

Destino dos Desenhos Animados

**Regras para usar-se para Desenhos Animados em Fate
Acelerado**

incluindo o Cenário da 1ª Delegacia da Desenholândia

Sumário

Introdução.....	1
A História do Distrito da Desenholândia.....	3
A Desenholândia.....	3
O Crime na Desenholândia.....	3
O Distrito da Desenholândia.....	4
Pessoal atual.....	4
Outros locais e Pessoas na Desenholândia.....	5
O Dodô Pirado - O bar de burlesco da Desenholândia.....	5
O Laboratório “secreto” do Cientista Louco Helmut Von Latzen.....	5
O Beco Nada Bom.....	6
O Asilo Bedlam para Mentalmente Incapacitados.....	6
Regras novas.....	7
Criando Desenhos Animados.....	7
Novas regras.....	8
A Regra da Diversão.....	8
Invocações e Forçadas engráçadas e <i>Furando a Quarta Parede</i>	8
Façanhas Instantâneas.....	8
Lógica de Desenho e Lógica Ilógica.....	9
Lógica de Desenho.....	9
Lógica Ilógica.....	9
Regra Opcional: Lógica Ilógica e Furando a Quarta Parede.....	10
Estupefato!!!.....	10
Quedas.....	11
Recuperando Estresse.....	12
Equipamento, Poderes e Efeitos especiais.....	12
Bolsa de Maravilhas.....	13
Colete de Múltiplos Braços.....	13
Removedor de Cabelo.....	14
Tônico Capilar.....	14
Tônico Lapilar.....	14
Removedor de Toelho.....	14
Buraco Portátil.....	14
Força/Velocidade/Sentidos Inacreditáveis.....	15
Detectar Item.....	15
Poção Jekyll e Hyde.....	15
Teleporte.....	16
Sorte Incrível.....	16
Mudança de Forma.....	16
Voo.....	16
Transe Hipnótico.....	16
Sombra independente.....	16
Placas/Faixas/Letreiros/etc.....	17

Transferência Cósmica.....	17
Humanos “Reais” em aventuras com Desenhos animados:.....	17
Regra opcional: Desenhificação.....	18
Coração Humano, Corpo de Desenho - Uma aventura na Desenholândia.....	19
Introdução – Sobre humanos e desenhos.....	19
Cena 1 - A criatura bizarra.....	19
Cena opcional: O sonhador.....	20
Cena 2 - Doktor von Latzen.....	21
Cena 3 - Hospício Bedlam.....	23
Cena 4 – O pai desenhado.....	25
Cena 5 – O Laboratório.....	26
Epílogo e Ganchos.....	28

introdução

"OK, filho... Pelo jeito esse é teu primeiro dia aqui. O uniforme tá no jeito? Estou falando das orelhas de coelho também! O que? Tá achando que é palhaçada? Entenda uma coisa, filho: quanto um desenho maluco arremessa uma bigorna de 1 Tonelada contra a tua cabeça, essas orelhas podem ser uma proteção maior que um boné ou mesmo uma arma.

Falo isso de experiência própria: um desses malucos do Beco Nada Bom me arremessou um machado contra o peito. Eu peguei um Buraco Portátil e enfiei na camisa, e a droga do machado atravessou meu peito pelo Buraco e saiu pelas coisas. Quem pagou o pato foi o Mousekevitch.

Não se preocupa, ele ficou de boa. Apesar que levar duas metades de desenho para o Distrito depois foi mais complicado que levar um desenho inteiro.

Agora tu acredita, né? Continua usando essas orelhas por agora. Creia-me: logo você não vai precisar, quando acostumar-se com a loucura daqui.

Esse aqui é o Distrito de Polícia da Desenholândia, ligada à Polícia Metropolitana de Los Angeles. Faz apenas alguns poucos anos que criaram 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 na Desenholândia, decidiram que era uma boa idéia colocar um Distrito de Polícia aqui: creia-me, você não vai querer ter que resolver as coisas direto com a Sininho quando ela decidir que você passou dos limites e resolver usar seu pozinho mágico para te sacanear.

Mas ela não é tão ruim: ela é bacana, mas pega leve com ela.

Tu deve ter ouvido todo o blablabla de quando fundaram o Distrito, sobre os... Como é mesmo... "Abnegados e Dedicados heróis da Justiça que procuram manter a Paz, a Lei, a Ordem e a Boa Vizinhança na Desenholândia." Vamos falar a real, aqui só tem três tipos de pessoas: as que arrumaram confusão com os grandões, os doidos o bastante para gostarem de lidar com desenhos e os que o resto da polícia acham que são incompetentes.

De fato, muita gente boa.

