

Incumbe a Cenário da 1ª Delegacia da Desenhaldia a aventureira "Coração Humano, Corpo de Desenho"  
Regras para usar-se para Desenhos Animados em Fáte  
Acelerado

# Destino dos Desenhos Animados

Ou quase tanto quanto possível.  
ainda tem muito o que se prender antes de ele poder voltar a ter uma vida normal...  
Destino dos Desenhos Animados

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** ou até mesmo uma **Consequência Extrema**, tornando-se um Desenho. De qualquer modo, os personagens deveriam se focar em Lasiek, já que os mutantes agirão apenas enquanto Lasiek estiver no comando: caso o mesmo seja derrotado, os mutantes ficarão estáticos, já que não possuam que lhe deem ordens.

Os capangas de desenho (ao menos alguns) possuem “armas naturais” como uma cauda fedida de gambá ou o bico de um pica-pau, e eles podem as usar para atacar, mas sem bônus. Além desses capangas (ao menos dois para cada PC), Lasiek conta com capangas humanos, 1 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 *Sagáz* ou *Argúcia* poderá determinar que os mutantes que já receberam essa Tinta concentrada poderão terminar a transformação e se tornarem desenhos de verdade, já que remover essa Tinta é tecnicamente impossível, e que será a única forma de impedir que aconteça com eles o que aconteceu com os Híbridos.

### Epílogo e Ganchos

- 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. Os jogadores poderão alegar que as “notas se perderam” ou queimar intencionalmente tais notas... Ou talvez as entregar para Latzen, que pode tentar uma cura para os Híbridos: se isso vai acontecer, é outra história.
- Gellert Steinmeier pulará em um dos tonéis para terminar sua desenhificação, se livrando da dor, e então procurará levar sua família para morar na Desenholândia, onde agora poderá viver bem. Gellert poderá ter um bom potencial para trabalhar nos desenhos animados, ou então quem sabe passará a ser um Oficial da Desenholândia. Entretanto, nem Luka ou sua esposa terão o interesse em tornar-se desenhos, apesar que alguns dias depois Luka poderá perceber que um rabo de esquilo começará a crescer às suas costas.
- 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. Se ele se curará ou não, ninguém sabe, pois a mente dele

## Sumário

introdução ao	A História do Distrito da Desenholândia.
A Desenholândia	O Crime na Desenholândia.
7	O Distrito da Desenholândia.
7	Pessoal autual.
8	Outros locais e Possessas na Desenholândia.
9	O Dado Pírade - O bar de brincos da Desenholândia.
9	O Laboratório "secreto" do Cientista Louco Helmut Von Lazzari.
9	O Becco Nada Bom.
10	O Asilo Bedlam para Meninas e Incapacitados
10	O Bege das novas.
12	Criando Desenhos Animados.
12	Novas regras.
12	A Regra da Diversão.
13	Inovações e Chamados engraçados e Furando a Quarta Parade.
13	Manobras histriônicas.
14	Logica de Desenho e Logica Ilógica.
14	Logica de Desenho.
14	Logica Ilógica.
15	Espelhando.
16	Quedas.
17	Reequipamento Esportivo.
17	Bolsa de Maravilhas.
18	Colégio de Muitílhos Bragoss.
18	Remoedor de Cabelo.
19	Técnico Capilair.
19	Bravado de Tóelho.
19	Buraco Portaíl.
19	Força/Velocidade/Sentidos Inacreditáveis.
20	Decolar Item.
20	Pogão Jekyll e Hyde.
21	Trepeiro.
21	Mudança de Forma.
21	Voo.
21	Transse Hipnóico.
22	Sombra Independente.
22	Places/Faixas/Letreiros/etc.
22	22

Transferência Cósmica.....	22
Humanos "Reais" em aventuras com Desenhos animados:.....	23
Regra opcional: Desenhificação.....	24
Coração Humano, Corpo de Desenho - Uma aventura na Desenholândia.....	25
Introdução - Sobre humanos e desenhos.....	25
Cena 1 - A criatura bizarra.....	25
Cena opcional: O sonhador.....	26
Cena 2 - Doktor von Latzen.....	27
Cena 3 - Hospício Bedlam.....	28
Cena 4 - O pai desenhado.....	30
Cena 5 - O Laboratório.....	32
Epílogo e Ganchos.....	34

### *Destino dos Desenhos Animados*

risco para eles seria enorme. Então ele **deve agir nas sombras**, mesmo mediante o risco que corre. A dor e a saudade da família, porém, o faz sofrer demais.

Ele sabe sobre o processo da desenhificação forçada e o envolvimento de Lasiek no mesmo, confirmando ser ele o responsável por tudo isso. Lasiek procurou capturar andarilhos e vagabundos, desenhos e humanos. Os desenhos ele meio que "derretia", usando sua Tinta como base de um composto que ele usava para transformar os humanos. Ele se envolveu em tudo isso quando percebeu que Benzeno e nanquim estavam estranhamente desaparecendo do almoxarifado da McGrath, onde ele trabalhava. Quando ele procurou pegar aquele que estava roubando tais coisas, foi nocauteado e capturado, quando ele acordou, foi submetido à desenhificação forçada, um processo extremamente doloroso onde a Tinta do composto corroia sua carne e sangue (o que explica o fato dos Híbridos serem meio zumbis: suas mentes foram destruídas pela dor do processo). Note que ele mencionou Benzeno e nanquim: **Benzeno é um poderoso solvente** capaz de corroer quase todo o tipo de substância, incluindo Tinta, e é **parte do Caldo Fatal**, usado como forma de matar de uma vez por todas um Desenho. Já **nanquim pode ser usado para reparar a Tinta** de desenhos que tenham partes derretidas com Caldo Fatal, já que recupera parcialmente a Tinta da pessoa, funcionando como uma espécie de "Sangue Artificial" para desenhos.

Ele dirá que está disposto a ajudar e que foi ele quem lançou as marcas de andarilho na região: ele 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. Ele não sabe, entretanto, que a passagem secreta pela qual ele sugerirá ir (que é por onde ele entra na McGrath quando necessário) está sendo monitorada, mas testes *Furtivos* ou de *Ligeireza Médios (+1)* bastarão para evitar qualquer tipo de problema ao entrar.

Agora os personagens poderão invadir a *McGrath Toon Shows*

### *Cena 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, sendo que muitos deles ainda funcionam: existem bombinhas, martelos com luvas de boxe e buracos portáteis o bastante para dar aos personagens munição o suficiente para como resolver de maneiras divertidas e efetivas todo tipo de problema. Os personagens poderão utilizar alguns turnos para se prepararem e recolherem

1. Desenhos tem uma cabega que nem semprefunciona como a nossa, ajudar vocé a entender um pouco coma desenho funcional, pois isso vai entao é bom saber como uma cabega de desenho funcional, pois isso vai mudar a interpretacao como a nossa.

2. Conhecer como recorrer a Logica de Desenho pode salvar sua vida, como ja disse: sempre tem um desenho笨ido mais louco que saca mais

De fato, muita gente boia.  
policia achaem que sia incompativel.  
Aqui o servio é bem tranquilo, desde que vocé se adapte à loucura: dahi a uns dias vamos te levar no campo de treinamento para entender a Logica de Desenho. Isso é importante por dois motivos:

Como é mesmo... "Aunque das Dediadas herri's da justicia que procuram matar a Le!, a Ordem e a Boa Vizinhana na Desenholandia". Vamos falar a real, na Pza, a Lei, a Logica de Desenho que serve de fundamento a Distrito, sobre os...  
Tl deve ter ouvido todo o blablabla de quehaha, mas pega lete com elas.

Mas ea nao e tao ruim: ea e bacana, mas pega lete com elas.

Projeto maior que um bone ou mesmo uma arma. Falo isso de experiência própria: um desses malucos do Beco Nada Bom me arranhamosso um macheado contra o péito. Eu peguei um Buraco Portaíl e enfiéi nele a macheada do macheado e fui para a luta. Quando o boneco me pegou, ele ficou com o péito de lado. Apesar que desenho para o Distrito depolis foi mais complicado que levar duas partes de desenho para Agora tu acredita, né? Continua usando essas outras por aí ora. Criei-me: logo voce não vai precisar, quando se acostumar com a locura daqui. Esse aqui é o Distrito de Polícia da Desenholândia, ligada à Polícia Metropolitana de Los Angeles. Faz apênas alguns poucos andes que chegam essa coisa: antes os desenhos se resolviam entre eles, mas com a bagunça toda que houve nos últimos tempos, e a maior frequência de humanos da Desenholândia, decidiram que era uma boa ideia colocar um Distrito de Polícia aqui: cria-me, voce não vai querer ter que resolver as coisas direto com a Sminho quando ela decidir que voce passou os limites e resolver sua sua posição mágica para te sacanear.

