

FATE: Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment (Fudge Edition) 3.0 – Spirit of The Century SRD

AFIM : Aventuras Fantásticas Interativas em Mesa (Versão Para Fudge) 3.0 – SRD do Espírito do Século (Spirit of the Century)

Autores: Robert Donoghue, Fred Hicks, Leonard Balsera

Editores: Lydia Leong, Leonard Balser e Christine Hicks, com a assistência dos “Ninjas das Erratas” da lista do FateRPG

Tradução: Fábio Emílio Costa

Diagramação do Original: Nick Moffitt <nick@zork.net> e Harald Wagener <ffate@mausdompteur.de>

Esse documento é licenciado pela Open Game Content, conforme descrito na seção 1(d) da Licença. A licença pode ser encontrada no final deste documento. 'Spirit of Century', 'Espírito do Século' e os nomes das Façanhas usadas com a permissão dos autores. Valeu, caras!

Índice

Sumário

1 – Regras Básicas.....	17
1.1 – O que você deve ter antes de começar.....	17
1.2 – A Escala.....	17
1.3 – Rolando os dados.....	18
1.4 – Dificuldade.....	18
1.5 – Perícias.....	18
1.6 – Aspectos.....	19
1.7 – Façanhas.....	19
1.8 – Pontos de Destino.....	19
1.8.1 – Recuperando Pontos de Destino.....	21
1.8.2 – Ganhando novos Pontos de Destino.....	21
2 – Criação do Personagem.....	22
2.1 – Passos para a criação de um personagem.....	22
2.2 – Idéias de personagens.....	22
2.2.1 – Acadêmico.....	22
2.2.2 – Cientista.....	22
2.2.3 – Explorador.....	23
2.2.4 – Herói da Ciência.....	23
2.2.5 – Larápio Elegante.....	23
2.2.6 – Mestre dos Mistérios.....	23
2.2.7 – Operativo.....	24
2.2.8 – Piloto.....	24
2.2.9 – Primitivo/Estrangeiro.....	24
2.2.10 – Rei da Selva.....	24
2.2.11 – Repórter Enxerido.....	24
2.2.12 – Usuário de Engenhoca.....	25
2.3 – Criando o personagem.....	25
2.4 – Preparação.....	25
2.5 – Nomes.....	25
2.6 – 1ª Fase: Antecedentes.....	26

Regras para o jogador.....	26
2.7 – 2ª Fase: Guerra.....	26
Regras para o jogador.....	26
2.8 – 3ª Fase – A Aventura!.....	26
Regras para o jogador.....	26
2.9 – 4ª Fase: Participação especial.....	27
Regras para o jogador.....	27
2.10 – 5ª Fase: Participação especial.....	27
Regras para o jogador.....	27
2.11 – Adicionando personagens depois de começada a campanha.....	27
2.12 – Perícias.....	27
2.13 – Façanhas.....	28
2.14 – Conclusão.....	28
2.15 – Conselhos quanto a Criação de Personagem.....	28
Motivação.....	28
Escolhendo Aspectos.....	28
Aspectos poderosos.....	29
2.16 – Criação de Personagens rápida.....	29
2.16.1 – Criação de personagens “on-the-fly”.....	30
Algumas Dicas.....	30
2.17 – Criação exemplo de Personagem: Andarilho dos Ares.....	31
1ª Fase (Antecedentes)	31
2ª Fase (A Grande Guerra)	31
3ª Fase (A Aventura!!)	31
4ª Fase (Participações Especiais)	32
5ª Fase (Participações Especiais)	32
Resumo do Personagem.....	32
3 – Aspectos.....	33
3.1 – Escolhendo os Aspectos do Personagem.....	34
3.1.1 – Por que eu iria querer um Aspecto que me ferre?.....	34
3.1.2 – Mandando Ver.....	35
3.1.3 – História versus Situação.....	35
3.1.4 – Entrando em Sintonia.....	36
3.2 – Usando Aspectos.....	36
3.2.1 – Invocar Aspecto.....	36
Invocando um Aspecto.....	37
Descobrimdo os Aspectos Alheios.....	37
3.2.2 – Explorando um Aspecto.....	37
Capturando um Rei (Explorando o Aspecto).....	38
Adivinhando Aspectos.....	38
3.2.3 – Forçar Aspectos.....	39
Negociando forçadas.....	40
Forçadas “acidentais”.....	40
Aspectos Conflitantes ou Contraditórios.....	41
Ampliar uma Forçada.....	41
3.3 – Exemplos de Aspectos.....	41
Covardia.....	41
Dever.....	41
Furioso.....	42
Inteligente.....	42
Meticuloso.....	42
Propriedade Familiar.....	42
Rato de Biblioteca.....	42
Sacerdote.....	42
Temerário.....	42
Traçoeiro.....	43
Veterano.....	43
Veterano de Gallipoli.....	43