Aqui o serviço é bem tranquilo, desde que você se adapte à loucura: daqui a uns dias vamos te levar no campo de treinamento para entender a Lógica de Desenho. Isso é importante por dois motivos:

- 1. Desenhos tem uma cabeça que nem sempre funciona como a nossa, então é bom saber como uma cabeça de desenho funciona, pois isso vai ajudar você a entender um pouco como eles se comportam e como isso muda a interpretação das leis.*
- 2. Conhecer como recorrer à Lógica de Desenho pode salvar sua vida, como já disse: sempre tem um desenho bandido mais louco que saca mais 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 *Animegaoka*, 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:

3. Desenhos **NÃO PODEM SER MORTOS**. Ao menos não normalmente: pegue um desses fulanos, leve-o até o Atol de Bikini, coloque ele num fosso de testes de bombas e detone a bomba-H com ele dentro. É bem mais provável que o ATOL se desintegre que aconteça qualquer coisa com o bendito. E ele também não contamina os outros com Radioatividade... Existem formas de se matar um desenho, mas a recente *Toon Acceptance and Protection Act (TAPA)* declarou que apenas o Governo, sob circunstâncias MUITO específicas pode matar um desenho de uma vez por todas;

4. Desenho **SEMPRE SÃO ENGRAÇADOS**, ou ao menos tentam: mesmo os mais

sérios dos seus companheiros Desenhos Policiais irá usar coisas como Buracos Portáteis, Espadas Cantantes, Bombas, Bigornas e Cascas de Banana (sim, as malditas de novo!) para enfrentar os bandidos da região. E não pense que os bandidos vão ficar apenas nas mesmas: eles possuem pistolas que fazem um estrago do diabo. Meu ombro até hoje se lembra de um desses malditos tiros: foi no meu primeiro dia e nenhum dos outros era muito mais experiente do que eu.

“E como pará-los?”, você deve estar se perguntando. Se for isso, você pelo menos faz as perguntas certas, o que pode ser a diferença entre a vida e a morte aqui.

Vamos lá: o fato que você não pode MATAR um desenho, não quer dizer que você não possa o matar. Um desenho que leve tiros o bastante na cachola Cai, ou seja, fica em um estado meio bobo, que seria o equivalente a uma morte para eles. Claro que isso não quer dizer que ele permaneça morto, mas aí nessas horas é que podemos restringí-los com alguns itens recentes que conseguimos descobrir: certos materiais são a prova de Desenhos, e são com algemas assim que os prendemos. Dá uma olhada no seu cinto: parece ter um brilho esquisito, não é? Como se ela própria fosse feita de Tinta de Desenho. Aliás, vou falar um pouco mais sobre isso mais para frente.

Outra coisa: lembra que falei lá atrás sobre os Desenhos serem Engraçados? Então: uma das formas de pegar um desses baderneiros é usar a lógica deles contra eles. Fazendo algo que possa gerar uma boa piada, você pega eles de jeito. Aquelas aulas de técnica de circo não foram em vão, entendeu? Veja isso: tá vendo aquele fulano lá no alto do prédio que está tentando alguma gracinha? Tente o famoso Shave and Haircut... Viu como ele caiu como um patinho? Pode pegar esse aí, a gente entrega ele para a Fastii levar para o Distrito.

OK... Então pelo jeito já entendeu o lance das orelhas: é o “presentinho” que vem no seu uniforme da Desenholândia. Coisa do Sargento Stout: ele era do Ringling Bros antes de ir para o Front da Europa e voltar louco para conhecer desenhos. Quando soube que iam abrir o Departamento da Desenholândia, ele entrou para a Polícia. Ele é baixinho, careca, tem cara de bebê e uma vozinha fanha que chega a dar vontade de encher a cara dele de bolacha, mas vou te dizer: ele faz das tripas coração para deixar todo mundo legal. E vou te dizer: você não vai 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 essa 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 mãezona 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.

Esses dois são parceiros de longa data. Lembra que falei do Oficial Mousekevitch? Então: esse é Andraas Mousekevitch. 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 o cargo de Detetive do Distrito. O Matty ajuda ele para isso: é um segredo de Polichinelo que ele quer se mandar, e se ele conseguir que Edy torne-se o Detetive do Distrito, o Matty acha que vai voltar para a Central, já que ele “sobraria” aqui. Se for esse mesmo o plano, vaya con dios, como diria o Pepito.

Esses dois são um par que se encontraram por gostarem de artes: Oficiais Terrance Jones e Sally Clown. Terry e Silly Sally gostam muito das artes, e quando não estão em serviço, podem ser vistos no Teatro de Vaudeville local, se apresentando. Ele toca saxofone e é um Jazzista de primeira, e o Bebop sempre flui muito bem com o mesmo E o pior é que ele é competente: muitos dizem que na real ele foi mandando para fora de seu antigo distrito por causa da sua cor. Bem, a gente é grato: precisamos de gente como ele.

Já a Sally, infelizmente, não é tão engraçada assim, mas conhece o suficiente para agradar os pequenos. E ela é bem mãezona: qualquer problema fora do serviço que você queira ter um colo para conversar, ela está de braços abertos. Ela até mesmo deixa dar umas apertadinhas no nariz de palhaço dela, e alguns dizem

que isso faz milagres.

Dois que vieram de situações problemáticas foram o Jimmy Cho e o Alvin McDaggert. O Alvin teve que ser transferido devido ao “excesso de força”: basicamente, ele não tinha medo de descer o braço em bandidos. Ele não tem muita paciência. Já Jimmy teve um problema quando seu irmão foi pego em uma guerra de gangues envolvendo as Tríades. Jimmy foi pego no “rescaldo” e acabou sendo transferido para a Desenholândia. Entretanto, não se deixem enganar, eles têm um lado bacana. Só evite pegar eles atravessado. Isso pode ser um problema. O Oficial Tobin O’Shea, que chamamos de Toby, veio de uma família de Irlandeses, e até que é gente boa. Uma coisa curiosa é que ele é bem malandro: parece que o pai dele trabalhava com booze durante a Proibição, mas atualmente a família dele é tão respeitável quanto qualquer outro.