## Introdução

Destino dos Desenhos Animados

Quando os personagens chegam à *McGrath Loan Shows* McGrath, elas vêm para o lado direito. Um teste sagaz ou de *Arquiteta Bon (48)* indica que com duas setas para o lado direito, inclinado uma de um círculo uma *seta de marcas na parede, como se fossem grafites*, indica que é palhaçada?

O local parece escurio e soluimmo. A antigia placea de metal McGrath Toon Shows estia desgasista, algumas letras saltando e as demais com a pintura desgastada. Um teste na camisa, e a droga do machado arrevesou meu petijo pelo Buraco e saiu pelas arrumesso um machado contra o petijo. Eu peguei um buraco para o petijo e enfeitei o local com um desenho que parecia um boneco de madeira, com um rosto de

apareiente, os olhos tem propriedades erradas para um desenho. Então o desenho que não vai precisar, quando se acostumar com a loucura daqui. Essa é a Diversão de Policia da Desenholamida, ligada a Policia Metropolitana para um desenho. Eu não tria para lá se fosse lá para com uma voz muito estranha para um desenho.

Obviamente os personagens estariam a personificar o personagem. Nessas momentos, as lúzes do beco revelariam o **coelho branco de desenho animado**, usando uma jardineira que era uma garota de grandes tênis azuis, usase como se fosse um **primeiro distante de Roger Rabbit**. Porem, algo é estranho nesse desenho: talvez seja a **garota dos dentes normais de um coelho**, ou se **outros humanos** que não parecem pertencer àquela rota. De qualquer maneira, esse personagem pode ser surpreendente, mas que é atraente.

#### Cena 4 - O pai desenhado

Destino dos Desenhos Animados

metralhadoras do bolso da calça que o pessoal da Marinha inteiro. Nesse caso, não importa seu colete a prova de balas, talvez seja mais interessante ter um bom Buraco Portátil ou uma bela Caneta para desenhar um muro na sua frente

Acho que você deve ter entendido. Tá com tudo em cima? Arma, distintivo, rádio, orelhas? Beleza. Vamos dar uma ronda por aí que vou te contar um pouco mais de causos desse pessoal.

Antes da Desenholândia ser parte de Los Angeles, ela era uma propriedade de algum dos *big kahuna* dos Desenhos Animados. Você deve saber que não é de hoje que se sabe que os Desenhos Animados, ou *Squama Sapiens* para aqueles que gostam de enfeitar, existem no nosso mundo há bastante tempo... Acho que os avós de nossos avós foram os últimos a ter uma sociedade onde eles não existiam. Primeiro uns poucos, hoje os Desenhos devem ser em torno de 10 a 15% da população de Los Angeles: deve ter mais desenho aqui do que em qualquer local do mundo, apesar dos Japoneses falarem da tal *Animegakō*, que foi reconstruída depois de detonamos Tóquio.

Mas vamos voltar ao assunto: quando esse *big kahuna* morreu, ele deixou para os Desenhos o terreno onde hoje fica a Desenholândia. Ninguém sabe como o cara conseguiu a escritura originalmente, mas os desenhos receberam de herança o lugar. Houve muita confusão, até que a pouco mais de 5 anos, *Los Angeles vs Toons* chegou a uma conclusão: a Desenholândia seria tratada como um bairro qualquer, com vereadores e tudo mais, incluindo nós policiais.

Ah, e cuidado com as bananas: você não vai querer andar por aí com estrelas rodando ao redor da cabeça por causa de uma maldita casca de banana. Vamos parar no McCow: ele tem os melhores cafés e rosquinhas do pedaço. Hoje é por minha conta.

Agora, você deve estar pensando: como pegar bandidos que não morrem e que violam as leis da física, podendo escapar de celas e correntes como se não fosse nada?

Aí que entra entender a Lógica de Desenho:

Entenda uma coisa, garoto, metade do que acontece aqui não é regido pelo que chamamos de *Lógica*, entendeu? Tá certo que essas rosquinhas aí são tão boas quanto qualquer outra, mas dá uma olhada naqueles dois ali. Sim, o ratinho e o gato. Deixa eles: eles estão de boa. Sim, o ratinho acabou de tirar uma frigideira só Deus sabe de onde e macetou ela na cara do gato ao ponto de deixar a frigideira com o formato da fuça do mesmo. Mas isso não é nada demais: daqui a pouco ele tá legal de novo.

Fundamentalmente, existem duas regras básicas para entender a cabeça dos Desenhos:

1. Desenhos **NÃO PODEM SER MORTOS**. Ao menos não normalmente: pegue um desses fulanos, leve-o até o Atol de Bikini, coloque ele num

*Desenhos como Mickey, Roger Rabbit e outros eram disputados a peso de ouro* e tratado como estrelas do calibre de Clark Gable, Heidy Lamarr, Lauren Bacall e Ava Gardner.

Claro que tentar conseguir alguns desses superastros 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 superastros dos desenhos*. Algumas companhias ainda conseguiam prospectar alguns talentos de menor calibre, mas a McGrath não tinha tantos recursos para impedir que suas *melhores apostas acabassem sendo cooptadas por outras companhias*.

Ele imaginava que não seria nada demais, seria como usar uma das *Fantasiadas* da Desenholândia: *existem certas fantasias* que a pessoa pode comprar em lojas na Desenholândia *que permitem que a pessoa tenha algum comportamento de desenho animado*, ajudando-a a recorrer à Lógica de Desenho. 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.

A coisa toda, entretanto, explodiu, quando as pessoas que passaram pela experiência ficaram violentas, de uma maneira nada engraçada. Ele mencionará que nunca viu 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, uma “*violência*” caricatural por assim dizer, o que não aconteceu nesse caso: nesse caso, os *desenhos resultantes se tornaram pirados de pedra total*.

Ele não sabe dizer se Lasiek ainda está fazendo as pesquisas, e mencionará que pode ser que ele esteja: no contrato que ele assinou com o mesmo, Lasiek receberia toda a *McGrath Toon Shows* em caso de cancelamento do contrato, e McGrath seria o fiador das dívidas. Essa manobra contábil deu a Lasiek tudo o que precisava e levou o Senhor McGrath à falência.

Nesse momento, ele começará a rir de maneira ensandecida ou a se encolher de tanta vergonha (recorrendo à *Lógica de Desenho* para isso), e o Dr. Austra dará a visita por encerrada, alegando que isso pode ser prejudicial para o tratamento do Sr. McGrath.

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 o mesmo não aguentou o tranco e pirou na batatinha com isso, e talvez seja a explicação de porque ele se imagine como um coelho de desenho animado a maior parte do tempo, procurando evitar relembrar a vergonha de um desenho ter lhe passado a perna e prejudicado pessoas no processo.

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

Vamos lá: o laço que vocé só pode Matar um desenho, não quer dizer que vocé só pode ser a diferença entre a vida e a morte adulta. Isto as perguntais erratas, o que pode chegar a um estadio mítico. Um desenho que leve irros o equivalente a uma cachaça Cal, ou seja, não posso o mítico. Claro que isso não quer dizer que ele permaneça morto, mas as necessidades horas é que podemos resistir-lhos com alguns recentes que conseguimos decorar com certos materiais são a prova de Desenhos, e só com algemas assim que é? Como se ela propria fosse feita de Tinta de Desenho. Aliás, vou falar um pouco mais sobre isso mais para frente.

Outra coisa: lembrá que falei lá atrás sobre os Desenhos serem Enragados? Então: uma das formas de pegar um desses baderneiros é usar a lógica deles contra elas. Fazendo algo que possa gerar uma boa piada, vocé pegá elas de jeito. Apudelas aulas de tecnica de círculo não formam em Vão, entendeu? Vêja isso: a venido aquela fulano lá no alto do predio que está tentando alguma gracinha? Pegar esse aí, a gente entrega ele para a Fazili lever para o Distrito.

