

Coração Humano, Corpo de Desenho

Uma aventura para o Destino dos Desenhos Animados

introdução - Sobre humanos e desenhos

Não se sabe desde quando que humanos e desenhos interagem: na sociedade atual do cenário, a presença dos desenhos animados é cotidiana e rotineira. Em certos locais, é possível ver Betty Boop fazendo compras ou até mesmo observar Mandrake levando seu terno para a lavanderia.

Porém, Humanos e Desenhos não se misturam.

Ao menos normalmente.

No início do século descobriu-se que, se um humano permanecer por longo tempo envolvido com os desenhos (alguns anos, ao menos uma década ou duas), e recorrer excessivamente à Lógica de Desenho (imaginando que ele seja bem-sucedido), um humano pode vir a se transformar em um Desenho, sua carne e sangue substituído por Tinta.

Entretanto, essa circunstância é muitíssimo rara: existem apenas algumas dúzias de relatos de pessoas que obtiveram orelhas de coelho ou caudas de gambá, e menos ainda foram os relatos de pessoas que se tornaram TOTALMENTE Desenhos.

Aparentemente, alguém acha que é uma boa idéia tentar transformar uma pessoa em desenho de maneira forçada. E isso nunca acaba de boa maneira, como aconteceu em Fort Lauderdale, em uma pesquisa militar que deu MUITO errado.

O medo começa a se espalhar, em especial porque ninguém sabe o que está acontecendo: uma doença, uma macabra conspiração? Os desenhos estão se voltando contra os seres humanos de vez? Ou alguns humanos estão tentando obter algum tipo de vida eterna, trocando sua sanidade pela mesma.

Problemas

- **Desenhificação Forçada:**
 - Quem poderia tentar isso?
- **Doktor Helmut von Latzen:**
 - Talvez incompreendido, talvez louco, talvez AMBOS!
- **Doktor Viktor Lasiek**
 - Pirado COM FORÇA!!!!
- **Gellert Steinmeier:**
 - Quer apenas reencontrar sua família
 - Virou uma “abominação”

Como os jogadores chegam aqui?

1. Policias são enviados para estudar o caso, em especial se algum deles for um Desenho ou declaradamente tiver experiência com os mesmos (como os policiais da 1ª Delegacia de Polícia da Dese-nholândia)
2. Estudiosos e cientistas podem ter ouvido falar do caso e procurar ajudar (principalmente visando suas próprias pesquisas)
3. Jornalistas sempre podem se interessar por um caso bizarro bem contado, em especial aqueles que trabalham em tablóides

Capítulo 1 - A criatura bizarra

Centro de San Francisco, 1952. Os personagens chegam no local onde houve o mais recente de uma série de incidentes bizarros de encontros de criaturas meio-humana, meio-desenho, em uma vizinhança mais pobre de Los Angeles, próxima ao porto, local com muitos imigrantes e andarilhos. A região está isolada pela polícia e os personagens podem ter algum problema para chegar, mas cedo ou tarde encontrarão uma forma de ver o corpo da criatura. Uma bigorna de desenho aparentemente esmigalhou a cabeça da criatura, que possui corpo de urso de pelúcia, com membros humanos e desenhos desapareados. Aparentemente, a criatura não conseguiu por algum motivo usar a Lógica de Desenho. Isso já dá a idéia de que ela não é totalmente um Desenho.

Ao levar o corpo para o necrotério (e imaginando que os personagens consigam acompanhar a patrulha), a coisa será ainda mais bizarra: outros corpos de criaturas meio-humana, meio desenho poderão

ser vistos, muitos deles com partes do corpo realmente muito danificadas: pelo menos um deles está com o peito totalmente destroçado, como se tivesse tentado o truque de engolir dinamite e falhado.

No traje dessa criatura pode ser encontrado um antigo cartão de identificação de ex-soldado da 2ª Guerra: seu nome era *Wilson McMurray*, e aparentemente sofreu demais no front da Ásia, se os personagens investigarem sobre ele. Ele esteve sob internação psiquiátrica até fugir do hospital militar e tornar-se andarilho. Aparentemente, ele foi sequestrado em algum local ali perto e transformado nessa criatura medonha até fugir novamente (ou ser solto... vai saber).

A coisa mais curiosa é que as pesquisas de desenhificação forçada foram proibidas há algum tempo (testes *Espertos Bons (+2)* dirão isso). Isso depois da *Tragédia de Fort Lauderdale*, onde uma série de voluntários ficaram malucos e atacaram as pessoas, o que acabou na morte de todos os voluntários e de 10 pessoas.

Existem muitas teorias sobre como o processo de desenhificação funciona, além de algumas confirmações sobre pessoas que tornaram-se desenhos depois de muitos anos convivendo com eles, mas não existe nada concreto. Acredita-se que os Nazistas tenham tentado algum tipo de pesquisa nesse assunto, pelas mãos do Anjo da Morte, Josef Mengele, mas não há provas.

Entretanto, até recentemente, um dos maiores especialistas em desenhificação como um todo, em especial a desenhificação forçada, era o famoso cientista maluco *Helmut von Latzen*. Anteriormente muito maluco, aparentemente nos últimos tempos têm se acalmado um pouco quanto a isso. De qualquer forma, aparentemente eles terão que lidar com aquele insano cientista.