E aquele é nosso policial Forense e legista, Connor McRabbit. Sim, ele parece um primo distante do Coelho Branco da Alice, mas ele não é atrasado com nada... E vou te dizer: quando ele faz autópsias é meio tétrico ver aquelas patas brancas ficando vermelhas de sangue ou pretas de Tinta...

Aproveitando que estamos falando sobre Tinta, tem duas coisas que você precisa saber sobre a Tinta dos Desenhos. Primeiro, tudo e todos que é feito de Desenho tem Tinta na mesma: essa Tinta é como a carne e o sangue de coisas humanas, mas mais, pois basicamente tudo é feito de Tinta. Existem formas de usar-se a Lógica de Desenho para manipular Tinta em formas estranhas. É por isso que ao lado do coldre da Arma tem um pequeno coldre com uma Caneta de desenhar e um Lápis: creia-me, isso já foi mais útil do que você pode imaginar.

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 gracinhas que mais parecem um tornado de coisas destrutivas... 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.

A História do Distrito da Desenholândia

A Desenholândia

Próxima a Hollywood e aos principais estúdios de cinema, se você seguir até um morro e passar pelo túnel do mesmo, você terá acesso a um dos mais novos bairros de Los Angeles. Até alguns poucos anos propriedade de um certo magnata dos desenhos animados, com a morte recente do mesmo ela passou a ser propriedade dos Desenhos Animados, graças ao testamento do mesmo.

A Desenholândia é um **bairro Enorme e Estranho**, em especial por suas cores vivas e pelas pessoas que habitam o mesmo: todos os *Desenhos Animados* que são conhecidos vivem ou de alguma forma são conectados à Desenholândia.

Entretanto, sempre tem aqueles que desejam impor sua vontade ou acham que o que não podem controlar é perigoso e maligno. E isso levou a uma série de disputas, inclusive da **Cruzada Moralista que continua perseguindo Desenhos**. Entretanto, em um processo recente envolvendo a Prefeitura de Los Angeles e os Desenhos Animados, os Desenhos Animados foram considerados cidadãos americanos plenos, e a Desenholândia como lar dos mesmos, tornado um bairro de Los Angeles.

O Crime na Desenholândia

Entretanto, como em todos os lugares, existe o crime na Desenholândia, como as circunstâncias envolvendo a morte do magnata dos desenhos animados que era dono da Desenholândia comprova.

E claro, isso continuou a prosperar, ainda mais quando alguns humanos procuraram entrar na Desenholândia como turistas. Claro que existem aqueles desenhos que ganham a vida de maneira legítima, levando humanos para passear pelos pontos turísticos da Desenholândia (e “sofrer” um pouco do que um Desenho sofre, de maneiras divertidas).

Entretanto, existem criminosos cruéis, desenhos que vem desde a época da Proibição (ou antes) fazendo dinheiro e poder por meio de negócios escusos, inclusive por meio de roubo, cafetinagem, tráfico ou mesmo assassinato: afinal de contas, um piano direto na cabeça pode não ser algo engraçado.

O Distrito da Desenholândia

Foi quando, 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.

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 contra os mesmos. Porém, até agora, o trabalho e a compreensão de Pinky quanto ao modo de pensar 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” McClown
 - James “Jimmy” Cho
 - Terrance “Terry” Jones
 - Tobin “Toby” O’Shea
 - Colin O’Mara

Outros locais e Pessoas na Desenholândia

O Dodô Pirado - O bar de burlesco da Desenholândia

O **Dodô Pirado** é um dos mais conhecidos bares da Desenholândia. Surgido na época da Lei Seca, o Dodô Pirado foi o maior bar ilegal na Desenholândia da época, já que mesmos os desenhos ficavam loucos por um drinque e o finado dono da

Desenholândia, era um tanto relapso quanto à entrada de bebidas na Desenholândia, o que fazia com que muitos humanos passassem a visitar a Desenholândia para tomarem uns tragos. Quando a lei caiu, muitos dos bares ilegais desapareceram no esquecimento, ou então passaram a ser ponto de encontro do pior do pior da corja da Desenholândia.

Porém, o *Dodo Pirado* se reformulou como um ponto para pessoas que desejam um drinque, talvez uns petiscos, e um pouco de diversões adultas. De fato, existem muitas noites focadas para o burlesco no Dodo, embora a atual dona, **Suzan “Foxxy” Fox**, deixe bem claro que dentro do Dodo as coisas são mantidas em um nível respeitável, descente e educado (fora do Dodo a coisa pode mudar de figura).