OK, então pelo jeito já entendeu o lance das regras: é o "presentinho" que vem de seu uniforme da Desenhoflândia. Cosa do Sarげento Stout: ele era do Ringling Bros and Barns antes de ir para o From da Flórida e voltar loco para conhecer desenhos. Quando soube que iam abrir o Desenhoamento da Desenhoflândia, ele entrou para a Policia. Ele é baximbo, carreca, tem cara de bebe e uma vozinha aninha que chega a dar vontade de encher a cara dele de bolacha, mas vou te dizer: ele faz a polícia. Quando soube que iam abrir o Desenhoamento da Desenhoflândia, ele entrou para a polícia. Ele é baximbo, carreca, tem cara de bebe e uma vozinha aninha que chega a dar vontade de encher a cara dele de bolacha, mas vou te dizer: ele faz a polícia. Ele é baximbo, carreca, tem cara de bebe e uma vozinha aninha que chega a dar vontade de encher a cara dele de bolacha, mas vou te dizer: ele faz a polícia.

losso de lesões de bombas e detonação de bombas-H com ele dentro. E bém mais provável que o ATOL se desintegre que acidente de queda de helicóptero. Ele também não contamina os outros com coisoa com o bento. Ele é eleito presidente de se marcar um desenho, mas a radicalização. Existem formas de se marcar um desenho, mas a recente *Trade Accords and Protection Act* (TAPA) declarou que apena o Governo, sob circunstâncias **MULTO** específicas pode marcar um desenho que uma vez por todos. 2. Desenho **SEMPRE SÃO ENGRACADOS**, ou ao menos tentam: mesmo os mais sérios dos seus compatriotas Desenhos Políticos irá user coisas como Buracos Porteiros, Espadas Canhantes, Bombas, Bigornas e Casas de Banana (sim, as malditas de novo!) para enfeitar os bandidos da região. E não pense que os bandidos vão ficar apena nas mesmas: elas possuem pistolas que fazem um estrago do diaião. Meu ontem ali hóje se lembra de um desses malditos tipos: foi no mês passado dia e nemhum dos outros era muito mais experiente do que eu.

Destino dos Desenhos Animados

proporcionais aos de um coelhinho. E quase como se ele desejasse *ular um primo perdido* da *Demandando*

Quando mencionam que ele não é um desenho, ao menos na forma que “em orgulho do que fez”. Pode ser necessário cautelosamente lever ele a “chavear” sua prisão para o que é. Ao chegar a quarto de McGrath, eles preceberão uma coisa curiosa: ele está vestido com uma fantasia de coelho, com calças laranjas e camisa amarela ao estilo Pinóquio. Também usa pinturas giganetes que deixam seu pescoço lamaçoso.

Destino dos Desenhos Animados

## *Destino dos Desenhos Animados*

querer o *Pinky*... ah... quero dizer, o *Sargento Pericles Adamastor Stout* com você atravessado. Ele é competente e sabe como as coisas funcionam, senão já estaria morto, ou pior, expulso da corporação.

Ele costuma dizer que essas coisinhas ajudam a pessoa a se enturmar e entender a cabeça dos Desenhos: ele não gosta muito que tenha apenas humanos ou desenhos na ronda. Hoje é caso excepcional, por ser primeiro dia teu. Os desenhos são legais, mas cada um deles tem alguma esquisitice. São desenhos, por Deus! Você vai aprender a lidar com isso... Ou pedir para sair.

Essa aqui é nossa Policial de Perseguição e único carro da Delegacia. Sammy... Quero dizer... a *Oficial Samantha Fastii* é bem nova. Entrou para a polícia depois de ser pega como rachadora nas Estradas do Pico Tutti-frutti. Pegou um tempo de condicional onde teve que nos ajudar no Distrito e curtiu. Tivemos que devolver nosso carro de polícia para a Central, pois a *Fastii* é tudo que precisamos. De qualquer modo, mantenha um tônico contra enjôo caso precise agir com ela: existem carros de *dragster* que são mais lentos que ela.

Ah... De volta ao Distrito... Já está melhor? A Sammy devia ter pegado mais leve com você. Tome: café forte, adoçado com mel da *Queen Bee* e açúcar. É o Santo Remédio da *Oficial Manny Lindberg*. Ela veio quicando de Delegacia em Delegacia até que chegou aqui... Que Deus a tenha, ela não é boa em campo, mas vou te dizer: ela mantém tudo muito bem arrumadinho, e ela faz o rango como ninguém. De certa forma ela é a maezena do Distrito.

Se perguntando o porquê do *Detetive Matthew McCormick* te olhar atravessado? São as orelhas. Desencana: ele não gosta de ninguém aqui. Ele diz o tempo todo que está aqui à força. Ele é competente e tal, mas é o supremo contraponto do *Sargento Pinky*: sério, sisudo, não morreu até hoje porque ele é capaz, por algum motivo, de invocar uma *Lógica Fria* que é o contraponto da *Lógica de Desenho*, anulando tudo que seja de desenho. Vou te dizer, ele me dá calafrios: não sei que diabos ele fez com os grandões da Corporação, mas seja o que for, foi das grandes para ser mandado até aqui. E vou te dar uma dica: nunca, JAMAIS o chame de Matty. A única pessoa que pode o chamar de Matty sem levar um soco na cara é o *Pinky*.

Esse dois são parceiros de longa data. Lembra que falei do Oficial Mousekewitch? Então: esse é *Andraas Mousekewitch*. Ele pode parecer baixinho, mas se você precisar de alguém que possa te salvar usando Lógica de Desenho, esse alguém é ele. O ratinho aí tem outra coisa: é bem mais esperto do que você pode imaginar. A águia que está no poleiro ao lado é o *Oficial Till Lasker*: ele atua observando bandidos pelo ar, atuando como batedor. Ele é muito bom nisso de voar, mas no chão parece uma galinha ciscando... Sem ofensas, Lasker.

*Edy Gorilla* é nosso oficial do choque: ele era um Leão de Chácara dos durões, até que a uns quatro anos ele entrou para a Polícia e decidiu fazer carreira. Ele não é lá muito esperto, mas é esforçado para caramba e está querendo alcançar

## *Destino dos Desenhos Animados*

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). Ele explicará que o processo de desenhificação forçada torna o processo irreversível, diferentemente do caso da desenhificação natural, onde a pessoa, enquanto tiver alguma coisa humana nela, pode voltar para sua forma humana normal. Além disso, o processo de desenhificação forçada é extremamente doloroso e quase enlouquecedor, podendo destruir a mente de um ser humano.

Von Latzen mencionará que *papers* de pesquisas envolvendo desenhificação são unâimes 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.

Além disso, ele afirmará que pesquisas sobre o fato de que as pesquisas sobre desenhificação são estimuladas pelo interesse das pessoas em saberem mais sobre como é a vida de um Desenho Animado, inclusive mencionado as *Fantias* que podem auxiliar humanos no uso da *Lógica de Desenho* em *Áreas de Desenho*, e como isso gerou um negócio lucrativo.

Von Latzen mencionará, caso questionado, que ouviu dizer que um certo Lasiek continua trabalhando nas pesquisas da desenhificação forçada “*isso se você considerar aquele charlatão irrelevante um cientista*.” Ele mostra total desprezo a Lasiek, a quem ele chama de “*ser insignificante*”, e isso deve sempre ficar bem claro. Ele também mencionará que Lasiek trabalhou com o Senhor Colin McGrath, e que na opinião dele algo aconteceu em que Lasiek conseguiu trapacear o senhor McGrath e tomar-lhe tudo

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.

## *Cena 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 e fugirem gritando pela mamãe.

Os personagens atravessam portões de aço e chegam até as grossas portas de madeira, onde são recepcionados pelo Dr. Austena, *diretor do Corpo Clínico e responsável do dia por Bedlam*. Ele explicará um pouco sobre a instituição e fala que

## Destino dos Desenhos Animados

Cena 2 - Doktor von Latzen

Isso é raro conhecido, e pode dar alguma ideia para os personagens. Nesse caso, elas podem se esquecer para a China "Hospital Bedlam".

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

Um teste Ságaz ou de Argüita **Razoável (+2)** e o suficiente para que os personagens lembram sobre McGrath: **a influência da McGrath Took Shows** rendeu como exemplo do que pode acontecer com aqueles que se envolvem demais com os mesmos.

Be, os personagens não terão mais o que fazer, exceto procurar o "Doktor von Lazern", ou ir ao "Hospital Bedlam" onde vão procurar McGrath.

**excessivamente com desenhos e prou no processo**, e por isso muitos usam McGrath que iria de Manhattan até Los Angeles a pé pelo ar! Muitos dizem que **ele se envolveu** tanto para o recheio-constituto Empire State Building vestido de coelhos, alegando que internalando pular de jormal, especialmente **Empire State Building** vestido de coelhos, foi visto algumas notas de jornal, especialmente depois que seu dono, **Colin McGrath**.

## *Destino dos Desenhos Animados*

A segunda coisa, e isso é bem importante: a Tinta de Desenho animado pode contaminar. Calma, não se preocupa com as Rosquinhas do McCow. Embora elas sejam feitas de Tinta, como tudo por aqui, elas são tão nutritivas quanto comida normal. A questão é que você deve ter cuidado com recorrer à Lógica de Desenho: é possível, aqui, utilizar-se isso para criar alguns tipos de "poderes", se curando de ferimentos e tal, mas isso ocorre pois a Tinta vai substituindo aos poucos a Carne e o Sangue.