Cena opcional: O sonhador

Essa cena ocorre no início da aventura, quando os personagens estiverem vendo o corpo bizarro, embora o Mestre possa colocá-la onde desejar. Um teste *Cuidadoso Razoável (+2)* revelará um garoto humano que está vendo tudo ali por perto, ao mesmo tempo em que esse garoto franzino sofre *bullying* de outros garotos mais fortes. Se os personagens intervirem, esses garotos irão embora, dizendo algo sobre “esse chucrute fracote não vale a pena”. O garoto agradecerá e se identificará como Luka Steinmeier. Luka tem um certo sotaque alemão, o que explica, junto com o fato de ser franzino e pequeno, o *bullying* que ele estava sofrendo.

Ele agradecerá o fato dos personagens o ajudar. Se algum deles for um desenho, os olhos dele irão brilhar: deixe claro que Luka adora ver desenhos animados. Os personagens poderão então fazer suas perguntas ao mesmo.

● “O que você está fazendo aqui?”

“Estava vendo se meu pai aparecia. Sabe, ele está virando um desenho animado... Eu já vi ele. Ele está parecendo o Pernalonga!”

Mestre, deixe claro uma coisa: embora aparente que esse garoto esteja maluco, ele realmente acredita que o pai dele está virando um desenho animado... O que é verdade, mas os personagens só vão descobrir mais para frente

● “Como assim?!”

“Meu pai estava desaparecido: ele trabalhava com o senhor McGrath, mas já faz um tempo que ele desapareceu. Mesmo com a aparência de um desenho, sei que é meu pai!”

McGrath era dono de uma antiga companhia de cinema, especializada em desenhos, mas que não teve nenhum sucesso. O dono pirou quando a companhia faliu. Isso é fato conhecido, e pode dar algumas idéias para os personagens. Nesse caso, eles podem seguir para a Cena 3.

● “E sua mãe?”

“Ela trabalha para o padeiro. Normalmente fico na rua até ela voltar.”

Nesse momento, eles irão encontrar a mãe de Luka, Anneke (ou Anne, como ela usa o nome na América). Ela não acrescentará nada, apenas deixando a entender que, no ponto de vista dela, o filho pode estar ficando maluco após o desaparecimento do pai dele. Ela dirá que o Estúdio McGrath foi adquirido por alguma pessoa que comprou o mesmo à vista.

Bem, os personagens não terão mais para onde ir, exceto a Cena 2, caso desejem procurar o Doktor von Latzen, ou a Cena 3, onde vão procurar McGrath.

Capítulo 2 - Doktor von Latzen

A base secreta de von Latzen é tudo, menos secreta: o endereço pode ser encontrado no Guia Turístico da Desenholândia. O mais curioso é que na frente do grande castelo que é base secreta de von Latzen tem uma placa escrita: “*Base Secreta de Doktor von Latzen. Proibida a Entrada. Não nos responsabilizamos por invasores.*”

Visitas Monitoradas todas as Quintas e Sábados.” E, embora “secreta”, a base de von Latzen é vista no alto de uma montanha na Desenholândia.

Ao chegarem lá, eles serão recepcionados pelo serviçal de von Latzen, Hugo (“Igor é muito demodê”, segundo von Latzen), que parece uma versão de carne (ou melhor, Tinta), do Puxa-frango do Pica-pau, e não muito mais esperto que ele. Os personagens serão conduzidos até o local de experiências, onde eles verão raios, trovões, grandes chaves-faca e tudo o mais, como em um filme B de Frankenstein...

Von Latzen ri enloquecidamente, gritando “Descobri! Descobri!!!! Mwahahahahahaha!!!!”. Quando os personagens observam, na verdade ele está fazendo café usando um bécquer para o líquido e bureta como filtro. Ele perceberá que está sendo observado e convidará os personagens a tomarem uma xícara desse café. Apesar da cara de maluco de von Latzen, o café é normal, não tendo veneno ou qualquer coisa do gênero, exceto pelo fato de ser MUITO forte e MUITO DOCE!!! (“preto como a escuridão, forte como o Diabo e doce como um beijo, esse é o verdadeiro café!”). Se for mencionado o caso, ele aceitará conversar com os personagens (“Um caso bastante curioso, cientificamente falando!”). Vamos a algumas perguntas que os personagens poderão fazer e as respostas às mesmas:

● **“Você sabe algo sobre isso?”**

“No passado fiz algumas pesquisas e estudos sobre isso, mas parei. Ficou muito chato lidar com toda a parafernália de ética e o escambau. De qualquer modo, não estou envolvido com esses casos, embora acompanhe os acontecimentos normalmente, e tenha um interesse em ver os desdobramentos do mesmo.”

Verdade: durante o período pré-guerra, em especial antes da Tragédia de Fort Lauderdale, von Latzen era conhecido por se envolver nas pesquisas sobre desenhificação forçada. Atualmente, porém, ele se afastou desse ramo, entrando de cabeça no ramo de cientista maluco, com seus robôs e zumbis “assassinos” (que na verdade são mais animadores de festa infantil que assassinos).

● **“Quem poderia estar envolvido com pesquisas como essas atualmente?”**

“Sinceramente, não sei. No passado, muitos donos de corporações cinematográficas que trabalham com animações financiavam essas pesquisas, até a Tragédia de Fort Lauderdale ocorrer.”

● **“Por que eles fariam isso?”**

“Sempre houve por parte dos humanos uma curiosidade sobre como é ser um desenho. Embora humanos consigam, dentro de certas circunstâncias, recorrer à Lógica Ilógica, não obstante eles não são desenhos. E muitas dessas corporações pensaram em obter algum lucro oferecendo às pessoas a experiência de ser um desenho animado, ao menos por algum tempo.”