3.3.1 – Ainda Mais Exemplos!.....	43
4 – Como Agir.....	45
4.1 – Usando os Passos.....	45
4.2 – Agindo.....	46
4.2.1 – Ações Simples.....	46
4.2.2 – Desafios.....	46
4.2.3 – Conflitos.....	46
4.3 – Lidando com Conflitos.....	47
4.3.1 – Definindo a cena.....	47
4.3.2 – Determinando lados.....	47
4.3.3 – Determinando a iniciativa.....	47
Uma alternativa para as Perícias.....	48
4.3.4 – Tomando suas ações.....	48
Ataques.....	48
Manobras.....	49
Ações Especiais.....	49
Ações Livres.....	49
Defesa Total.....	49
Postergando sua ação.....	49
Ação de Bloqueio.....	49
Ações suplementares.....	50
Movimentar-se.....	50
Combinando Perícias.....	51
Conflitos longos.....	52
4.3.5 – Resolvendo Ações.....	52
Resolvendo Ataques.....	52
Conseqüências.....	52
Derrotado.....	53
Concessões.....	53
Regra Opcional: Convicção.....	54
Removendo Conseqüências.....	54
Resolvendo manobras.....	55
Aspectos Temporários.....	55
Alguns exemplos de Manobras.....	56
4.3.6 – Subalternos.....	57
Grupos Mistos.....	58
4.3.7 – Companheiros.....	58
Subalternos e Companheiros – quem opta por quem.....	59
4.3.8 – Sobrecarga.....	59
4.3.9 – Floreio.....	60
4.3.10 – Usando o Ambiente.....	60
5 – Perícias.....	61
5.1 – Avaliação e Declaração.....	62
Exemplo de Declaração.....	62
5.2 – Armas Brancas.....	63
5.3 – Armas de Fogo.....	63
5.4 – Artes.....	63
5.4.1 – ♦ Conhecendo as Artes [Artes].....	64
5.4.2 – ♦ Comunicando-se por meio das Artes [Artes].....	64
5.4.3 – ♦ Falsificações [Artes].....	64
5.4.4 – ♦ Produzindo Arte [Artes].....	64
5.4.5 – ♦ Performance de Artes [Artes].....	64
5.5 – Briga.....	65
5.6 – Ciência.....	65
5.6.1 – ♦ Ciência com C Maiúsculo! [Ciência].....	65
5.6.2 – ♦ Cuidados Médicos [Ciência].....	65
5.6.3 – ♦ Experimentos [Ciência].....	65
5.7 – Contatos.....	66