O *Dodo* abre às 6 da tarde e fecha quando o último consumidor sai, normalmente às 4 da manhã. As bebidas não são caras e são de boa qualidade, graças à **Jacques Le Chat**, o atual bartender e *sommelier*, que é capaz de preparar qualquer drinque, com o grau alcoólico desejado pelo consumidor, de quase ausente ao derruba gorila. Os empregados se compõem de Le Chat, algumas garçonetes e alguns artistas da casa, como a cantora **Jeanne “Wooly” Woolima** e o comediante **Craig “Kiddy” McBaalian**.

O *Dodo* é basicamente um ponto de encontro, um daqueles **Elísios** que todo detetive sempre deseja conhecer, locais onde não se é necessário socos ou armas para resolver-se problemas (ao menos não normalmente). Esse clima hospitaleiro é mantido a todo custo por Foxxy, com a ajuda de seus leões de chácara. Max e Spike, os leões de chácara, não se eximem de apelar para a violência se necessário e, embora não sejam as laranjas mais espertas do pacote, mexer com eles não é uma coisa que qualquer um que goste de sua pele (ou pelo, ou escamas, ou penas) deveria fazer, ao menos se gostam dela onde está.

• **O Laboratório “secreto” do Cientista Louco Helmut Von Latzen**

A base secreta de Helmut 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.

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: eles verão raios, trovões, grandes chaves-faca e tudo o mais, como em um filme B de Frankenstein... Gritos histéricos conforme passam pelos corredores e adentram o castelo, normalmente eles verão isso acompanhados pelo serviçal de von Lazten, 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.

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 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 da Desenholândia, já que ter seu cientista maluco residente dá respeitabilidade à Desenhoçândia, 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 ladrões e desenhos 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 ainda está se recompondo e voltando a si, fazem o que querem com os mesmos.

A Mafia dos Desenhos da Desenholândia, 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, está tentando tomar para si o Beco, para 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 seu território.

O Asilo Bedlam para Mentalmente incapacitados

Chamado popularmente de “Hospício Bedlam”, esse local é **um dos 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.

Recentemente corre boatos que um antigo dono de uma empresa de Desenhos Animados está internado em Bedlam, depois de quase cometer suicídio ao tentar atravessar os Estados Unidos de costa a costa, partindo do Empire State Building até Los Angeles. Não se sabe o quanto há de boato ou verdade nessa história, mas poucos são corajosos o bastante para tentar entrar nesse hospício, comandado pelo *Doutor Austena*, um Doutor de Desenho Animado Raposa que cuida o melhor que pode dos internos.

Regras novas

Personagens humanos na 1^a 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 *Poderosa* — 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 *Ágil* —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 *Esperta* — 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 *Sorranteira* — 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 possuem Abordagens equivalentes às Abordagens *Cuidadosa* e *Estilosa*, sendo que normalmente eles automaticamente falham em testes das mesmas. Como uma **Regra Opcional**, o Narrador pode usar *Ligeireza* como equivalente a *Estilosa* e *Argúcia* como equivalente a *Cuidadosa*.

Para emular essa loucura e diversão dos desenhos animados, algumas regras de Fate Acelerado funcionam de maneira levemente diferente quando envolvem Desenhos Animados.

Invocações e Forçadas engraçadas e Furando a Quarta Parede

Um desenho animado pode usar os seus Aspectos, por meio de Invocação e Forçada, não apenas quando é divertido para os personagens, mas também quando *o é para os Jogadores*, como se todo Desenho fosse capaz de **Furar a Quarta Parede**. Se o Mestre aprovar, uma Invocação divertida não tem custo nenhum: pense que um Desenho Animado *Sempre Deve Ser Engraçado*, e uma invocação engraçada pode ser traduzida em termos normais como uma invocação e uma forçada (pelo Aspecto do Cenário de que personagens de Desenho animados devem ser divertidos). Uma Forçada Divertida pode resultar em 2 Pontos de Destino (4 no caso de uma forçada dupla) se, após ter o Aspecto forçado, o personagem o fizer de maneira engraçada. Porém, evitar uma forçada engraçada custará os mesmos 2 PDs.

Exemplo: Mackie o Rato possui o Aspecto **Gato...** **Ops...** **Rato Assustado** quando ele avista o Gorillaconda. O jogador então diz: “Ah... Ok... Já que Mackie é **Gato...** **Ops...** **Rato Assustado**, vou **Furar a Quarta Parede** e forçar esse Aspecto de Mackie: ele derrete em uma grande bolha de gosma esquisita e desliza o mais rápido que pode para longe do Gorillaconda!”. O Mestre pensa que isso é realmente engraçado, e os demais jogadores da mesa concordam, então essa forçada resulta em uma forçada engraçada que rende 2 PDs para o jogador de Mackie.

Façanhas instantâneas

Personagens de Desenho animado são conhecidos por fazer o tempo todo todo o tipo de coisa maluca e engraçada. Uma regra que simula tal comportamento são as Façanhas Instantâneas: se um jogador desejar criar um efeito que poderia ser oferecido por uma Façanha (em especial *ser fantástico em algo*) mas não tiver tal Façanha, o jogador pode pedir ao Mestre para usar essa Façanha Instantânea. Se o Mestre aprovar, o jogador paga 1 PD (ou 2, se tal façanha for realmente poderosa, segundo o mestre) e usa essa Façanha durante uma única Cena (lembrando que se a Façanha demandar o pagamento de Pontos de Destino, esse é feito à parte)

Em especial, Façanhas que simulem Lógica de Desenho são candidatas contínuas a serem usadas como Façanhas Instantâneas.

