos que **1 PM**).

Ativar um Artefato é uma **Ação Completa**, mas uma vez ativado ele pode permanecer ativo indefinidamente. No entanto, se o Artesão ficar fisicamente separado de seu Artefato (Fora de Alcance) por **três rodadas consecutivas**, o Vínculo é quebrado, e o Artefato precisa ser reativado para ser usado novamente.

É possível que outro Artesão tente usar um Artefato que não seja seu, mas isso é arriscado. Para tal, ele deve primeiro estar em posse física do objeto e, em seguida, realizar um **Teste de Poder** contra CD 15. Se for bem-sucedido, poderá usar o Artefato, mas com uma grande limitação: **-1 em todos os atributos do artefato (podendo chegar a zero) e +1 PM para ativar qualquer habilidade que custe PM**. O Artefato resiste a quem não compartilha sua alma. Caso falhe, o objeto permanece inerte ou reage de maneira perigosa, a critério do Mestre, e o teste não pode ser tentado de novo no mesmo dia.

O coração de cada Artefato é a **Emoção-Chave**, o sentimento extremo que originou seu despertar. Sempre que o Artesão age em sintonia com essa emoção — seja ódio, amor, medo, esperança, luto ou qualquer outra —, ele entra em um estado de ressonância momentânea: durante esse período, recebe **um ganho por rodada** e paga **-1 PM** para ativar suas habilidades (podendo reduzir à zero). Esse bônus dura apenas enquanto a cena estiver diretamente ligada à emoção em questão, cabendo ao Mestre julgar sua duração.

Por fim, quando um Artesão se vê em perigo, pode recorrer a um último recurso: **forçar sua alma**. O jogador pode optar por perder **1 ponto de Vínculo** para recuperar imediatamente **5 PM**. Isso pode ser feito a qualquer momento, até fora do seu turno. Entretanto, quanto mais o personagem recorrer a esse recurso, mais próximo fica da ruína: se o Vínculo cair a **0**, inevitavelmente ele se tornará um Vazio.

Ganhando e Perdendo Vínculo

Algumas atitudes aumentam ou diminuem o vínculo do Artesão com seu Artefato. A seguir, uma lista de ações que mudam o status do seu vínculo:

Aumentar Vínculo

- **Primeira Maestria:** Sempre que o Artesão usar algum dos poderes do Artefato de forma criativa pela primeira vez e isso influenciar o rumo da narrativa.
- **Realçar Emoções:** Gastar uma ação para narrar um flashback ou externar um sentimento forte que envolva a narrativa (apenas uma vez por sessão).

- **Treino Kintsugi:** o personagem se dedica a aumentar seu vínculo ativamente, através de treino, terapia, meditação ou outras técnicas, enquanto seus colegas estão realizando outras atividades importantes para o avanço da aventura.
- **Transformação da Emoção-Chave:** Em alguns casos raros, o arco de evolução de um personagem pode transformar sua emoção-chave. Raiva pode se tornar Coragem, Medo pode se tornar Cautela ou Luto pode se tornar Esperança. Apenas uma vez, após aprender uma lição verdadeira com a narrativa, um personagem pode ressignificar sua Emoção-Chave.

Perder Vínculo

- **Colateral Inaceitável:** Ferir ou matar inocentes ou aliados, ou causar algum prejuízo importante, seja diretamente com seus poderes ou simplesmente por não conseguir protegê-los (1 ponto de vínculo para toda a cena).
- **Ceder o Artefato:** Permitir que outro Artesão use seu Artefato, sem que haja um vínculo forte entre vocês ou que seja uma situação por um bem maior.
- **Negligenciar a Âncora:** perder, desprezar ou vandalizar o Artefato por pura displicência.
- **Descontrole Emocional:** Causar prejuízo grave aos aliados por deixar-se levar pela Emoção-Chave, ou quaisquer outras emoções exageradas.
- **Forçar a Alma:** Queimar um ponto de vínculo voluntariamente para recuperar 5 PM em situações desesperadoras.

O que pode se tornar um Artefato?

As regras sobre o que pode ou não se tornar um Artefato não são claras. Em 99% dos casos, um Artefato é um objeto inanimado inorgânico com menos de 50kg. No entanto, as exceções são variadas: objetos tão grandes quanto carros, Artefatos compostos por um conjunto de objetos (um par de brincos, um baralho de cartas...), um animal de estimação, uma planta, uma parte periférica do corpo (olhos, cabelos...), material inorgânico que passa a não se deteriorar e se regenerar (um copo de café, uma fruta, uma fatia de pizza...)... Quase qualquer coisa pode se tornar um Artefato, embora alguns tipos de objetos sejam muito mais raros do que outros.