5.7.1 – ♦ Obtendo Informação [Contatos].....	66
5.7.2 – ♦ Rumores [Contatos].....	66
5.7.3 – ♦ Tirando da reta [Contatos].....	66
5.8 – Determinação.....	67
5.9 – Dirigir.....	67
5.9.1 – ♦ Perseguições [Dirigir].....	67
5.10 – Empatia.....	67
5.10.1 – ♦ Avaliar as Pessoas [Empatia].....	67
5.11 – Enganar.....	68
5.11.1 – ♦ Cara de Coitadinho [Enganar].....	68
5.11.2 – ♦ Disfarce [Enganar].....	68
5.11.3 – ♦ Jogo de Gato e Rato [Enganar].....	68
5.12 – Engenharia.....	68
5.12.1 – ♦ Consertando Coisas [Engenharia].....	69
5.12.2 – ♦ Construindo Coisas [Engenharia].....	69
5.12.3 – ♦ Destruir Coisas [Engenharia].....	69
5.13 – Esportes.....	69
5.13.1 – ♦ Cair [Esportes].....	69
5.13.2 – ♦ Correr [Esportes].....	69
5.13.3 – ♦ Escalar [Esportes].....	69
5.13.4 – ♦ Esquiva [Esportes].....	70
5.13.5 – ♦ Saltar [Esportes].....	70
5.14 – Estudos.....	70
5.14.1 – ♦ A Verdade [Estudos].....	70
5.14.2 – ♦ Declarando Fatos Menores [Estudos].....	70
5.14.3 – ♦ Exposição e Repasse de Conhecimento [Estudos].....	71
5.14.4 – ♦ Línguas [Estudos].....	71
5.14.5 – ♦ Pesquisa [Estudos].....	71
5.15 – Fascinar.....	72
5.15.1 – ♦ Mostrando o que os outros querem ver [Fascinar].....	72
5.15.2 – ♦ Ocultando-se [Fascinar].....	72
5.15.3 – ♦ Primeira Impressão [Fascinar].....	72
5.16 – Força.....	72
5.16.1 – ♦ Erguendo coisas [Força].....	73
5.16.2 – ♦ Luta Corporal [Força].....	73
5.16.3 – ♦ Quebrando coisas [Força].....	73
5.17 – Furtividade.....	73
5.17.1 – ♦ Emboscada [Furtividade].....	73
5.17.2 – ♦ Esconder-se [Furtividade].....	73
5.17.3 – ♦ Mover-se silenciosamente [Furtividade].....	73
5.18 – Intimidação.....	73
5.18.1 – ♦ Ameaça de Violência [Intimidação].....	74
5.18.2 – ♦ Cai Fora! [Intimidação].....	74
5.19 – Investigação.....	74
5.20 – Jogos.....	74
5.20.1 – ♦ Entrando no Jogo [Jogos].....	74
5.21 – Ladinagem.....	75
5.21.1 – ♦ Avaliar Falhas de Segurança [Ladinagem].....	75
5.22 – Liderança.....	75
5.22.1 – ♦ Administração [Liderança].....	75
5.22.2 – ♦ Burocracia [Liderança].....	75
5.22.3 – ♦ Comandar [Liderança].....	75
5.23 – Mistérios.....	76
5.23.1 – ♦ Artefatos [Mistérios].....	76
5.23.2 – ♦ Conhecimento Arcano [Mistérios].....	76
5.23.3 – ♦ Hipnose [Mistérios].....	76
5.23.4 – ♦ Sexto Sentido [Mistérios].....	76
5.23.5 – ♦ Sortilégios [Mistérios].....	77