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 Façanha que possa servir, mas ela lembra que o lobispato personagem de Sílvia, o Conde Von Squash, possui a Façanha **Jekyll e Hyde**. Então Carl consulta o Mestre para utilizar essa Façanha como uma Façanha 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 Façanha

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 do coiote que atravessa o penhasco: ele só pode fazer isso porque **ele é burro demais** e não lembra da existência da gravidade. Neste caso, o Mestre rola (de preferência em segredo) contra **Argúcia**. Se o PC **falhar**, ele é **bem-sucedido**, já que ele não foi inteligente o suficiente para lembrar que a gravidade funciona. Se, no entanto, ele for **bem-sucedido** no teste, ele simplesmente lembra-se que a gravidade funciona e ... **AAAAAAAAAAAAAAaaaaaaaahhhhhhhhh... poft...**

Regra Opcional: Lógica ilógica e Furando a Quarta Parede

Um personagem Desenho pode declarar que vai *intencionalmente* falhar em um teste de **Lógica Ilógica**, **Furando a Quarta Parede** e ganhando 2 PDs (por ser Desenho).

Outros personagens podem **Furar a Quarta Parede** contra o personagem que

tenha sido bem-sucedido na *Lógica Ilógica*. Para isso, eles devem pagar um Ponto de Destino:

Exemplo: *Rory Coyote falhou em seu teste de Argúcia para não despencar no desfiladeiro depois de sair da estrada usando patins a jato que estão pifando (Produtos ACME).* A jogadora de Gina Kiwi, Larissa, decide que quer ver *Rory* se ferrando depois de tudo o que ela sofreu com ele, e que pagar um Ponto de Destino para isso não é nada demais. Ela decide **Furar a Quarta Parede** e fazer com que ao chegar perto do outro lado, a personagem dela dê uma piscadela para *Rory Coyote...* Que estaca no ar... Olha para baixo... E... AAAAAAAAAAAAAAAaaaaaaaaahhhhhhhhh... poft...

Estupefato!!!

Um personagem pode ficar **Estupefato!!!** quando outro personagem (em especial um *Desenho Animado*) estiverem envolvidos em Conflitos contra ele e conseguirem *Sucessos com Estilo*. **Estupefato!!!** é considerado uma *Consequência Suave*, que poderá ser removida ao final do Conflito/Cena. Um personagem pode receber várias vezes essa Consequência durante um Conflito, e se recupera de todas elas ao mesmo tempo.

Exemplo: *Rory Coiote, o personagem de Kelly, está louco para comer um guisado que terá como ingrediente Gina Kiwi, personagem de Adriano, e tenta o agarrar. Porém, Gina Kiwi apenas passa em velocidade quase supersônica por baixo das pernas de Rory, que sofre como resultado de um Sucesso com Estilo no teste de Ligeireza de Gina, uma Consequência Estupefato!!!, sendo que Rory começa a se enroscar em seu próprio quadril como se fosse um bolo de rolo devido ao vácuo formado pela velocidade de Gina.*

Como uma **Regra Opicional**, se quando um personagem descrever o resultado de uma Consequência **Estupefato!!!**, ou optar por sofrer uma Consequência dessa devido a 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 deve 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 encrocado. 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 esganiçado 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, isso não é qualificável como uma Queda. Porém, quando Dora McPhee usa seu **38º Dan de Judô** para descer a lenha no Macacão, arremesá-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 gambá 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 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.

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 encrenca 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 agora gigante mindinho do pé 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 destroçado, 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 Conflito desse modo;
2. Ele deve escolher o que deseja fazer antes de gastar o Ponto de Destino.
3. Ele pode fazer isso se, e apenas se, de acordo com o Mestre, isso for deixar as coisas mais divertidas (o que normalmente não será o caso);
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 barato e vai até ele para partir no braço com Rory, então ele decide que que tentar Recuperar o Estresse e as Consequências que ele já possui. Ele então enfia uma bomba de bicicleta na boca e começa a bombar como se fosse inflando um balão. O Narrador acha bem engraçado isso e pode ser uma forma de prolongar um Conflito potencialmente divertido, então autoriza Rory a fazer isso. Ele decide que, como Cachorrovitch lhe causou muitas consequências (ele está a pouco de ser derrotado), ele opta por reduzir as consequências. Ele paga o Ponto de Destino e todas as suas consequências são reduzidas de nível.

Equipamento, Poderes e Efeitos especiais

Como no caso de outros personagens em Fate Acelerado, qualquer Desenho Animado possui uma certa quantidade de itens normais, ou ao menos que possam ser normalmente explicáveis ao Mestre. No caso dos Desenhos Animados, em geral eles podem possuir qualquer quantidade desses itens. Se Mackie o Rato desejar uma chave de fenda, normalmente ele a terá. Ele terá quantas ele quiser. Porém, o Mestre tem a decisão final sobre o que é um item comum ou não para um desenho animado: se o Doktor von Kuak deseja ter um laboratório-em-uma-pasta como um item, normalmente ele a teria. Mas se Roy Rocket tentar a mesma coisa, provavelmente não teria, mesmo tendo o carro envenenado da NASCAR que von Kuak não poderia ter.