As duas são verdadeiras: esse interesse das pessoas em sobre como é a vida de um desenho animado é enorme. Basta ver o número de páginas que revistas como *Times* e *Cosmopolitan* dedicam às fofocas envolvendo desenhos. Conseguir uma forma de induzir a desenhificação e oferecer tal experiência para as pessoas poderia ser muito interessante em termos financeiros, além de muito divertido.

● **“E porque as pesquisas pararam?”**

“Existe uma diferença gritante entre o processo de desenhificação natural e o forçado artificialmente. No processo de desenhificação natural, é necessário anos e anos para que a carne e o sangue da pessoa seja substituída por Tinta, e em geral esse processo é reversível enquanto a pessoa ainda tenha algo humano na mesma. Na desenhificação forçada artificialmente, porém, é sabido que transfusões e imersões em Tinta “destroem” a carne e o sangue do alvo rapidamente, e isso faz com que tal processo, até onde se saiba, seja irreversível.”

Todo mundo sabe (teste *Esperto Mediocre (+0)*) que a desenhificação natural ocorre quando uma pessoa fica por muitos anos em áreas de desenho animado (como a Desenholândia) de maneira ininterrupta. Conforme o tempo passa, partes do corpo da pessoa vão sendo lentamente substituídos por equivalentes de desenho animado. Além disso, nessa desenhificação natural, muitas vezes as partes alteradas reverterem para as versões “normais” tão logo a pessoa passe algum tempo em áreas “normais”, ao menos se ela o fizer antes de ter o corpo totalmente alterado para a forma de um desenho animado: uma vez que isso ocorra, a transformação é considerada permanente.

Segundo o que von Latzen diz, se uma parte for forçada a ser desenhificada, ela perde a capacidade de retornar ao normal.

● **“Sabe por que houve essa parada na pesquisa oficial após a Tragédia?”**

“Já estava afastado de tais pesquisas naquela época, mas li os papers sobre o evento. Aparentemente, o processo de desenhificação forçada é muito doloroso e causa muito sofrimento às vítimas, e elas acabam enlouquecendo, mesmo para os padrões dos desenhos animados. Muitos tornaram-se monstros incontroláveis que tiveram que ser mortos com Caldo.”

Deixe claro que algo excessivamente maluco para os padrões de desenhos animados é algo realmente maluco!!!

- **“Conhece algum cientista que ainda pesquise a desenhificação forçada? Ou acha que esses monstros que estamos encontrando são resquícios de pesquisas antigas?”**

“Dizem que Lasiek ainda pesquisa a desenhificação forçada, isso se você considerar aquele charlatão irrelevante um cientista. Parece que o dono da Companhia Cinematográfica McGrath Toon Shows, financiava-o. Sinceramente, duvido: pelo que sei, ele está preso em Bedlam desde o fechamento por falência de sua companhia.”

Um teste *Esperto Razoável (+2)* é o suficiente para que os personagens lembrem sobre McGrath: a falência da McGrath Toon Shows rendeu algumas notas de jornal, especialmente depois que seu dono, Colin McGrath, foi visto tentando pular do recém-construído Empire State Building vestido de coelho, alegando que iria de Manhattan até Los Angeles a pé pelo ar! Muitos dizem que ele se envolveu excessivamente com desenhos e pirou no processo, e por isso muitos usam McGrath como exemplo do que pode acontecer com aqueles que se envolvem demais com os mesmos.

- **“Então, até onde se sabe, não há nenhuma forma de trazer uma pessoa de volta de uma desenhificação forçada?”**

“Todos os papers afirmam que é impossível tal tarefa, e sinceramente acho perda de tempo tentar tal coisa. É fato conhecido que a Tinta é muito superiora que carne e sangue.”

Apesar do chauvinismo eugenista de von Latzen, existe alguma verdade em suas palavras: papers de pesquisas envolvendo desenhificação são unânimes na característica da Tinta de manter e reforçar a desenhificação. Não sabe ainda, porém, porque depois de algum tempo fora de uma região de desenho animado, pessoas que estavam em processo de desenhificação voltam ao normal, desde que essa desenhificação seja feita naturalmente.

Os personagens devem perceber que von Latzen não tem mais informações para ele e que seu interesse no caso não é dos maiores. De qualquer modo, eles já devem ter a pista sobre Lasiek e McGrath. No caso, a próxima pista pode vir de McGrath, desde que eles consigam alguma informação desse interno de Bedlam.

Capítulo 3 - Hospício Bedlam

Oficialmente chamado de “Asilo Bedlam para Mentalmente Incapacitados”, o Hospício Bedlam é um dos locais mais evitados por todos que passam perto: mesmo os desenhos mais durões evitam o Hospício, pois é dito que lá vivem desenhos animados realmente insanos, insanos até para o nível de desenhos animados, o que quer dizer que eles são PIRADOS DE VERDADE!!!! Não importa o quão durona uma pessoa seja, os raios e os gritos vindos de Bedlam são capazes de fazer até mesmo os mais durões fraquejarem.