5.24 – Pilotagem.....	77
5.25 – Prestidigitação.....	77
5.25.1 – ♦ Arte da Distração [Prestidigitação].....	77
5.25.2 – ♦ Bater Carteiras [Prestidigitação].....	77
5.26 – Prontidão.....	77
5.26.1 – ♦ Evitando ser surpreendido [Prontidão].....	78
5.27 – Recursos.....	78
5.27.1 – ♦ Estilo de Vida [Recursos].....	78
5.27.2 – ♦ Gastando Dinheiro [Recursos].....	78
5.27.3 – ♦ Locais de Trabalho [Recursos].....	78
5.28 – Resistência.....	79
5.29 – Sobrevivência.....	79
5.29.1 – ♦ Camuflagem [Sobrevivência].....	80
5.29.2 – ♦ Cavalgar [Sobrevivência].....	80
5.29.3 – ♦ Coleta [Sobrevivência].....	80
5.29.4 – ♦ Trato de Animais [Sobrevivência].....	80
6 – Façanhas.....	80
6.1 – O que as Façanhas fazem?.....	80
6.2 – Armas Brancas.....	81
6.2.1 – Armamento.....	81
♦ Armas Improvisadas [Armas Brancas].....	81
♦ Sempre à mão [Armas Brancas].....	81
♦ Arma Destinada [Armas Brancas].....	81
♦ Armas de todo o mundo [Armas Brancas].....	82
6.2.2 – Arremessos.....	82
♦ Apanhar [Armas Brancas].....	82
♦ Ricochete [Armas Brancas].....	82
♦ Mão boa [Armas Brancas].....	82
6.2.3 – Proficiência.....	82
♦ Aparar com Precisão [Armas Brancas].....	82
♦ Contragolpe [Armas Brancas].....	82
♦ Reviravolta [Armas Brancas].....	83
6.3 – Armas de Fogo.....	83
6.3.1 – Mira.....	83
♦ Tiro Distante [Armas de Fogo].....	83
♦ Tiro em Movimento [Armas de Fogo].....	83
♦ Travar no Alvo [Armas de Fogo].....	83
♦ Tiro ao Alvo [Armas de Fogo].....	83
6.3.2 – Munição.....	83
♦ Recarga Rápida [Armas de Fogo].....	83
♦ A Última Bala [Armas de Fogo].....	84
♦ Chuva de Balas [Armas de Fogo].....	84
6.3.3 – Poder de Fogo.....	84
♦ Maníaco por Armas [Armas de Fogo].....	84
♦ Arma de Fogo Preparada [Armas de Fogo].....	84
♦ Two-Hands [Armas de Fogo].....	84
6.3.4 – Saque.....	85
♦ Saque Rápido [Armas de Fogo].....	85
♦ Mãos Ligeiras [Armas de Fogo].....	85
♦ Rápido no Gatilho [Armas de Fogo].....	85
6.4 – Artes.....	85
6.4.1 – Apreciação.....	85
♦ A Visão do Artista [Arte].....	85
6.4.2 – Criação.....	86
♦ Virtuoso [Arte].....	86
♦ Performance Contagante [Arte].....	86
6.4.3 – Personalidade.....	86
♦ Língua Afiada [Arte].....	86

◆	Palavras Venenosas [Arte].....	86
◆	Presença de Palco [Arte].....	86
◆	A Vida é um Palco [Arte].....	86
6.4.4	– Reputação.....	87
◆	Cachês [Arte].....	87
◆	Sabe com quem está falando? [Arte].....	87
◆	O Peso da Fama [Arte].....	87
6.5	– Briga.....	87
6.5.1	– Briga de Rua.....	87
◆	Valentão de Rua [Briga].....	87
◆	Luta Suja [Briga].....	87
◆	Ataque Incapacitante [Briga].....	88
◆	Golpe Especial [Briga].....	88
◆	Dança da Luta [Briga].....	88
◆	Exército de um homem só [Briga].....	88
◆	Qualquer Coisa Serve! [Briga].....	88
◆	Furacão de Golpes [Briga].....	88
6.5.2	– Kung Fu.....	89
◆	Artes Marciais [Briga].....	89
◆	Quebrar Tijolos [Briga].....	89
◆	Postura Desmoralizante [Briga].....	89
◆	Voadora [Briga].....	89
◆	Sendo como a Água [Briga].....	89
◆	Usando a força do Inimigo contra Ele Mesmo [Briga].....	89
◆	Arma Viva [Briga].....	90
◆	Toque da Morte [Briga].....	90
◆	Golpe Especial [Briga].....	90
6.6	– Ciência.....	90
6.6.1	– Medicina.....	90
◆	Medicina Forense [Ciência].....	90
◆	Médico [Ciência].....	90
◆	Doutor [Ciência].....	90
◆	Cirurgião [Ciência].....	91
6.6.2	– Teoria.....	91
◆	Gênio Científico [Ciência].....	91
◆	Teoria em Prática [Ciência].....	91
◆	Invenção Científica [Ciência].....	92
◆	Ciência Exótica [Ciência].....	92
◆	Ciência Ensandecida [Ciência].....	92
6.7	– Contatos.....	92
6.7.1	– Companheiros.....	92
◆	Contato [Contatos].....	92
◆	Contatos Próximos [Contatos].....	93
◆	Rede de Contatos [Contatos].....	93
6.7.2	– Conexões.....	93
◆	Amigo do Amigo [Contatos].....	93
◆	Engenharia Social [Contatos].....	93
◆	Cidadão do Mundo [Contatos].....	93
6.7.3	– Reputação.....	94
◆	Manda Chuva [Contatos].....	94
◆	Conhecendo o Esquema [Contatos].....	94
◆	O Cara [Contatos].....	94
◆	Grande Reputação [Contatos].....	94
6.8	– Determinação.....	94
6.8.1	– Auto-Controle.....	94
◆	Mantendo a Calma [Determinação].....	94
◆	Fleumático [Determinação].....	95
◆	Tranquilo [Determinação].....	95