Assustado? Não precisa ficar, filho: é necessário fazer isso por muitos e muitos anos até que alguém vire totalmente um desenho animado, segundo o que os cientistas andam estudando. Aqui só temo um caso: o velho *Cody O'Shea*. Ele foi policial sozinho na Desenholândia antes de criarem o Distrito, o que o torna o policial mais antigo aqui. E como ele recorria muito à Lógica de Desenho para evitar ataques e coisas do gênero, ele agora está começando a virar um coelho de desenho animado: suas pernas já são como patas de coelho e suas orelhas já subiram para acima da cabeça, virando duas longas orelhonas de coelho. Ele é legal, e seus cachorros são umas gracinhas, se você gosta de um tornado destruidor fofo... Mas se você tiver umas bolas de baseball, eles vão ser inofensivos brincando de bolinha.

Agora já entendeu onde você está, né? Pelo seu olhar, percebo que está gostando daqui. Parece que essas orelhas de coelho já não são mais tão estranhas, né? Aqui tem um bando de estranhos, mas que todo mundo tem um potencial para serem bons.

Seja bem-vindo ao Distrito de Polícia da Desenholândia, filho. Você com certeza vai se divertir.

## *Destino dos Desenhos Animados*

realmente muito danificadas, ao menos um deles está com o peito destroçado, como se tivesse tentado o truque de engolir dinamite e faltado.

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 *Sagazes* ou de **Argúcia Razoáveis (+2)** dirão 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 se tornaram desenhos depois de muitos anos convivendo com eles, mas não existe nada concreto.

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 **Cauteloso** ou de **Argúcia 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 fraco 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 brilharão: deixe claro que Luka adora ver desenhos animados. Os personagens poderão então fazer suas perguntas ao mesmo.

Ele mencionará que seu pai está desaparecido há vários anos, e que ele sabe que seu pai está virando um tipo de híbrido de humano e desenho, como se fosse um primo distante do Pernalonga (isso ao menos na cabeça desse **Moleque com alguns parafusos a menos**). Luka confirmará que seu pai desapareceu quando pouco antes da empresa onde ele trabalhava, a *McGrath Toon Shows* foi à falência.

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.

## A História do Distrito da Desenholaíndia

Destino dos Desenhos Animados

## Coração Humano, Corpo de Desenho - Uma

## Destino dos Desenhos Animados

## Introdução - Sobre humanos e desenhos

Digitized by srujanika@gmail.com

A Desenholandia

## Crime na Desenholandia

Entretanto, como em todos os ligueares, existe o crime na Desenholamida, como as irregularidades evoluendo a mais do magistério dos desenhos animados que era done de Desenholamida compreender.

## Distrito da Desenholaíndia

Em contrário, entrei na Desenholândia com os humanos desenhos que graham a vida de maneira legalíma. Claro que extremamente desenhos que graham a vida de maneira legalíma, levando humanos para passar desenhos pontos turísticos da Desenholândia (e "sofrer" um pouco) do que um Desenho sór, de manelras diveridas).

Enquanto, extrem criminosos crueis, desenhos que vêm desde a época da Proibição (ou antes) fazendo dinheiro e poder por meio de negócios escusos, inclusive por meio de roubo, caffetaria ou mesmo assassinato; afinal de contas, um bandido devido ao resultado de *Los Angeles vs Toons*, a Desenholândia foi transformada em um bairro. Com isso, os desenhos passaram a ter os mesmos direitos e responsabilidades de todos os habitantes de Los Angeles.

## Distrito da Desenholândia

## Cena 1 - A criatura bizarra

## Cena 1 - A criatura bizarra

NO MÍDIA DO SEU DIA DESCONHECEER POR TÔNIGOS  
TEMPO ENROLVIDO COM OS DESENHOS (ALGUNS ASES), SE UMA HUMANA PERMITIRIA  
RECORRER EXCESSIVAMENTE A LÓGICA DE DESENHOS (IMAGINANDO QUE ELA SEJA BEM-SUCEDIDA),  
ENTRETANTO, ESSA CIRCUINTAÍNICA E MULTÍSSIMO RARO: EXISTEM APENAS ALGUMAS DILIZIAS  
DE RELAÇÕES DE PESSOAS QUE SE TORNARAM TOTALMENTE DESENHOS.  
ALGUMA DE PESSOAS QUE OBVIAMENTE CRIAM OUTRAS DE GAMBÁ, E MENOS  
AINDA JORAM OS RELATOS DE PESSOAS QUE SE TORNARAM TOTALMENTE DESENHOS.  
APARENTEMENTE, ALGUM ACHA QUE É UMA BOA IDEIA TENTAR TRANSFORMAR UMA PESSOA  
EM DESENHO DE MANNERIA, E ISSO UNCA ACABA DE BOA MANNERIA, COMO ACONECEU  
EM FOR LADURERDALE, EM UMA PESQUISA MILITAR QUE DEU MUITO ERRADE.

O MEDO COMEÇA A SE ESPALAR, EM ESPECIAL PORQUE NINGUÉM SABE O QUE ESTA  
ACONTECENDO: UMA DÖENGÁ, UMA MACABRA CONSPIRAÇÃO? OS DESENHOS ESTÃO SE VOLHANDO  
CONTRA OS SERES HUMANOS DE VEZ? OU ALGUNS HUMANOS ESTÃO TENTANDO OBTER ALGUM TIPO  
DE VIDA ELERNA, LOCANDO SUA SARDÍNADA PELA MESA.

## ***Destino dos Desenhos Animados***

E com isso, a segurança precisou ser ampliada, para bem dos desenhos e dos humanos.

O Distrito ainda está sendo composto tanto em infraestrutura quanto em pessoal, e portanto é bastante pequeno: basicamente é composto por alguns oficiais, tanto humanos quanto desenhos, pelo Detetive Matthew "Matty" McCormick, que alega estar ali contra a vontade, e pelo Sargento Pericles Adamastor "Pinky" Stout, além da secretária e atendente, Oficial Manny Lindberg. Alguns dizem (opinião reforçada por Matty) que o Distrito da Desenholândia representa o fundo do poço no Departamento de Polícia de Los Angeles, embora o Sargento "Pinky" Stout esteja no mesmo por vontade própria.

O prédio do Distrito da Desenholândia é um prédio colorido de desenho animado, como os Distritos policiais de desenhos clássicos. A atendente, Oficial Lindberg, normalmente sempre está na recepção. Há salas individuais para tanto Matty quanto Pinky, embora o último (que muitos desenhos chamam de "Sarja") normalmente acompanhe a patrulha. Os oficiais dividem uma sala de estar, e isso inclui Samanta Fastti (que entra e sai do prédio usando a garagem). Também tem a cadeia, onde normalmente estará algum desenho preso por bebedeira ou por ser parte da Máfia (vários acham isso engraçado).

A criação do Distrito é cercada de mistérios: muitos dizem que o Distrito é parte de uma agenda moralista que visa "colocar os desenhos no seu devido lugar", e muito desenhos acreditam que na verdade existe uma agenda secreta do Departamento de Polícia de Los Angeles. Porém, até agora, o trabalho e a compreensão de Pinky dos desenhos tem ajudado a todos verem o Distrito da Desenholândia como algo muito bom para todos... Ao menos enquanto Pinky for o chefe.

### ***Pessoal atual***

- **Comandante:** Sargento Pericles Adamastor "Pinky" Stout
- **Detetive:** Matthew "Matty" McCormick
- **Recepção e Administrativo:** Oficial Manny Lindberg
- **Oficial de Choque:** Oficial Edward "Eddy" Gorilla
- **Oficial de Perseguições:** Oficial Samantha "Sammy" Fastti
- **Batedor:** Oficial Till Lasker
- **Legista:** Connor McRabbit
- **Oficiais de Ronda:**
  - Andraas Mousekevitch
  - Sally "Silly Sally" McCloon
  - James "Jimmy" Cho
  - Terrance "Terry" Jones
  - Tobin "Toby" O'Shea
  - Colin O'Mara

## ***Destino dos Desenhos Animados***

(b) sofrer uma Consequência devido a um ataque de desenho e esse Ataque resultar em Consequências, o personagem deverá escolher um fato sobre como ele está se transformando em um desenho animado. Esse fato se torna uma Consequência que não pode ser removida normalmente (o Mestre deverá definir como/se é possível remover essa Consequência).

Se, a qualquer momento, ele sofrer uma Consequência Severa por causa disso e isso o Derrotar, essas Consequências viram uma *Consequência Extrema*, indicando que ele se tornou um desenho animado mudando seu Conceito para representar a mudança. Esses "fatos" precisam ser associados ao tipo de Desenho no qual ele está se tornando: se *John Callaway* está virando um Coelho, alguns dos fatos podem ser *Orelhas Enormes, Cauda de Algodão* ou *Desejo por uma Cenoura*, por exemplo. Esse tipo não precisa ser definido imediatamente, mas deve ser condizente com todos os fatos colocados.