Entretanto, certos Equipamentos e Poderes são tão incomuns que mesmo desenhos animados teriam que pagar por eles. Todos eles são mostrados como Façanhas (ou Aspectos) e muitos deles podem ser usados como Façanhas Instantâneas.

Bolsa de Maravilhas

Com esse item, ao custo de 1 PD, você pode ter qualquer item que precisar, qualquer um MESMO. Banana Split? Prontinho! Bazuca? Tá na mão! Foguete Marciano? Por um acaso você ganhou um desses tempos atrás em um sorteio! Alguns personagens possuem mochilas, bolsas, cintas ou outras coisas das quais eles podem puxar praticamente QUALQUER coisa, de uma Banana a um míssil balístico.

Um Desenho animado com essa Façanha pode, com autorização do Mestre e pagando um PD, tirar da mochila qualquer item desejado. O Mestre não deveria autorizar ao personagem trazer da mochila qualquer item que resolvesse a aventura do nada (como obter a *Poção do Amor* que a *Bruxa Malvada* quer usar para ficar bonita), mas à exceção disso, praticamente qualquer coisa valeria.

Esse item funciona ainda melhor se usado como um Aspecto, porque nesse caso o Mestre pode forçar tal aspecto para fazer com que a mochila pire e saia cuspindo todo tipo de item bobo com todo o tipo de efeito engraçado.

Colete de Múltiplos Braços

O Jogador tem um colete que possui uma série de braços mecânicos 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 Façanha, ele pode, pelo custo de 1 PD, realizar tantas ações quanto o número de Façanhas investidas (ele não é obrigado a usar todas as ações, mas qualquer ação não usada é perdida).

Exemplo: Orla Octopovna comprou três vezes a Façanha Colete de Múltiplos Braços, já que ela é uma polva. Portanto, usando 1 PD, ela pode usar 3 ações extras não-Defensivas sem penalidades.

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 Façanha Investida. Porém, o Mestre poderá forçar 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 Façanha).

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.

Tônico Lapilar

Esse poderoso tônico especial para Coelhos (e Lebres) restaura a saúde dos mesmos. Beber o mesmo faz com que o coelho/lebre apague automaticamente sua pior Consequência.

Porém, se algum personagem que não seja um coelho beber esse tônico, ele se transformará automaticamente em um coelho (ou não: você pode criar uma transformação lobiscoelho bem divertida se desejar), recebendo uma *Consequência Moderada* adequada, como **Louco por uma Cenoura, O que é que há, velhinho?** ou qualquer outra que seja apropriadamente divertida segundo o Mestre, até que ele *Caia* novamente (perceba que ele não pode ser apenas *Derrotado* — ele precisa *Cair*).

Um personagem que aceite *voluntariamente* tomar um Tônico Lapilar deveria receber um PD como se tivesse **Furado a Quarta Parede**, em especial se estiver procurando ou se confundiu com um Tônico Capilar

Removedor de Toelho

Um poderoso veneno contra Lebres e Coelhos, o Removedor de Toelho faz com que eles *Caiam AUTOMATICAMENTE!* se o beber, sem receber os Pontos de Destino por isso (a não ser que o Coelho em questão *voluntariamente* aceite tomar, como se tivesse **Furado a Quarta Parede**). Personagens podem identificar um Removedor de Toelho com um teste de *Argúcia*. Pode ser usado como antídoto contra o Tônico Lapilar caso um personagem não-Coelho tenha o bebido.

Buraco Portátil

Um Buraco Portátil é basicamente um pedaço de um material estranho que pode ser colocada em uma superfície plana o bastante, gerando um buraco no mesmo (nem sempre o atravessando). Buracos Portáteis são muito úteis e cheios de opções.

Uma boa opção é usar um Buraco Portátil para receber +2 ao *Criar Vantagens* com *Logro*. Por exemplo: o bandido L. A. Rápio pode usar um Buraco Portátil para Criar um Vantagem ao arrombar o cofre onde está a esmeralda que ele está procurando.

Outro uso interessante é usar o Buraco Portátil como um portal, *Criando Vantagens* com *Argúcia*. Por exemplo, Dora McPhee pode usar um Buraco Portátil para evitar andar demais para o Dojo onde pratica Judô, colocando um Buraco em sua Casa, enquanto coloca o outro no Dojo.

Mas o uso mais poderoso envolve o uso de **Transferência Cósmica** (veja abaixo) para criar um *Ataque Baseado em Logro*.

Exemplo: Rory Coiote está olhando para dentro do Buraco Portátil que (ele não sabe) Gina Kiwi colocou na Parede. Ele começa a ouvir um som... Uma luz se aproxima... O som fica mais alto... A luz se aproxima ainda mais... E... BBBBEEEEEEMMMMM!!! Um TREM ENORME sai de dentro do Buraco Portátil, fazendo Rory Cair, parecendo uma escada esquisita ao se soltar dos trilhos do trem.

Força/Velocidade/Sentidos inacreditáveis

Essa Façanha basicamente cobre todos aqueles Superforça, Supervelocidade, Super-rato, 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 Façanha, 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 enjoativo!** 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.