◆ Destemor [Determinação].....	95
◆ Lugar Certo e Hora Certa [Determinação].....	95
6.8.2 – Tenacidade.....	95
◆ Força Interior [Determinação].....	95
◆ Vontade de Ferro [Determinação].....	95
◆ Teimosia [Determinação].....	96
◆ Determinado [Determinação].....	96
◆ Obstinado [Determinação].....	96
6.9 – Dirigir.....	96
6.9.1 – Carros.....	96
◆ Veículo Customizado [Dirigir].....	96
◆ Veículo Protótipo [Dirigir].....	96
◆ Mecânico de Automóveis [Dirigir].....	97
6.9.2 – Manobras.....	97
◆ Direção Defensiva [Dirigir].....	97
◆ Dirigir com uma mão só [Dirigir].....	97
◆ Cavalo de Pau [Dirigir].....	97
◆ Rachador [Dirigir].....	97
6.10 – Empatia.....	98
6.10.1 – Intuição.....	98
◆ Percebendo a Situação [Empatia].....	98
◆ Graciosidade Preemptiva [Empatia].....	98
◆ Chegando ao coração [Empatia].....	98
◆ Ouvido Cético [Empatia].....	98
6.10.2 – Revelações.....	98
◆ Leitura Fria [Empatia].....	98
◆ Caminhos do Coração [Empatia].....	99
◆ Atirando onde Dói Mais [Empatia].....	99
◆ Compreendendo o Próximo [Empatia].....	99
◆ Bom Palpite [Empatia].....	99
6.11 – Enganar.....	100
6.11.1 – Engodo.....	100
◆ Mentiroso Honesto [Enganar].....	100
◆ Pegando no Flagra [Enganar].....	100
◆ Fachada Esperta [Enganar].....	100
6.11.2 – Disfarce.....	100
◆ Bons disfarces [Enganar].....	100
◆ Fingir [Enganar].....	100
◆ Mestre dos Disfarces [Enganar].....	101
◆ Espião Infiltrado [Enganar].....	101
◆ Incorporando o Personagem [Enganar].....	101
6.11.3 – Trapaças.....	101
◆ Trapaceiro [Enganar].....	101
◆ Dentro do Esquema [Enganar].....	102
◆ Laranja [Enganar].....	102
◆ Laranja dos Grandes [Enganar].....	102
6.12 – Engenharia.....	102
6.12.1 – Dispositivos.....	102
◆ Engenhoca Pessoal [Engenharia].....	102
◆ Engenhoca Genérica [Engenharia].....	102
6.12.2 – Métodos.....	103
◆ Demolição [Engenharia].....	103
◆ Arquiteto da Morte [Engenharia].....	103
◆ Mãos Sujas de Graxa [Engenharia].....	103
◆ Mestre dos Reparos [Engenharia].....	103
◆ Pegando no Tranco [Engenharia].....	103
6.13 – Esportes.....	103
6.13.1 – Ginástica.....	104