Os personagens atravessam portões de cobre e chegam até as grossas portas de madeira, onde são recepcionados pelo Dr. Austena, responsável do dia por Bedlam. Ele explicará um pouco sobre a instituição e fala que normalmente só tratam personagens desenhos animados:

“De fato, achamos muito estranho quando o pessoal do St. Helen Asylum nos enviou o pedido para aceitarmos o Sr. McGrath, mas realmente achamos o caso dele interessante. Ele possui um desvio comportamental extremamente sério, e ainda não temos nenhuma posição exata sobre o tipo de patologia psíquica que ele possui. Obviamente não usamos os métodos que usamos em outros internos, pois não sabemos a extensão de seus danos psíquicos. O que sabemos é que aparentemente ele sofre uma variante de delírio místico, onde ele passou a idolatrar e buscar como forma de perfeição os desenhos. Não obstante, ele também possui aparentemente um transtorno de múltipla personalidade, onde não sabemos quais dos dois McGraths está falando: o lado dele que se arrepende do que fez ou o que tem orgulho. De qualquer modo, ele está bem cuidado como um todo.”

Ao chegar ao quarto de McGrath, eles perceberão uma coisa curiosa: ele está vestido com uma fantasia de coelho, com calças laranjas e camisa amarela ao estilo Pinóquio. Também usa pantufas gigantes que deixam seus pés do tamanho proporcional aos de um coelho. É quase como se ele desejasse virar um primo perdido do Pernalonga.

O Dr. Austena deixará os personagens com McGrath por alguns instantes. É importante deixar claro para os personagens que eles estão pisando em ovos: forçar a barra com McGrath no seu estado mental atual pode o levar a se tornar agressivo ou a “se fechar em copas”, fazendo com que ele não responda mais nenhuma pergunta. Mas se eles souberem como encaminhar as coisas, várias perguntas poderão ser respondidas:

● **Por que a McGrath Toon Shows faliu?**

“Não eramos engraçados o bastante. Com Pernalonga, Tex Avery e Roger Rabbit por aí, mesmo Osvaldo, o Coelho Sortudo não se manteve no mercado. Como manteríamos Seymor, a foca?”

Isso é um fato: qualquer um que tenha assistido os shows da McGrath Toon Shows lembra-se que os desenhos da mesma eram *chaaaaaaatados*, sendo que o melhorzinho era Seymor, a Foca, que não era nem de longe tão maluco quanto os clássicos da Acme, Maroon ou Looney Tunes;

● **O que o levou a fazer essa pesquisa de desenhificação forçada?**

Nesse momento, ele parecerá mais lúcido que o normal, e falará com um extremo tom de culpa.

“Eu fiquei tentado! Queria o dinheiro e a fama de caras como Acme ou Maroon! Isso foi durante a Depressão, sabe! Era a época onde todos estavam atirando para todos os lados para ver se acertávamos a Grande Jogada, sabe? Foi quando um amigo meu me apresentou uma reportagem sobre uns estudos e eu pensei: por que não? De repente, conseguíamos fazer uma grana com isso. E foi quando apareceu o tal cientista de desenho, o Lasiek. Ele me apresentou um contrato e disse que em duas semanas eu teria meu próximo super-astro de desenhos.”

Ele parece estar com um tom de culpa, mas em certos momentos parece mais um apostador falando sobre as chances de conseguir um *Royal Flush*. Mas de qualquer modo, o que ele está falando é verdade: durante a Grande Depressão, os principais nomes dos desenhos animados investiram tudo o que podiam (e muito do que não podiam) para contratar os melhores desenhos e trazer fama para seus estúdios. Desenhos como Mickey, Roger Rabbit e outros eram disputados a peso de ouro e tratado como estrelas do calibre de Clark Gable, Lauren Bacall e Ava Gardner.

Claro que tentar conseguir alguns desses super-astros era muita areia para o caminhãozinho da McGrath. Mesmo desenhos de menor calibre, como Horácio o Cavalo e Frangolino, tinham contratos draconianos com suas companhias, então o mercado começou a viver uma escassez de super-astros. Algumas companhias ainda conseguiam prospectar alguns talentos, mas a McGrath não tinha tantos recursos para impedir que suas melhores apostas acabassem sendo cooptadas por outras companhias.

● **Qual era a idéia do Lasiek, afinal de contas?**

“Ele disse que tinha como pegar comediantes humanos e transformá-los, ao menos por um tempo, em desenhos animados. Eu estava desesperado: se conseguíssemos obter algum super-astro que salvasse a companhia, eu não me importava com o que acontecesse... Eu não sabia que estava vendendo a alma ao demônio!”

Na situação, realmente McGrath acreditava em Lasiek: o importante para ele era conseguir um super-astro, de preferência alguém no calibre das grandes estrelas como Pepe Le Gambá e afins.

● **Mas a coisa não deu certo, não é?**

“Eu não sabia que as pessoas ficariam loucas e sofrendo por causa do processo: eu imaginava que fosse como quando alguém veste uma fantasia, sabe?”

Um fato que se sabe: existem certas fantasias que a pessoa pode comprar em lojas na Desenholândia que permitem que a pessoa tenha algum comportamento de desenho animado. Todavia, elas podem ser removidas e normalmente não afeta a psique das pessoas, o que, pelo que McGrath diz, é bem diferente do que acontece com as pessoas desenhificadas de maneira forçosa.

● **E como elas ficavam?**

“Elas ficavam agressivas, sabe? Nunca vi tanta bigorna voando, e olha que trabalhei em alguns desenhos do Pernalonga no início da carreira. Eles ficaram violentos, e não de uma maneira engraçada como queríamos?”