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 Luis tiver seguro!” O Mestre topa, pois sabe que, enquanto o Bebê Luis não se mostrar seguro, Mackiezilla sairá tocando o terror, e isso será MUITO legal!

Teleporte

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

Sorte incrível

Esse personagem é sortudo pra valer, sortudo DE VERDADE. Uma vez por sessão, ele pode pedir para usar 1 PD sem usar realmente 1 PD, como se ele tivesse 1 PD permanentemente armazenado.

Mudança de Forma

Um personagem com essa Façanha pode mudar sua forma à vontade, o que pode o ajudar. Isso oferece +2 em testes de Criar Vantagens OU Superar com Logro.

Voo

Você pode voar usando *Ligeireza*, mas antes deve passar em um teste de *Logro*. Uma falha resultará em seu personagem se esborrachando no chão, sofrendo um Ataque de 2 Pontos de Estresse. O Mestre pode aumentar ou diminuir esse dano conforme desejado. O teste de Caradura não será necessário se a Façanha for tratada como um Extra associado a um Aspecto.

Transe Hipnótico

Usando isso, o desenho pode induzir outras pessoas a um **Estado Hipnótico**, recebendo +2 quando Criar Vantagens com Logro. Em caso de Falha, o próprio desenho será colocado em um Estado Hipnótico.

Sombra independente

O personagem pode fazer a sombra de outra pessoa ficar independente pagando 1 PD e rolando *Logro* contra a *Argúcia* do alvo (se o personagem quiser fazer isso contra a própria sombra, não há necessidade de rolamento). Isso faz com que a sombra da vítima se move por si própria. O Mestre determina os Aspectos da sombra, sendo que normalmente eles serão os mesmos da vítima, à exceção de um ou dois. A sombra tem sua própria Trilha de Dano e slots de Consequências.

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 façanhas.

Transferência Cósmica

A Façanha 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 Façanha. 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 Façanhas de desenhos animados, uma vez que tanto Mestres quanto Jogadores podem criar todo o tipo de Façanhas.

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 segue 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 característica típica de um desenho animado. Se a campanha envolver muitas interações entre humanos e desenhos, um personagem pode obter uma Façanha para evitar esse gasto de Pontos de Destino nos rolamentos se puder explicar isso ao Mestre.

Humanos recebem dano de qualquer arma que um desenho use contra ele e sofre **Consequências** normalmente de tais ataques. 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 porém não é importante, uma vez que as chances de derrotas são as mesmas, seja o personagem um humano “real” ou um desenho. Entretanto, ele não pode *Cair* por si.

Um Humano pode, usando 1 PD, negar um efeito de desenho animado como os mostrados acima (por exemplo, tornar o **Buraco Portátil** apenas um buraco pintado na parede). O PD é um pagamento por negar o efeito da Área de Desenho e é pago ao Mestre.

Humanos em **Áreas de Desenho** podem recorrer à **Lógica de Desenho** e à **Lógica Ilógica** normalmente, mas não podem eles próprios **Furar a Quarta Parede** normalmente, ainda que um Desenho possa **Furar a Quarta Parede** e invocar efeitos relacionados ao humano, inclusive Quedas.

Exemplo: O Comandante Stout se enfiou em uma bela de uma Enrascada ao perseguir Don Rinozzo: ele entrou em um poço de elevador no alto do 43593º andar do Ritz Hotel da Desenholândia, e está despencando quase da estratosfera direto para a Morte! Nessa hora, ele utiliza o Aspecto da Desenholândia ser uma **Área de Desenho** para não se esborrachar e morrer no processo. O Narrador aceita, e Pinky paga 1 PD. Ele despensa em uma velocidade alucinante e vai se esborrachar no chão do poço do elevador, quicando que nem uma bola de praia... Mas vai sair vivo...

... só que ele não contava que o jogador de Andraas Mousekevitch teve a idéia de fazer Pinky cair: ele declara que, na pressa de salvar seu Comandante, Andraas entra no elevador e aciona a chave para o Térreo, o elevador despencando desgovernado com Mousekevitch colado no teto do mesmo! Quando Pinky está prestes a bater no fundo do fosso do elevador, o elevador chega e se esborracha com a cabeça de Pinky saindo do fundo do chão do elevador, com estrelinhas rodando ao redor de sua cabeça.

Regra opcional: Desenhificação

Segundo essa regra, um humano “real” pode ser desenhificado, dado tempo e circunstâncias.

Cada vez que um humano “real” (a) invoca o Aspecto de Área de Desenho para se beneficiar da física ou lógica dos desenhos e falhar em um teste de Defesa com dificuldade Razoável (+2) ou melhor, normalmente usando *Cuidadoso* ou *Sorrateiro* ou (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 torna-se 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 tornou-se 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 Façanhas para as descritas nesse documento para Desenhos Animados. Você pode usar as comparações feitas como guias.

Coração Humano, Corpo de Desenho - Uma aventura na Desenholândia

Introdução - Sobre humanos e desenhos

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.