◆ Contorcionismo [Esportes].....	104
◆ Acrobacia [Esportes].....	104
◆ Queda Segura [Esportes].....	104
◆ Desenvoltura [Esportes].....	104
6.13.2 – Movimentos incomum.....	104
◆ Homem Aranha [Esportes].....	104
◆ Salto Espantoso [Esportes].....	104
◆ Equitação [Esportes].....	104
6.13.3 – Velocidade.....	105
◆ Treinamento de Maratona [Esportes].....	105
◆ Rápido como um tigre [Esportes].....	105
◆ Mais rápido que um tigre [Esportes].....	105
6.14 – Estudos.....	105
6.14.1 – Catedrático.....	105
◆ Catedrático [Estudos].....	105
◆ Mente Brillhante [Estudos].....	105
◆ É uma questão de conhecimento [Estudos].....	106
6.14.2 – Idiomas.....	106
◆ Poliglota [Idiomas].....	106
◆ Dom das Línguas [Estudos].....	106
6.14.3 – Memória.....	106
◆ Traça de Livro [Estudos].....	106
◆ Memória Fotográfica [Estudos].....	107
◆ Lembrar-se de cor [Estudos].....	107
6.15 – Fascinar.....	107
6.15.1 – Carisma.....	107
◆ A Primeira Impressão é a que fica [Fascinar].....	107
◆ Faz amigos rápido [Fascinar].....	107
◆ Cosmopolita [Fascinar].....	107
◆ Estraçalhador de Corações [Fascinar].....	108
6.15.2 – Jogo de Palavras.....	108
◆ Cantilena [Fascinar].....	108
◆ Mascarado [Fascinar].....	108
◆ Fazer as Perguntas Certas [Fascinar].....	108
◆ Controlar a Situação [Fascinar].....	109
6.16 – Força.....	109
6.16.1 – Força Física.....	109
◆ Força Hercúlea [Força].....	109
◆ Golpe Martelo [Força].....	109
◆ Destruir Grilhões [Força].....	109
◆ Impossível de ser Parado [Força].....	109
6.16.2 – Luta Livre.....	109
◆ Luchador [Força].....	109
◆ Arremessar Pessoas [Força].....	109
◆ Chave de Pescoço [Força].....	110
6.17 – Furtividade.....	110
6.17.1 – Fuga.....	110
◆ Fuga Rápida [Furtividade].....	110
◆ Desaparecer [Furtividade].....	110
6.17.2 – Furtividade.....	110
◆ Sussurros [Furtividade].....	110
◆ Pés Leves [Furtividade].....	110
◆ Como o Vento [Furtividade].....	111
6.17.3 – Ocultar.....	111
◆ Sombra na Multidão [Furtividade].....	111
◆ Mestre das Sombras [Furtividade].....	111
◆ Golpe na Escuridão [Furtividade].....	111
◆ Sombras da Morte [Furtividade].....	111

6.18 – Intimidação.....	112
6.18.1 – Controle.....	112
◆ Enfurecer [Intimidação].....	112
◆ Ameaça Velada [Intimidação].....	112
◆ Língua de Serpente [Intimidação].....	112
◆ Anti-Social [Intimidação].....	112
6.18.2 – Medo.....	112
◆ Assustador [Intimidação].....	112
◆ Aura Ameaçadora [Intimidação].....	112
◆ Aura de Medo [Intimidação].....	113
◆ Promessa de Sofrimento [Intimidação].....	113
◆ Olhar Gélido [Intimidação].....	113
◆ Olhar Perturbador [Intimidação].....	113
◆ Mestre do Horror [Intimidação].....	113
6.19 – Investigação.....	114
6.19.1 – Análise.....	114
◆ Cena do Crime [Investigação].....	114
◆ Foco nos Detalhes [Investigação].....	114
◆ Bom Palpite [Investigação].....	114
6.19.2 – Observação.....	114
◆ Leitura Labial [Investigação].....	114
◆ Focar Sentidos [Investigação].....	115
◆ Detalhes Impossíveis [Investigação].....	115
◆ Olhar Rápido [Investigação].....	115
6.20 – Jogos.....	115
6.20.1 – Perícia.....	115
◆ Caindo Fora! [Jogos].....	115
◆ Nunca Blefe contra um Blefador [Jogos].....	115
◆ Ganhos no Jogo [Jogos].....	116
◆ Conhecidos na Jogatina [Jogos].....	116
◆ Parceiro de Jogatina [Jogos].....	116
6.20.2 – Sorte.....	116
◆ Jogador Inveterado [Jogos].....	116
◆ O dobro ou nada [Jogos].....	116
◆ Sorte dos Diabos! [Jogos].....	116
6.21 – Ladinagem.....	117
6.21.1 – Perspectiva.....	117
◆ Mente Criminosa [Ladinagem].....	117
◆ Intuição para Armadilhas [Ladinagem].....	117
◆ Invasão Cronometrada [Ladinagem].....	117
6.21.2 – Técnica.....	117
◆ Maestria com Grampo de Cabelo [Ladinagem].....	117
◆ Mapa Mental [Ladinagem].....	117
◆ O Grande Golpe [Ladinagem].....	117
6.22 – Liderança.....	118
6.22.1 – Legislação.....	118
◆ Jurista [Liderança].....	118
◆ Jurismo Internacional [Liderança].....	118
6.22.2 – Organização.....	118
◆ Fundos [Liderança].....	118
◆ Vindo do Chão de Fábrica [Liderança].....	119
◆ Amigo do Rei [Liderança].....	119
◆ Ubiquidade [Liderança].....	119
6.22.3 – Seguidores.....	119
◆ Cabala Conspiratória [Liderança].....	119
◆ Tenente [Liderança].....	119
◆ Subalternos [Liderança].....	120
◆ Reforços [Liderança].....	120