Se um personagem humano se tornar um desenho, o Mestre deverá reajustar suas Manobras para as descritas nesse documento para Desenhos Animados. Você pode usar as comparações feitas como guias.

A base secreta de Helmut von Lautzen é tido, menos secreta: o endereço pode ser ancontado no Guia Turístico da Desembolardia. O mais curioso é que na frente do grande castelo que é base secreta de von Lautzen tem uma placa escrila: "Base Secreta do Doctor von Lautzen. Proibida a Entrada. Não nos responda bilharmos por invasores. Visitas

O laboratório "secreto" do Cientista Louco Helmut Von Latzen

O Dodo abriu as 6 da tarde e fechou quando o último consumidor saiu, normalmente a tarde saia pelé (ou pelô, ou escamas, ou penas) devolta razer, ao menos se gosta de mais espertas do pacote, mexer com elas não é uma coisa que agradece um laranja exímeme de apelar para a violência se necessario e embora não sejam as larjanas que mandado a todo custo por Foxy, com a ajuda de seus leões de chácara. Mas a Spike não resolver-se problemas (ao menos não normalmente). Esse clima hospitalar é determinante para a cohesão, locais onde não se é necessário socos ou armas para o Dodo basicamente um ponto de encontro, um diaulete *Etios* que todo mundo acha carinha "Woolly" Woolma é o comediante *Cartão "Kiddo" McGablin*.

Outros locais e Pessoas na Desenholanda

## Destino dos Desenhos Animados

O Poda Pírade é um dos maiores canhões da frota de Desembarcadura. Situado na

bioRxiv preprint doi: <https://doi.org/10.1101/2023.09.21.553022>; this version posted September 21, 2023. The copyright holder for this preprint (which was not certified by peer review) is the author/funder, who has granted bioRxiv a license to display the preprint in perpetuity. It is made available under a [aCC-BY-ND 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/).

Barão Pires = O bar de burlesco da Resenha da América

Digitized by srujanika@gmail.com

Sutros locais e processos na Desenho/landia

## Destino dos Desenhos Animados

**Exemplo:** O Comandante Stout se enfiou em uma bela de uma Enforcada ao perseguiu Don Brumozzo: ele entrou em um pого de elerador no alto do 43593º andar do Ritz Hotel da Desembaldadia, e está desprendendo quase da estatua de gesso para a Morre! Nesssa hora, ele utilizava o Aspecito da Dezenhaldadia ser uma **Área de Desenho** para mudar de esborrachar a morrer no processo. O Narrador acetia, e Pinky paga! Pd. Ele despenca em uma velocidade alarmante e vici se esborrachar no chão do pogo do elerador... .. só que ele não consegue que o jogafor de Andras Mousekewitz leve a ideia de jazer Pinky cair: ele deixa a ação para o salvar seu Comandante, Andras entra no elerador a ação para a chave para o Terreiro, o elerador despencaando desgovernado com Mousekewitz colado no teto do mesmofló. Quando o Pinky está preso a bater no fundo do pogo do elerador, o elerador chega a se esborracha com a cabeça de Pinky sentado do fundo do chão do elerador e se estremecha ao redor de sua cabeca.

Humanos recebem dano de qualquer arma que um desenho use contra ele e sofre consequências normamente de tais achaques. Porém, um humano pode ser morto quando atacado por um desenho, especialmente quando atingido por coisas pesadas, como um piano de cauda ou uma bigorna direto na cabeça. Em combates normais isso ocorre nem tão é importante, uma vez que as chances de erros são as mesmas, seja o desenho humano ou um desenho, “real” ou um desenho. Entretanto, ele pode curar por si, negar um ataque ou negar o efeito de erros que o desenho possa ter. Um desenho pode, usando 1 PD, negar um efeito de desenho similar ao de um desenho acima (por exemplo, tornar o *Buraco Portaall* apena um buraco que não pode ser fechado). O PD é um pagamento por negar o efeito da Área de Desenho ou a área de Desenho que o desenho possa atingir. Um desenho pode, usando 1 PD, negar um efeito de desenho similar ao de um desenho acima (por exemplo, tornar o *Buraco Portaall* apena um buraco que não pode ser fechado). O PD é um pagamento por negar o efeito da Área de Desenho ou a área de Desenho que o desenho possa atingir.

característica tipica de um desenho animado. Se a campanha envolver muius interações humanas e desenhos, um personagem pode obter uma Manobra ou Aspecto para evitar esse gasto de Pontos de Designo nos rolamenos se puder explicar isso ao Mestre.

Destino dos Desenhos Animados

## *Destino dos Desenhos Animados*

*Monitoradas todas as Quintas e Sábados.*" E, embora "secreta", a base de von Latzen é vista no alto do Pico Tutti-Frutti, o ponto mais alto da Desenholândia.

A Base parece a típica base de Cientista Louco de Desenho Animado, um castelo assustador quase despencando perto de um desfiladeiro, com raios caindo ao redor, algumas árvores ressequidas e assustadoras no caminho entre o portão e a porta do castelo, corujas por todos os lados. Dentro do mesmo, as coisas não são muito melhores: podem ser vistos raios, trovões, grandes chaves-faca e tudo o mais, como em um filme B de Frankenstein... Gritos histéricos podem ser ouvidos conforme se avança pelos corredores e adentra-se o castelo, normalmente acompanhado pelo serviçal de von Lazten. Hugo ("Igor é muito demodê", segundo von Latzen) parece uma versão de carne (ou melhor, Tinta) do Puxa-Frango do Pica-pau, e não parece muito mais esperto que ele.

Helmut von Latzen é um humano desenhado (ou seja, um desenho de Forma Humana). Ele parece muito louco normalmente, quando ele é visto em suas experiências, mas ao conversar ele parece uma pessoa muito normal, embora mencione o tempo todo suas pesquisas com zumbis assassinos (na verdade, mais animadores de festas infantis fazendo malabarismos com serras elétricas do que qualquer outra coisa) ou qualquer outra coisa divertidamente insana na qual ele esteja envolvido. Ele está em dia com a lei e, apesar de sua cara insana e tudo o mais, ele é um dos cidadãos mais queridos e respeitados da Desenholândia, já que ter seu cientista maluco residente dá respeitabilidade à Desenholândia, na concepção dos desenhos...

Vai entender.

## *O Beco Nada Bom*

O Beco Nada Bom é uma região onde os desenhos mais pobres vivem, e onde o crime é intenso. Uma área disputada por gangues de Desenhos Animados, é perigoso para todos que passam na região, não importa se é humano ou desenho. Mesmo os desenhos evitam aqui, pois existem **desenhos ladrões extremamente violentos e sádicos, até mesmo para o nível dos desenhos**, que cometem os chamados *Crimes de Queda*: eles provocam uma Queda em algum desenho e aí, enquanto o desenho (ou ocasional humano) ainda está se recompondo e voltando a si, fazem o que querem com os mesmos.

A Mafia dos Desenhos da Desenholândia é representada por *Don Rinozzo*, um Desenho Rinoceronte impressionante em tudo, de seu tamanho e peso à sua educação e crueldade ao lidar com seus negócios escusos. Ele está em um conflito por território, tentando tomar para si o Beco e o tornar um local mais adequado a seus negócios, mas está sofrendo com a resistência de *Langley O'Toole*, um desenho Raposa de descendência irlandesa e totalmente maluco, que não tem medo ou escrúpulo algum quando envolve manter território.

## *Destino dos Desenhos Animados*

Perceba que o fato de um personagem invocar a própria sombra não quer dizer que ela irá automaticamente colaborar com o personagem: ela é considerada um personagem à parte, com seus próprios Aspectos e afins, e portanto pode agir até mesmo de forma antagônica ao personagem!

### *Placas/Faixas/Letreiros/etc...*

Usar uma placa é uma forma muito boa de evitar (ou criar) problemas. Porém, muitos desenhos animados não são espertos o bastante para ler uma Placa. Cada Placa possui uma dificuldade para ser lida, em um teste de *Superar por Argúcia*. Porém, se o desenho ler a placa erroneamente, ele estará sujeito a um Aspecto **Desorientado** ou **Confuso**, até que uma Queda ou algo similar remova esse Aspecto.

Um desenho pode usar uma placa para confundir outros desenhos, por meio de um teste de *Criar Vantagens por Logro*. A Defesa contra isso deve ser feita por Astúcia.

Qualquer desenho pode fazer isso, sem precisar de Manobras.

### *Transferência Cósmica*

A Manobra mais apelona que existe, Transferência Cósmica é representada por aquelas situações onde o gato serra um galho de árvore onde o passarinho está e é a árvore que cai, o galho permanecendo preso no ar como se tivesse fixado a uma haste.