O fato é que desenhos, mesmo aqueles mais agressivos, como o Taz, tendem a ser mais engraçados que violentos, o que não aconteceu nesse caso: nesse caso, os desenhos resultantes se tornaram pirados de pedra total.

● E você acha que Lasiek ainda está fazendo tal pesquisa?

“Não duvido... Só depois de um tempo é que percebi que ele me passou para trás: o contrato que eu assinei dizia que ele deteria todos os bens da McGrath, deixando-me como fiador das dívidas.”

Nesse momento, ele começa a rir de maneira ensandecida, e o Dr. Austeria dará a visita por encerrada.

Deve ter ficado claro aos personagens o que Lasiek aprontou: ele enganou McGrath para ficar com a McGrath como uma base pessoal e jogar qualquer responsabilidade legal sobre McGrath. Claro que ele pirou com isso, e talvez seja a explicação de porque ele fique como um coelho de desenho animado a maior parte do tempo.

Com isso, os personagens deverão ir até a antiga McGrath Toon Shows.

Capítulo 4 - O pai desenhado

Quando os personagens chegam até a McGrath, eles vêem uma série de marcas na parede, como se fossem grafites, incluindo uma de um círculo com duas setas para o lado direito. Um teste *Esperto Bom (+3)* indica que essas são marcas de andarilhos, marcas que os andarilhos vagabundos (*hobos*) deixam em locais para orientar outros, sobre se conseguem encontrar comida ou abrigo fácil. Todas elas têm apenas um significado: *“Sumam daqui o mais rápido que puderem! Perigo sério!”*.

O local parece escuro e soturno. A antiga placa de metal McGrath Toon Shows está desgastada, algumas letras faltando e as demais com a pintura desgastada. Um teste *Cuidadoso* ou de *Astúcia Regular (+1)* fará com que os personagens percebam uma sombra em um canto. Quando (se) eles forem para tal canto, eles encontrarão um coelho de desenho animado (caso contrário, pule direto para o próximo capítulo). Qualquer desenho, porém, perceberá algo estranho, anormal no mesmo: aparentemente, os olhos têm proporções erradas para um desenho. Então o desenho falará com uma voz muito estranha para um desenho:

“Eu não iria para lá se fosse vocês. Coisas horríveis estão acontecendo lá. Creiam-me, sei do que estou falando.”

Obviamente os personagens estranharão o personagem. Nesse momento, as luzes do beco irão revelar um coelho branco de desenho animado, usando uma jardineira vermelha e grandes tênis azuis, quase como se fosse um primo distante de Roger Rabbit. Porém, algo está errado nesse desenho: talvez seja a falta dos dentes enormes de um coelho, ou os olhos humanos que não parecem pertencer àquele rosto. De qualquer modo, esse personagem estranho poderá ser questionado pelos personagens, com algumas respostas muito úteis:

● Quem diabos é você?

“Meu nome é Gellert Steinmeier, e trabalhei por muito tempo para o senhor McGrath, antes de virar essa coisa que sou hoje.”

O sotaque alemão lembrará o do garoto Luka, caso eles o tenham encontrado (na cena opcional do Capítulo 1). Se lembrarem do diálogo, os personagens certamente o reconhecerão como o pai de Luka. Ele confirmará ser o pai do mesmo.

“Sim, eu sou o pai de Luka. Tenho dado um jeito de os proteger contra as pessoas que fizeram isso contra mim.”

● Então, foi você quem matou aquela aberração?

“Infelizmente fui eu. Esses monstros meio-humano/meio-desenho são manipulados por aqueles que os criaram, e que também me criaram. Não posso fazer muito por eles, pois eles estão na mesma situação que eu. O que posso fazer é impedir eles de trazerem mais pessoas para serem 'convertidas' em aberrações.”

Isso é verdade: quem fez isso com ele deseja aumentar os números dos mesmos e usa tais criaturas para buscar novas vítimas.

● Mas como você não virou um monstro insano como eles?

“Acho que foi o desejo de proteger minha família não importa a que custo que me impediu de perder totalmente minha sanidade e humanidade. Não fosse assim, acho que eu seria muito pior que esses monstros.”

Gellert aparentemente foi a experiência de desenhificação forçada mais bem-sucedida recentemente por causa do desejo de proteger a própria família.

● **Então você estava protegendo sua família?**

“Isso mesmo. Eles estão os procurando como novas vítimas, e também como forma de me chantagear.”

● **Mas como eles poderiam o chantagear?**

“Eles sabem que não desejo que aconteça à minha família o que aconteceu a mim, então eles fariam de tudo para me pegar de volta, inclusive me chantageando e usando meu filho e esposa como moeda de troca.”

● **E por que você não se revelou a eles?**

“Seria muito perigoso para eles, além de duvidar que eles acreditassem em mim, em especial com essa minha aparência bizarra.”

Essas perguntas revelam o lado mais carinhoso de Gellert. Os personagens perceberão o olhar de dor e saudade do mesmo: ele mais do que qualquer outro adoraria poder abraçar sua família, mas o risco para eles seria enorme. Então ele deve agir nas sombras, mesmo diante o risco que corre. A dor e a saudade da família, porém, o faz sentir muita dor.