6.23 – Mistérios.....	120
6.23.1 – Artefatos.....	120
◆ Artífice [Mistérios].....	120
◆ Artefato Pessoal [Mistérios].....	121
◆ Artefato Raro [Mistérios].....	121
6.23.2 – Espíritos.....	121
◆ Psiquismo [Mistérios].....	121
◆ Familiar Espiritual [Mistérios].....	122
◆ Vozes do Além [Mistérios].....	122
◆ Voz do Vento [Mistérios].....	122
6.23.3 – Hipnose.....	122
◆ Mestre da Hipnose [Mistérios].....	122
◆ Voz hipnótica [Mistérios].....	123
◆ Memórias Nebulosas [Mistérios].....	123
◆ Dominação [Mistérios].....	123
6.23.4 – Segredos.....	123
◆ Oráculo [Mistérios].....	123
◆ Herbalismo [Mistérios].....	124
◆ Leitura da Sorte [Mistérios].....	124
◆ Segredos Arcanos [Mistérios].....	124
6.24 – Pilotagem.....	124
6.24.1 – Aviões.....	124
◆ Aeronave Pessoal [Pilotagem].....	124
◆ Aeronave Protótipo [Pilotagem].....	124
◆ Mecânico de Avião [Pilotagem].....	124
6.24.2 – Vôo.....	125
◆ Piloto Audaz [Pilotagem].....	125
◆ Navegação Precisa [Pilotagem].....	125
◆ Vôo Noturno [Pilotagem].....	125
◆ Às dos Ares [Pilotagem].....	125
◆ A Morte vinda do Céu [Pilotagem].....	125
◆ Pouso Forçado [Pilotagem].....	125
6.25 – Prestidigitação.....	126
6.25.1 – Distração.....	126
◆ Mão mais rápida que o olho [Prestidigitação].....	126
◆ Mão Firme [Prestidigitação].....	126
◆ Finta [Prestidigitação].....	126
6.25.2 – Habilidade Artística.....	126
◆ Malabarismo [Prestidigitação].....	126
◆ Truques [Prestidigitação].....	126
◆ Mágica de Salão [Prestidigitação].....	127
◆ Mestre do Ilusionismo [Prestidigitação].....	127
6.26 – Prontidão.....	127
6.26.1 – Reflexos.....	127
◆ Em cima do lance [Prontidão].....	127
◆ Pronto para Tudo [Prontidão].....	127
◆ Sem Chance [Prontidão].....	127
◆ Intrometendo-se [Prontidão].....	128
6.26.2 – Vigilância.....	128
◆ Noção de Perigo [Prontidão].....	128
◆ Eles estão vindo [Prontidão].....	128
◆ Vigilância Constante [Prontidão].....	128
◆ Veja isso [Prontidão].....	128
6.27 – Recursos.....	129
6.27.1 – Conforto.....	129
◆ Casa Longe de Casa [Recursos].....	129
◆ Quartel-General [Recursos].....	129
◆ Base de Operações [Recursos].....	129