Transferência Cósmica pode ser pensada como um Ponto de Destino congelado como uma Manobra. Porém, Transferência Cósmica pode ser usada apenas (e realmente APENAS) QUANDO FOR ENGRAÇADO. Não é engraçado fazer o Gato Sonolento tropeçar em um tijolo, mas fazer uma bigorna vinda só de Deus-Sabe-Onde atingi-lo diretamente na cabeça quando ele está tentando te comer definitivamente É!

Esses são apenas alguns exemplos de Manobras de desenhos animados, uma vez que tanto Mestres quanto Jogadores podem criar todo o tipo de Manobras.

### *Humanos "Reais" em aventuras com Desenhos animados:*

Existem "dois tipos" de humanos no Destino dos Desenhos Animados: desenhos com forma humana, que são criados da mesma forma e estão sujeitos às mesmas regras dos demais, e Humanos "reais" (pense em Eddie Valiant de *Uma Cilada Para Roger Rabbit*).

Humanos "Reais" são criados da mesma forma que qualquer outro personagem "real", usando as mesmas regras de Fate Acelerado (ou perícias do Fate Básico, se o Mestre autorizar), e seguem as mesmas regras. Eles NORMALMENTE não podem fazer qualquer coisa que um Desenho animado pode, incluindo a **Lógica de Desenho** e a **Lógica Ilógica**.

Entretanto, toda vez que um Humano "Real" entra em uma **Área de Desenho** (como a Desenholândia), ele pode invocar o Aspecto de **Área de Desenho** para usar qualquer

Com essa Manobra, um personagem pode ir para qualquer local em um radio de zonas iguais ao seu nível de Logro de onde ele está sem custo nenhum e sem precisar rolar teses, ao custo de um 1 PD. Isso ainda é uma ação, para todos os efeitos, ainda que não demande teste.

**Sorte Incrível**

Essa Personagem é sorteada para valer, sorteada DE VERDADÉ. Uma vez por sessão, ele pode pedir para usar 1 PD sem usar realmente 1 PD, como se ele tivesse 1 PD permanente armazenado.

Mestre topa, pois sabe que, endeuado a Bebe Luis não se mostrar segura, Mackenzie sairia tocando o terror, e isso seria MUITO legal

Destino dos Desenhos Animados

Asilo Bedlam para Mentalmente Incapacitados

Um personagem com essa **Manobra** pode mudar sua forma à vontade, o que pode ajudar. Isso oferece +2 em testes de **Char** e **Manobras** OU Superar com Logro. **V00**

## Mudança de Forma

### Sorte Incriável

Com essa Manobra, um personagem pode ir para qualquer local em um radio de zones igual ao seu nível de Logro de onde ele está sem custo nenhum e sem precisar polar testes, ao custo de um 1 PD. Isto ainda é uma ação, para todos os efeitos, ainda

## Teleporte

Makizelilla sariña tocacando o terror, e isso será MUUTO legal!  
Miseri topo, pois sabs que, enquanto o Bébe Luis nadé mosistar seéguro,

Destino dos Desenhos Animados

Vocé pode ver usarando *Linguagens*, mas antes deve passar em um teste de *Logro*. Uma lâmina resultaria em seu personagem se esborrachando no chão, sofrendo um ataque de 2 Pontos de Ferresse. O Mestre pode aumentar ou diminuir esse dano conforme deseja. O teste de Logro não seria necessário se a Manobra for tratada como um Extra associado a um Aspecito.

Usando isso, o desenho pode imitá-los outras pessoas a um **Estado Hipnótico**, reebeendo + quando Crir Vantagens com Lógico. Em caso de Falha, o proprio desenho será colocado em um **Estado Hipnótico**.

### Sombra independente

1 PD e rolando logo contaria a Argulcia do alto (se o personagem quiser fazer isso conta a propria sombra, nao ha necessidade de rolamento). Isso faz com que a sombra da vtilma se move por si propria. O Mestre determina os Aspects da sombra, que normalmente elles serao os mesmos da vtilma, a excegao de um ou dois. A sombra tem seu proprio Caminho de Estresse e Espango de Consequencias.

Página 26

## Regras novas

Personagens humanos na 1<sup>a</sup> Delegacia de Polícia da Desenholândia são criados da mesma forma que os Personagens de *Fate Acelerado*. Aqui veremos as novas regras, incluindo como criar personagens de Desenhos Animados e as regras relacionadas à *Lógica de Desenho*, seus usos e como permitir que personagens humanos a use.

## Criando Desenhos Animados

Um Desenho Animado é criado segundo as mesmas regras do *Fate Acelerado*. Entretanto, ele utiliza um conjunto diferente de Abordagens:

- **Pujança:** Funciona como a Abordagem *Violenta* – usada quando os desenhos tentam resolver coisas na base da força bruta, como derrubar portas e o sempre popular arremesso de tijolo;
- **Ligeireza:** Funciona como a Abordagem *Veloz* – usada quando os desenhos tentam resolver coisas por meio de destreza, agilidade e velocidade, como fugir do rolo compressor que está o perseguindo;
- **Argúcia:** Funciona como a Abordagem *Sagaz* – usada quando os desenhos tentam resolver as coisas por meio de inteligência e esperteza, como evitar ler uma placa de maneira errada e achar o gorila que fugiu do zoológico para o levar de volta;
- **Logro:** Funciona como a Abordagem *Furtiva* – é usada para fazer as coisas de maneira matreira e maliciosa, como tentar convencer o cachorrão a pular de um desfiladeiro ou tentar passar para o coiote alguns explosivos sabotados que vão explodir na cara dele.

Como ele tem um número reduzido de Abordagens, todo Desenho Animado distribui suas Abordagens de maneira diferenciada: 1 *Bom* (+3), 1 *Razoável* (+2) e 2 *Regulares* (+1).

## Novas regras

### A Regra da Diversão

Todo personagem de desenho animado **tende a ser engraçado**. De fato, muitas ações deles não são ditadas pela lógica, mas pela loucura ou pela diversão. Para efeitos de regras, você pode considerar que, em qualquer cenário do desenho animado há um aspecto de cenário que diz que as Ações de Personagens de Desenho Animados **devem ser engraçadas e meio malucas, e não necessariamente sensatas ou lógicas** (considere como um **Aspecto de Cenário**). E isso explica por que Desenhos animados não

do Buraco Portátil, fazendo Rory Cair, parecendo uma escada esquisita ao se soltar dos trilhos do trem.

### Força/Velocidade/Sentidos Inacreditáveis

Essa Manobra basicamente cobre todas aqueles Superforça, Supervelocidade, Supervisão, e assim por diante. Usando isso, o Desenho Animado recebe +2 em todos os seus testes envolvendo aquele sentido uma vez por sessão, durante uma cena, sob autorização do Mestre. Para mais que isso, provavelmente o desenho deveria ter tal coisa como Aspecto.

### Detectar Item

Com essa Manobra, o personagem recebe +2 sempre que puder encontrar esse tipo de item, mesmo quando não o estiver procurando ativamente. É como se o personagem tivesse um radar para isso.

### Poção Jekyll e Hyde

Essa Poção (ou coisa similar) é capaz de trocar os Aspectos do Personagem durante uma cena ou conflito. Ao beber essa poção, o personagem trocará seu Conceito de Personagem por alguma das opções abaixo, a critério do Mestre:

- Um desenho animado bom irá se tornar **Altamente Malvado, Maluco e Violento (até para os Padrões dos Desenhos Animados!!!)**. Nesse caso, o personagem também recebe +2 em seus testes de Pujança para socar tudo que tiver no caminho e -2 em Argúcia como um todo.
- Um desenho malvado, porém, ao beber se tornará um cara **Bonzinho, Inocente, Adorável e Amável até ser enjovativo!** O personagem receberá -2 em Pujança como um e +2 em todo os testes de Argúcia para tentar apaziguar situações.

Uma Queda ou uma segunda dose da poção cortará os efeitos antes do final dos mesmos, devolvendo o personagem ao seu estado original, e o Narrador pode adicionar outros efeitos que sejam divertidos o bastante.

Se um personagem fizer algo que *voluntariamente* provoque esse efeito, ele poderá estipular uma “condição de retorno” para retornar ao seu estado original. O único detalhe é que o Mestre é quem vai decidir quando a “condição de retorno” ocorrerá. Além disso, ele pode até descrever que o personagem muda de aparência (como um Lobo Mau virando um Carneirinho), como se estivesse **Furando a 4<sup>a</sup> Parede**.