● **Você sabe o que está acontecendo, então?**

“Sim. O senhor McGrath contratou aquele maldito cientista louco Lasiiek e tentou criar uma fórmula que forçasse a Tinta para dentro do corpo humano. Para isso eles precisavam tanto de cobaias humanas quanto de Tinta de desenho animado. Obviamente, ambos são muito difíceis de serem obtidos. Então Lasiiek passou a pegar andarilhos e vagabundos, tanto desenhos quanto humanos. E então ele... meio que desfazia de alguma forma os desenhos e derretia sua Tinta, usando-as em um composto que ele então aplicava nos humanos.”

● **E como você se envolveu nisso tudo?**

“Eu era apenas um funcionário do almoxarifado. Então percebi que sumia uma série de compostos químicos, entre eles Benzeno e nanquim. Então eu percebi que alguém invadia o almoxarifado e roubava essas substâncias. Quando eu persegui quem estava fazendo isso tudo, eu fui atacado e me nocautearam. Quando eu acordei, eu...”

● **Te submeteram a tal processo?**

“Isso. Primeiro, me fizeram beber aquela coisa: parecia tinta de caneta, mas era viscosa, e grudou na minha garganta e parecia me queimar por dentro. Então, enquanto eu tinha espasmos de dor, eles me mergulharam na substância, enquanto eu sentia minha pele repuxando. Parecia que tinham me jogado em ácido, e foi muito, muito doloroso. Quando consegui recuperar o máximo de mim que pude, acabei fugindo.”

Isso tudo é verdade. Note que ele mencionou Benzeno e nanquim: Benzeno é um poderoso solvente capaz de corroer quase todo o tipo de substância, incluindo Tinta, e foi parte do Caldo produzido pelo Juiz Doom quando ele tentou destruir a Desenholândia. Já nanquim pode ser usado para reparar a Tinta de desenhos que tenham partes derretidas com Caldo, mas não funcionaria por si.

● **Sabe alguma coisa sobre essa substância?**

“Ela parece feita de nanquim, mas ela gruda e substitui a pele humana.”

É fato científico que a Tinta vai aos poucos, bem lentamente, substituindo a carne e o sangue humano quando ocorre uma desenhificação natural. Na desenhificação forçada, porém, aparentemente ela é reforçada com Nanquim, sendo então forçada para dentro do corpo humano.

● **Foi você que fez aquelas marcas de andarilhos?**

“Sim... Queria que servissem de sinal de alerta para que nenhum andarilho viesse até aqui com a promessa de comida quente e fosse capturado por Lasiiek.”

Verdade: Steinmeier viveu algum tempo entre andarilhos enquanto procurava emprego, antes de chamar sua esposa e filho para a Costa Oeste, e portanto aprendeu alguma coisa sobre como se comunicar com os mesmos.

● Pode nos ajudar?

“Sim, sem dúvida. Conheço uma passagem secreta pela qual entrarão sem problemas.”

Verdade parcial: ele não sabe, mas a passagem secreta pela qual eles irão está sendo monitorada, mas testes *Sorrateiros* ou de *Zip Razoáveis (+1)* bastarão para evitar qualquer tipo de problema ao entrar.

Agora os personagens poderão invadir a *McGrath Toon Shows*

Capítulo 5 - O Laboratório

Agora a invasão dependerá de se os personagens contarão com a ajuda de Gellert ou não, e se eles tentarão entrar de frente ou tentarão dar a volta e entrar pelos fundos.

A *McGrath Toon Shows* é um estúdio cinematográfico pequeno para os padrões de Hollywood. De qualquer modo, ele ainda é mais ou menos o mesmo do passado, ainda que exista algo de decrépito e decadente nas imagens (se o Mestre precisar de uma referência ao descrever, parece um pouco com a *Rapture de Bioshock*). Existem muitas caixas espalhadas e muitos dos *props* de desenho animado estão espalhados, mas muitos ainda funcionam: existem bombinhas, martelos com luvas de boxe e buracos portáteis o bastante para dar aos personagens munição para como resolver de maneiras divertidas e efetivas todo tipo de problema.

De qualquer modo, as coisas serão bem diferentes, se entrarem pela frente ou por trás: caso venham pela frente, eles perceberão a existência de guardas nessa forma de aberração: ao menos um para cada PC. Caso um deles perceba a entrada dos personagens, ele irá *Soar o Alarme*, e mais dois para cada PC chegarão em uma rodada. Caso venham por trás, ainda existe uma possibilidade de passarem sem chamar a atenção, com testes *Sorrateiros* ou de *Zip Razoáveis (+1)*. Caso chamem a atenção, as coisas acontecerão como acima.

Em ambos os casos, os “zumbis” atacam com socos e chutes ou usando armas que cospem a variante de Tinta que provoca a desenhificação: em caso de qualquer Consequência ser obtida por um ataque desse tipo, o personagem deverá escolher uma Consequência de desenhificação. Mestre, deixe claro que isso quer dizer que eles poderão virar desenhos, dependendo dos acontecimentos. Além disso, jogadores criativos deverão ser lembrados de que Consequências são Aspectos como quaisquer outros, o que pode dar chance para eles usarem criativamente tais Consequências. Permita que eles usem tais Consequências à vontade, desde que isso não estrague a diversão. Lembre também que eles começam a ficar sujeitos a efeitos de desenho animados, como responder a batidas de *Shave and Haircut* e piadas de *Toc Toc*.