Cena 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 na Cena do Crime, 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 despareados. 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 2^a 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* 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 tornaram-se 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 *Cuidadoso* ou de *Argúcia Razoável* (+2) revelará um garoto humano que está vendo tudo ali por perto, ao mesmo tempo em que esse garoto farranzino 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 farranzino 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.

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. Isso é fato conhecido, e pode dar algumas idéias para os personagens. Nesse caso, eles podem seguir para a Cena “*Hospício Bedlam*”.

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.

Um teste *Esperto* ou de *Argúcia 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.

Bem, os personagens não terão mais o que fazer, exceto procurar o “*Doktor von Latzen*”, ou ir ao “*Hospício Bedlam*” onde vão procurar McGrath.

Cena 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 Lazten, 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!!! Mwahahahahahahaha!!!*”. Quando os personagens observam, na verdade ele está fazendo café usando um béquer 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!*”).

Ele afirmará que durante o período entre Guerras, 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). 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 *Fantasias* 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 trabalha 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 quanto 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, mas que aceitaram o caso do Sr. McGrath após pedidos do *Asilo St. Helen* de Nova Iorque. Ele detalhará que ainda não conseguem compreender o tipo de situação que aflige mentalmente o Senhor McGrath, mas que eles acreditam que trate-se de uma combinação de *Delírio* onde ele vê os desenhos como uma espécie de evolução das pessoas, e algo similar a um *Transtorno de Múltiplas Personalidades* devido a uma *Compartimentalização Extrema da Psique*, onde parecem que dois McGraths estão tentando entender-se: um que se arrepende de algo, e outro que tem orgulho desse algo.

O Doutor Austena também esclarecerá que ele se tornar extremamente agressivo quando mencionam que ele não é um desenho, ao menos na forma que “tem orgulho do que fez”. Pode ser necessário cautelosamente levar ele a “chavear” sua psique para o que se envergonha do que fez.

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, eles conseguirão descobrir muita coisa.

A McGrath Toon Shows faliu porque seus desenhos eram eram chaaaaaaaatos, sendo que o melhorzinho era *Seymor, a Morsa*, que não era nem de longe tão maluco quanto os clássicos da Acme, Maroon ou Looney Tunes. Isso se deve ao fato de que eles nunca conseguiram contratar os grandes astros dos desenhos, mantidos junto às empresas por meio de contratos draconianos e por uma variação do *Star System*. E foi pouco antes da falência que ele teve a idéia de apelar para a desenhificação forçada, quando Lasiek mostrou-lhe os *papers* e disse que teria uma forma de criar um novo super-astro dos desenhos, usando comediantes humanos. Antes, entretanto, ele precisaria ver se a coisa funcionava. Então, a idéia de Lasiek e McGrath era transformar comediantes humanos em desenhos animados, contando que eles gerariam um super-astro capaz de salvar a *McGrath Toon Shows*, sem saber que estava praticamente vendendo a alma ao demônio.

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**.

Ele imaginava que não seria nada demais, seria como usar uma das *Fantias* 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, 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. Austera 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 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***.

Cena 4 - O pai desenhado

Quando os personagens chegam até a ***McGrath Toon Shows*** McGrath, eles vêm 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* ou de *Argúcia 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 *Argúcia 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 e ele contará sua história:

Ele é Gellert Steinmeier, e trabalhou o senhor McGrath, antes de virar essa coisa que sou hoje, sendo o pai daquele garoto que eles achavam que tinha um parafuso a menos lá no início da aventura. Ele confirmará ser o pai do mesmo e se sentirá grato se mencionarem que o mesmo está bem. Ele é o “vilão” da história, pois é ele quem está matando os híbridos humano/desenhos, pois os mesmos são manipulados por aquele que os crio, e que também tornaram essa coisa. Ele não pode fazer muito mais por eles, e ele decidiu impedir esses monstros de trazerem mais pessoas para serem ‘convertidas’ em aberrações. Aparentemente só o desejo de proteger a família dele manteve sua sanidade e humanidade intacta, já que aparentemente ele foi a experiência de desenhificação forçada mais bem-sucedida recentemente, não perdendo sua mente.

Ao mencionar que ele procurou se afastar da família para impedir que aquele que o transformou nisso pudessem os capturar e usar os mesmos como chantagem 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 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 eles suregirá ir (que é por onde ele entra na McGrath quando necessário) está sendo monitorada, mas testes *Sorrateiros* ou de *Ligeireza Regulares* (+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, 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. Os personagens poderão utilizar alguns turnos para se prepararem e recolherem *Coisas de Desenho Animado* (trate como Ações de Criar Vantagem, com dificuldade dependendo do tipo de item e quantidade desejados: uma *Bombinha* podem ter dificuldade *Regular* (+1), enquanto obter alguns *Buracos Portáteis* ou uma *Marreta com Luva* pode demandar um teste *Bom* (+3)).

De qualquer modo, as coisas serão bem diferentes, se entrarem pela frente ou por trás do estúdio. 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 *Ligeireza Regulares* (+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 entrarem 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 certa forma tóxica 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 certa forma engraçado 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** 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 dêem ordens.

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 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 *Esperto* 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 à 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 ainda tem muito o que se perdoar antes de ele poder voltar a ter uma vida normal... Ou quase tanto quanto possível.