**Exemplo:** Novamente Mackie vê O Gato Sonolento importunando o Bebê Luis. Carl, o jogador de Mackie, diz ao Mestre: “Ok, vou de novo virar um Mackiezilla, mas só vou sossegar a hora que o Bebê Luiz tiver seguro!” O

Personagens de Desenho animado são conhecidos por levar o tempo todo a vida de cossas maulas e engraçadas. Uma regrinha que simula tal comportamento são as Manobras Instantâneas: se um jogador dessejar criar um efeito que pode ser exercido por um Manobraria (em especial *ser fundido em algo*) mas não tiver tal Manobraria, o jogador pode pedir ao Mestre para usar essa Manobraria instantânea. Se o Mestre aprovar, o jogador paga 1 PD (ou 2, se tal Manobraria for realmente poderosa), e usa essa Manobraria durante uma unica CENA (embora que se a Manobraria demandar o pagamento de Pontos de Desenho, esse é falso a parte). Em especial, Manobras que simulam lógica de Desenho são candidatas continuas a serem usadas como Manobras Instantâneas.

## 1anobras instantâneas

Invocações e Chamados engravidados e Furando a Quarta Parede

possuem Abordagens equivalentes às Abordagens Cautelosa e Osada, sendo que normalmente elas automatizam a falha em testes das mesmas. Como a Regra **Opçãoal**, o Narrador pode usar Ligeireza como equivalente a Osada e Argücia como aquivalente a Cautelosa.

Para emular essa locura e diversão dos desenhos animados, algumas regras de Animação que já existem no software devem ser alteradas. Acelerado (uncionam de maneira levemente diferente quando envolvem Desenhos

Um Buraco Portátil é basicamente um pedaço de m materal estranho que pode ser colocado em uma superfície plana ou horizontal, gerando um buraco no mesmo que serve a aravessanado. Buracos Portáteis são muito úteis em cheios de opções. Uma boa opção é usar um Buraco Portátil para reciclar +2 ao Claro! Vantagens com logo. Por exemplo: o Buraco Portátil pode usar um Buraco Portátil para comemorar o aniversário de uma pessoa que gosta de comemorar. Outro uso interessante é usar o Buraco Portátil como um portal, Grandes vantagens com Arquearia. Por exemplo, Dora McPhee pode usar um Buraco Portátil para evitar andar demais para o Djojo onde praticava jude, colocando um Buraco em sua Casa, enquanto coloca o outro no Djojo.

Mas a uso mais poderoso envolve o uso de *Transferencia Cosmica* (veja abaixo) para criar um Ataque Baseado em Logo.

**Exemplo:** Roy Colote está olhando dentro do Buraco Portátil que (ele não sabe) Gima Ktui colocou na Parede. Ele começa a ouvir um som... Uma vez se aproxima... O som fica mais alto... A Iuz se aproxima ainda mais... E... BBBBEEEEEEMMMMM!!! Um TREM ENORME sai de dentro

Buraco Portatil

Um poderoso veneno contra Lebres e Coelhos, o Removedor de Toleho faz com que eles Caiam AUTOMATICAMENTE! se o beber, sem receber os Pontos de Deslismo por isso (a não ser que o Coelho em questão voluntariamente aceite tomar, como se tivesse fome) a **Quarta Parede**. Personagens podem imediatamente contra o Toleho com um leise de Argulita. Pode ser usado como antídoto contra o Toleho que personagem que o Coelho lembra de ter belpido.

Remover de 10elho

Esses poderosos loincos específicos para Coelhos (e Lebres) restaura a saúde dos mesmos. Bbber o mesmo faz com que o coelho/lebre apague automaticamente sua prioridade por organizações que não sejam suas. Consistência.

Problema é que agium personagens que não sejam coelhos (ou lebre) apagam automaticamente em um coelho que não: vocé pode querer uma transformação que não é aquela que deseja, recobrando uma consequência que não é aquela que deseja. Modelada adequadamente, como *Logo por um Genuíno. O que é que há, vethinhos?* ou qualquer outra que seja apropriada mente diversificada se deseja), recobrando uma consequência que não é aquela que deseja.

Um personagem que aceite voluntariamente tomar um trocico Lapízar deveria novamente (perebea que ele não pode ser apenas Derrorado — ele precisa Caiu).

Um personagem que aceite voluntariamente tomar um trocico Capilar.

### Tonico Lapilar

Destino dos Desenhos Animados

**Exemplo:** Carl, o jogador de Mackie o Rato, está louco para se livrar do Gato Sonolento, personagem de Lorraine, que está mexendo com seu sobrinho, o Bebê Luís. Mackie não possui nenhuma Manobra que possa servir, mas ela lembra que o lobisípato personagem de Sílvia, o Conde Von Squash, possui a Manobra **Jekyll e Hyde**. Então Carl consulta o Mestre para utilizar essa Manobra como uma Manobra Instantânea para se tornar um Mackiezilla e amassar o Gato Sonolento, que bateu no bumbum do Bebê Luís com uma palmatória. O Mestre pensa que as coisas vão ficar realmente divertidas com isso e dá sinal verde para a Manobra Instantânea. Após pagar o PD, Carl descreve que Mackie vê o bumbum todo vermelho de Luís após isso e pira na batatinha, ficando gigante, babando feito louco e batendo no peito como se fosse King Kong. E portanto, durante esse conflito, ele recebe +2 em todos os Ataques baseados em Pujança.

### Lógica de Desenho e Lógica Ilógica

A Física e a Lógica dos desenhos animados não funciona como o normal... Ela é... Bem... **Lógica de Desenho**. Para simular isso, existem dois tipos de Lógica de Desenho Animado.

#### Lógica de Desenho

A **Lógica de Desenho** é quando personagens de Desenho Animados quer fazer coisas ilógicas de maneiras conscientes e engraçadas. Normalmente um personagem Desenho Animado para recorrer à **Lógica de desenho** precisa apenas realizar uma ação de Criar Vantagem usando *Logro*, ou simplesmente pagar um ponto de destino para isso (ou não, se ele conseguir **Quebrar a Quarta Parede**)

**Por exemplo:** Mackie quer ir para o Japão mas não tem grana para viajar de avião, então tem uma idéia: ele pega um envelope de carta e escreve nele **Tóquio, Japão**, se espremendo nele até que apenas sua mão pode ser vista colocando o selo no envelope e empurrando a carta para dentro da caixa de correio. Normalmente um personagem de *Fate Acelerado* não seria capaz de fazer isso (a física não permite que pessoas façam isso). No entanto, como um Desenho Animado, Mackie pode usar a **Lógica de Desenho** para dar um jeitinho nas coisas. Para isso, ele precisa ser bem-sucedido em um teste de *Logro* para usar-se a **Lógica de Desenho**

#### Lógica Ilógica

Já a **Lógica Ilógica** é quando, **inconscientemente**, o personagem usa a Lógica de Desenho para escapar uma situação à qual lhe seria prejudicial. Este é a clássica cena

### Colete de Múltiplos Braços

O Jogador tem uma série de braços mecânicos acoplados a um colete (ou não) que funcionam de maneira “independente” e permite ao mesmo realizar outras ações sem penalidades. O jogador pode pagar 1 PD para realizar outra ação que não seja de Defesa por turno, usando esse colete (ações defensivas continuam gratuitas). Se o PC comprar mais de uma vez essa Manobra, ele pode, pelo custo de 1 PD, realizar tantas ações quanto o número de Manobras investidas (ele não é obrigado a usar todas as ações, mas qualquer ação não usada é perdida).

Importante notar que um personagem pode se descrever como tendo Múltiplos apêndices, mas, ainda assim, precisa dessa Manobra para obter a benesse de múltiplas ações. E, ao contrário, ele pode agir várias vezes mesmo tendo apenas dois braços (ou mesmo nenhum) por meio dessa Manobra, dando qualquer desculpa esfarrapada para tal (pseudópodes que aparecem do nada, ou mesmo simplesmente agir muito rápido).

**Exemplo:** Orla Octopovna comprou três vezes a Manobra **Colete de Múltiplos Braços**, já que ela é uma polva. Portanto, usando 1 PD, ela pode usar 3 ações extras não-Defensivas sem penalidades. Mesmo que ela descreva ter mais braços, ela pode executar apenas três ações (os outros podem estar ocupados tirando uma selfie ou qualquer outra ação inútil)

Como na Bolsa de Maravilhas, ter o **Colete de Múltiplos Braços** como Aspecto tornará as coisas muito mais interessantes: nesse caso, o Colete passa a ser um Extra que dará ao Personagem 2 ações extras por Manobra Investida. Porém, o Mestre poderá Chamar esse Aspecto e fazer o Colete pirar e agir de maneira independente do jogador. E pior, o Mestre pode usar 1 PD para alcançar os mesmos “benefícios” do jogador (2 ações por Manobra), fora do controle do Personagem.

### Removedor de Cabelo

Quando usado por uma pessoa (como o bebendo, por exemplo), faz com que todo o cabelo desse personagem caia, provocando uma Consequência Suave **Careca** no mesmo.