De qualquer modo, esses primeiros “zumbis” são apenas um aquecimento para quando eles entram no laboratório, que fica agora no antigo estúdio onde McGrath gravava suas obras:

O laboratório é bem parecido com o de von Latzen, com uma diferença: é mais sujo e desorganizado, sendo quase medieval. Pessoas nos mais diversos estágios de desenhificação estão presas nas paredes, urrando de dor enquanto são “torturadas” com o uso dessa variante de Tinta, passada nos mesmos por outros “zumbis” com grandes pincéis. Uma pessoa está sendo mergulhada em um grande tonel de Tinta, enquanto grita de dor. As pessoas ali estão sofrendo bastante, deixe bem claro: o processo de desenhificação forçada não é natural, portanto o organismo dessas pessoas reage violentamente, sofrendo enquanto o corpo faz de tudo para rejeitar o enxerto de Tinta.

Em um canto, a única risada no recinto pode ser ouvida da boca de Lasiek: ele é realmente insano, deixe isso bem claro, mas um insano psicótico, não o insano de von Latzen que ainda possui um mínimo de empatia com outrem. Diferentemente de von Latzen, Lasiek não sabe o que é empatia.

Ele obviamente fará um discurso sobre como ele revolucionará a ciência e usará seu exército de mutantes humano/desenho para conquistar a América e depois o mundo. E obviamente ele mandará seus capangas atacarem os personagens.

Aqui vale uma coisa, Mestre: a cada dois minutos (tempo real), uma nova pessoa será imersa nos tonéis de tinta e um mutante sairá de um deles. São um total de cinco tonéis que não são facilmente destruíveis, pois são feitos de vidro à prova de bala. Se algum dos personagens tentar destruir um deles por meio de dinamite, além de matar a pessoa que está dentro do tonel, o próprio personagem será banhado em alguns litros de Tinta concentrada: normalmente isso bastará para o personagem sofrer uma Consequência Severa de desenhificação. De qualquer modo, os personagens deveriam se focar em Lasiek: os mutantes agirão apenas enquanto Lasiek estiver no comando: caso o mesmo seja derrotado, os mutantes ficarão inutilizados.

Os capangas de desenho (ao menos alguns) possuem “armas naturais” como uma cauda fedida de gambá ou o bico de um picapau, e eles podem as usar para atacar, mas sem bônus. Além desses capangas (ao menos dois para cada PC), Lasiek conta com 2 capangas humanos para cada personagem, armados de metralhadoras reais.

Caso os personagens vençam Lasiek (e esperamos que isso aconteça), ainda terão o problema das pessoas transformadas. Um personagem com um bom resultado em um teste *Esperto* ou *Astúcia* poderá determinar que os mutantes que já receberam essa Tinta concentrada poderão terminar a transformação e se tornarem desenhos de verdade, já que remover a Tinta é tecnicamente impossível.

Epílogo e Experiência

Lasiek foi derrotado, mas muito provavelmente fugiu, passando a ser considerado foragido e deixando suas notas para trás. Essas notas podem interessar a muitas pessoas, inclusive militares: criar soldados tecnicamente imortais é o sonho de qualquer general, em especial se eles conseguirem alguma forma de impedir que os mesmos enlouqueçam no processo.

Gellert Steinmeier pulará em um dos tonéis para terminar sua desenhificação, e então procurará levar sua família para morar na Desenholândia, onde agora poderá viver bem.

Colin McGrath continuará sobre tratamento em Bedlam, mas aparentemente a resolução desse caso trará um certo alívio ao mesmo, permitindo que sua recuperação se acelere.

Essa aventura vale um Marco Menor, mais:

- Um Marco Menor se não mataram nenhum mutante;
- Um Marco Menor se conseguiram ajudar Gellert a superar a dor ao terminar sua desenhificação;
- Um Marco Menor caso levem Gellert à sua família;

No caso de totalizar-se mais de três Marcos Menores, considere trocar todos por um Marco Significativo.

Lembre-se de que qualquer personagem que tenha sofrido uma Derrota devido a uma Consequência de desenhificação se tornará um desenho, passando a ter as mesmas abordagens de um (caso seja um humano).

Apêndice 1 - Elenco

Dr. Viktor Lasiek

- **Aspectos:**
 - **Conceito:** Cientista Maluco de Desenho
 - **Dificuldade:** Empatia Zero
 - Ciência a Todo Custo
 - “*von Latzen ainda se ajoelhará diante mim!!!!*”
- **Abordagens (DDA):**
 - **Muque:** Medíocre (+0)
 - **Zip:** Bom (+3)
 - **Astúcia:** Espetacular (+5)
 - **Caradura:** Excepcional (+4)
 - **Charme:** Medíocre (+0)
- **Façanhas:**
 - *Ciência Insana* – como *Cientista Maluco de Desenho*, recebo +2 para *Criar Vantagens* com *Astúcia* ao desenvolver teorias “científicas”
 - *Capangas Mutantes Humano-Desenho* – como *Cientista Maluco de Desenho*, criei meus *Capangas Mutantes Humano-Desenho*, que posso usar *uma vez por sessão*
 - *Teorias Malucas* – como *Cientista Maluco de Desenho*, recebo +2 para *Criar Vantagens* com *Caradura* ao desenvolver teorias “científicas”

Capangas Mutantes

Mutantes Humano/Desenho, Pouco Inteligentes, Cada um mais esquisito que o outro de uma maneira diferente

- **Perito (+2) em:** Usar bigornas, obedecer Lasiek
- **Ruim (-2) em:** o resto
- **Façanha:** Dividir-se – caso não seja derrotado em apenas um golpe, divide-se em dois outros capangas
- **Estresse:**

Capangas Humanos

Fanfarrões, Pouco Inteligentes, “Num ganho pra isso”

- **Perito (+2) em:** Ser fanfarrões, atacar com armas grandes
- **Ruim (-2) em:** o resto
- **Estresse:**

Gellert (Gilbert) Steinmeyer:

- **Aspectos:**
 - **Conceito:** Imigrante vítima da desenhificação forçada
 - **Dificuldade:** Aparência “hedionda” que lhe causa muito sofrimento
 - **Pai dedicado** – faz de tudo para reencontrar sua família
 - **Vivendo nas sombras**, enquanto procura uma solução para seu problema
 - **Foragido** – Lasiek deseja o pegar
- **Abordagens (FA):**
 - **Cuidadoso:** Ruim (-1)
 - **Esperto:** Medíocre (+0)
 - **Estiloso:** Regular (+1)
 - **Poderoso:** Medíocre (+0)
 - **Ágil:** Razoável (+2)
 - **Sorrrateiro:** Regular (+1)
- **Façanhas:**
 - *Lógica de Desenho (3 Façanhas)* – como fui vítima da desenhificação forçada, posso usar a *Lógica de Desenho animado* como se fosse um desenho, sem pagar Pontos de Destino
- **Consequências:**
 - **Suave (2):** Rosto parcialmente de desenho (Coelho) (Desenhificação)
 - **Moderada (4):** Metade Homem/Metade Coelho de Desenho animado (Desenhificação)
 - **Severa (6):** Mente de um Desenho Animado (ao menos parcialmente) (Desenhificação)
- **Nota:** As Consequências de Gellert estão marcadas com *Desenhificação* para indicar que ele está se transformando em um personagem de desenho. Elas NÃO PODEM SER REMOVIDAS NORMALMENTE. Caso seja *Derrotado* e sofra uma nova consequência baseada em *Desenhificação*, ele sofrerá uma *Consequência Extrema* e se tornará um Desenho Animado de vez.

Anneke (Anne) Steinmeyer

“Onde está Gellert”, Sotaque Alemão, Protege a própria família

- **Perito (+2) em:** Chorar, perguntar pelo esposo, cuidar das crianças
- **Ruim (-2) em:** o resto
- **Estresse:** Nenhum (apenas um golpe a Derrota... Mas tem que ser muito FDP para tentar Derrotá-la!)

Luka (Lucas) Steinmeyer

“Meu pai é um desenho agora!”, Sonhador, Franzino para a idade – Sofre Bullying

- **Perito (+2) em:** Fantasiar
- **Ruim (-2) em:** o resto
- **Estresse:** Nenhum (apenas um golpe a Derrota... Mas derrotar ele seria muita sacanagem)

Colin McGrath

Humano louco, único humano em Bedlam, Pensa que é um coelho de desenho animado, Loucura que esconde a culpa

- **Perito (+2) em:** Falar coisas insanas, comportar-se como um coelho, sentir-se culpado
- **Ruim (-2) em:** o resto

Dr. Helmut von Latzen

- **Aspectos:**
 - **Conceito:** Cientista Maluco de Desenho
 - **Dificuldade:** “Ciência acima de tudo! Mwahahahahahah!!!”
 - Capangas de todos os tipos
 - “Lasiek? Ele é irrelevante.”
 - Base secreta (bem, mais ou menos... Visitas monitoradas todas as quintas e sábados)
- **Abordagens (DDA):**
 - **Muque:** Medíocre (+0)
 - **Zip:** Razoável (+2)
 - **Astúcia:** Fantástico (+6)
 - **Caradura:** Bom (+3)
 - **Charme:** Regular (+1)
- **Façanhas:**
 - *Ciência Insana* – como *Cientista Maluco de Desenho*, recebo +2 para *Criar Vantagens* com *Astúcia* ao desenvolver teorias “científicas”
 - *Capangas* – como *Cientista Maluco de Desenho*, criei meus diversos tipos de capangas, que posso usar uma vez por sessão
 - *Serviçal: Hugo* – como *Cientista Maluco de Desenho*, criei um serviçal mais esperto que a maioria, que posso chamar sempre que necessário ao custo de um *Ponto de Destino*, desde que ele não tenha sido Derrotado previamente;

Capangas de von Latzen

Robôs/Zumbis/Macacos de Desenho “assassinos”, Exibicionistas, Fanfarrões

- **Perito (+2) em:** se exibir, seguir ordens, lutar, entreterem crianças
- **Ruim (-2) em:** o resto
- **Façanha:** *Ataque Conjunto* – vários deles podem coordenar-se em um único ataque mais poderoso. Sendo bem-sucedidos em um teste contra dificuldade *Razoável (+2)*, podem somar os passos obtidos em um único ataque
- **Estresse:**

Hugo, o serviçal

Irmão de carne do Puxa-Frango do Pica-Pau, mais esperto que os demais capangas (não que isso seja muito difícil), El Monstro (alter-ego Luchador) – tem sua própria Máscara

- **Perito (+2) em:** obedecer von Latzen, lutar, ser bacana com crianças, golpes de *Lucha Libre*
- **Ruim (-2) em:** o resto
- **Façanha:**
 - *El Monstro se presenta* – uma vez por Sessão, assumo meu *Alter-Ego El Monstro*, recebendo +2 em todos os ataques durante um *Conflito*
 - *El Torpedero del Monstro* – +2 em todos os *Ataques* quando “assume” seu *alter-ego*
- **Estresse:**
- **Consequências:** 2/4