### Tônico Capilar

Quando usado por uma pessoa (como o bebendo, por exemplo), faz com que o cabelo do personagem cresça monstruosamente, provocando uma Consequência Suave **Mega Hair** no mesmo.

Como uma **Regras Oficiais**, se quando um personagem descobrir o resultado de uma Consequência **Estepefato!!!**, ou opiar por sofrer uma Consequência dessa video a

stupefato!!!

Na loja Lembra da existência da gravidade. Nesse caso, o Mestre rola (de preferência em grupos de 3) contra a Argicta. Se o PC **golhar**, ele é **ben-sucedido**, já que ele simplesmente para lembrar que a gravidade é inútil. Se, no entanto, ele for **em-sucessido** contra a Argicta, ele é **mal-sucedido**, já que a gravidade é inútil. Lembrar que a gravidade é inútil é a única maneira de se livrar da Argicta.

## Destino dos Desenhos Animados

Essa item lunciona ainda melhor se usado como um Mestre pode Chamá-la aíspecie para Lazer com que todo tipo de item bobo com logo o tipo de efeito energético

Com esse item, ao custo de 1 PD, você pode ter queridinho item que presta, qualiduher um MESMO. Banana Split Pronitinho Bazuca? Tá na maio! Foguetê Maratão? Por um acaso você gânhou um esses tempos artas em um sorteio! Alguns personagens possuem mochilas, bolsas, chitas ou outras coisas das quais elas podem puxar praticamente quase que coisa, de mba Banana a um missbil balístico. Um Desenho animado com essa Manobras pode, com autorização do Mestre e pagando um PD, tirar da mochila queriduher item desejado. O Mestre não deve ir autorizar ao personagem tirar de da mochila queriduher item que resolvesse a aventura bonita), mas a exceção disso, praticamente quase que coisa valente.

Bolsa de Maravilhas

Como no caso de outros personagens em *Fate Accelerado*, quão querido Desenhado Animado possui uma certa quantidade de ítemos normais, ou ao menos que possam ser normalmente explicaíveis ao Mestre. No caso dos Desenhos Animados, em geral elas podem possuir quão querida desse tipo. Se Mackie o Radio dessejar uma chave de enda, normalmente elle a terá. Ele terá quantias de desse tipo. Se Mackie o Radio dessejar um ítem comum ou não para um desses ítemos. Deverá, porém, decidido finalmente que é um ítem comum ou não para um desses ítemos. Doktor von Kukak desejaria ter um laboratório-mu-mu-pasta como item, normalmente elle a terá. Mas se Roy Rocket tentar a mesma coisa, provavelmente não terá, mesmo tendo o carro que o NASCAR que von Kukak não pode ter.

Entre tanto, certos Equilibriumos e Poderes são tão incomuns que mesmo desses animados teriam que pagar por eles. Todos eles são mostardos como Manobras (ou Aspecções) e muitos deles podem ser usados como Instruções.

## *Equipamento, Poderes e Efeitos especiais*

Destino dos Desenhos Animados

## Destino dos Desenhos Animados

uma ação que ocorreu em cena, e o fizer de uma maneira divertida o bastante (a critério do Mestre e dos demais jogadores), o Narrador pode tratar isso como uma **Quebra da Quarta Parede**.

**Exemplo:** Mackie o Rato virou um Mackiezilla após o Gato Sonolento ter maltratado seu sobrinho. O Jogador do Gato Sonolento, Josh, analisa a situação e diz ao Mestre: "OK, então agora o Gato Sonolento está realmente encravado dessa vez. Então, já que Mackie virou um Mackiezilla e ficou muito maior que o Gato Sonolento, ele começa a encolher até ficar muito menor até mesmo que o Bebê Luiz, até chegar no tamanho de uma pulga, quando ele dá um grito esgançado e desesperado e tenta fugir do Mackiezilla!"

Todos olham uns para os outros e para o Mestre, deixando claro que isso foi divertido o bastante para ser considerado um momento para uma **Quebra de Quarta Parede** que leve o Gato Sonolento a ficar **Estupefato!!!**, mesmo isso deixando espaço para Mackiezilla espremer o Gato Sonolento como a pulga que ele é agora. Portanto, Josh recebe um PD do Mestre.

## Quedas

As Quedas ocorrem quando um Desenho Animado é *Derrotado* em determinadas circunstâncias especialmente engraçadas. Um jogador tem a opção de, ao *Cair*, gastar um PD e com isso reduzir o nível de todas as suas Consequências em um, mas, ainda assim, o personagem continua *Derrotado* e, portanto, fora do combate. Note que o Mestre é o árbitro final sobre o que caracteriza ou não uma Queda, sempre pensando na diversão. Por exemplo: se Mackie o Rato simplesmente dá um tapa na cara do Gato Sonolento, mesmo que suficientemente forte para o Derrotar, apenas isso não é qualificável como uma Queda. Porém, quando Dora McPhee usa seu **38º Dan de Judô** para descer a lenha no Macacão, arremessá-lo contra a parede mais próxima e o fazer virar uma panqueca no processo... Isso é uma Queda, pode ter certeza.

**Exemplo:** Sylvester Gambá está investigando as docas onde o Macacão costuma atuar como capanga para Don Cabezone. Os dois estão lutando, quando Sylvester decide usar seu aroma de gámbá contra o Macacão. Ele ataca e o Macacão não consegue resistir, o cheiro nauseabundo o fazendo trincar e quebrar como se fosse uma taça de cristal, o que resulta em uma Queda. O Mestre, como o Macacão, decide gastar um Ponto de Destino para reduzir as Consequências que o Macacão sofreu, para os próximos combates, mas, ainda assim, o Macacão está derrotado, enquanto Sylvester varre os cacos fedorentos do mesmo para dentro de um cesto de lixo próximo.

Como uma **Regra Opcional**, se um jogador *Conceder* e desejar tornar isso uma Queda, ambos os lados devem chegar a uma conclusão de como isso vai acontecer. Se o resultado for divertido o bastante (o que é decidido pelo Narrador e pelos demais

## Destino dos Desenhos Animados

jogadores), ambos os lados tiram proveito disso, já que o jogador que está concedendo a derrota receberá 2 PDs ao final do conflito e o lado vitorioso não precisará pagar nada como teria que fazer normalmente: sabe como é, os pontos vêm do orçamento do desenho - conhecido como Narrador. O personagem que *Concedeu* ainda recebe os PDs por Consequências que tenha sofrido, e pode ainda gastar 1 PD para baixar suas consequências em um nível pela regra de *Queda*.

**Exemplo:** Mackie o Rato, como Mackiezilla, está tentando amassar o Gato Sonolento, quando Dora McPhee olha para ele e diz "Você não vai fazer nada contra esse gatinho indefeso, seu desordeiro!!!", e anuncia que usará o seu **38º Dan de Judô** contra Mackie. Carl, o Jogador de Mackie, sabe que uma luta contra Dora McPhee vai resultar apenas em uma *Derrota*, então decide que é uma boa ideia conceder a vitória para Dora, tentando fazer virar uma *Queda*, com menos encrava e alguns PDs de bônus. Anna, a jogadora de Dora, pergunta se Carl tem alguma ideia do que aconteceria com Mackie. Carl diz: "Ok... Vamos lá... Quando Mackiezilla está quase esmagando o Gato Sonolento como uma barata, Dora pega o Mackiezilla pelo seu mindinho do pé que agora é gigante e o levanta no ar, virando-o como um chicote contra o chão, de um lado para o outro, de um lado para o outro... e de novo... e de novo... até que ela o arremessa contra a parede, que se estica como se fosse as cordas de um ringue de luta livre, arremessando-o de volta para Dora, que termina o serviço aplicando-lhe um German Suplex, deixando Mackie o Rato, agora de volta ao seu tamanho normal, totalmente destruído, com estrelas rodando ao redor de seus olhos." Anna sorri pensando na diversão, e concorda. Para os demais jogadores e para o Mestre, a coisa ficou divertida o bastante para ser considerada uma *Queda* portanto Mackie receberá 2 PDs, sem custo algum para Dora.

## Recuperando Estresse

Um Personagem de desenho animado pode usar 1 PD para recuperar todo o Estresse usado **ou** para reduzir todas as suas Consequências imediatamente em um nível, mas:

1. Pode recuperar estresse/reduzir Consequências apenas uma vez por Cena desse modo;
2. Ele deve declarar o que deseja fazer antes de gastar o Ponto de Destino.
3. Ele pode fazer isso se, e apenas se, isso for deixar as coisas mais divertidas (o que normalmente não será o caso), de acordo com o Narrador;
4. Isso não funcionará contra Consequências Extremas (se você estiver adotando tal regra)

**Exemplo:** Rory Coyote está se levantando do chão depois de cair do alto de um desfiladeiro (de novo) e vê que Boris Cachorrovitch não quer deixar