◆ Base Inacreditável [Recursos].....	129
◆ Empregado Confiável [Recursos].....	130
6.27.2 – Renda.....	130
◆ O Melhor que o Dinheiro pode Comprar [Recursos].....	130
◆ Investimentos de Longo Prazo [Recursos].....	130
◆ Dinheiro não é problema [Recursos].....	130
6.27.3 – Vantagens.....	130
◆ Molhar mãos [Recursos].....	130
◆ O Dinheiro fala mais Alto [Recursos].....	131
6.28 – Resistência.....	131
6.28.1 – Persistência.....	131
◆ Fôlego Extra [Resistência].....	131
◆ Agüentar a Pressão [Resistência].....	131
◆ Resistir à Dor [Resistência].....	131
◆ Incansável [Resistência].....	131
6.28.2 – Recuperação.....	132
◆ Recuperação Espantosa [Resistência].....	132
◆ Temerário [Resistência].....	132
◆ Imunidade a Venenos [Resistência].....	132
6.28.3 – Resistência Física.....	132
◆ Precisa mais que isso [Resistência].....	132
◆ Pele Grossa [Resistência].....	133
◆ Homem de Aço [Resistência].....	133
◆ Tá na hora do pau! [Resistência].....	133
6.29 – Sobrevivência.....	133
6.29.1 – Feras.....	133
◆ Companheiro Animal [Sobrevivência].....	133
◆ Amigo dos Animais [Sobrevivência].....	133
◆ Chamado da Natureza [Sobrevivência].....	134
◆ Rei das Feras [Sobrevivência].....	134
6.29.2 – Montaria.....	134
◆ Sem as Mãos [Sobrevivência].....	134
◆ Cavaleiro veloz [Sobrevivência].....	134
◆ Monta qualquer coisa [Sobrevivência].....	134
◆ Domando [Sobrevivência].....	134
6.29.3 – Orientação.....	135
◆ Senso de Direção [Sobrevivência].....	135
◆ Rastreador [Sobrevivência].....	135
7 – Engenhocas e Cacarecos.....	135
7.1 – Estado da Arte.....	135
7.1.1 – Dia a dia.....	135
7.1.2 – Maravilhas Modernas.....	136
7.1.3 – Está para surgir.....	136
7.2 – Dólares e Centavos.....	136
7.3 – Veículos.....	137
7.4 – Armas de Fogo.....	138
7.5 – Explosivos.....	138
7.5.1 – Bombas.....	139
7.6 – Outras Armas.....	139
7.7 – Criando coisas.....	139
7.8 – Melhorando coisas.....	139
7.9 – Objetos Pessoais.....	141
7.10 – Engenhocas Genéricas.....	141
Essas Máquinas Maravilhosas: Engenhocas como Efeitos.....	141
7.11 – Comprando Engenhocas.....	142
7.12 – Alguns Exemplos de Engenhocas.....	142
Relógio com Garrote.....	142
Relógio Comunicador.....	142

Cinto com Ganho de Escalada.....	142
Bombas Luminosas.....	143
A Câmera Fotográfica de Cairo.....	143
Lollipop – Hidro-avião de Hannah Striker.....	143
7.13 – Artefatos.....	143
Construindo e Melhorando Artefatos.....	143
Artefatos Pessoais e Artefatos Raros.....	144
8 – Mestrando.....	144
8.1 – Definindo dificuldades.....	144
8.1.1 – Floreio.....	146
8.1.2 – Definindo dificuldades em declarações.....	146
8.1.1 – Definindo dificuldades para avaliação.....	146
8.2 – Tempo.....	147
8.2.1 – Gastando Tempo.....	147
8.3 – Entendendo as perícias.....	147
8.3.1 – Armas Brancas.....	148
8.3.2 – Armas de Fogo.....	148
◆ Munição [Armas de Fogo].....	148
8.3.3 – Artes.....	148
◆ Conhecendo as Artes [Artes].....	148
◆ Produzindo Arte [Artes].....	148
◆ Performance de Artes [Artes].....	149
◆ Sátira e Elogio [Artes].....	150
◆ Belas Artes [Artes].....	150
◆ Usando Performances [Artes].....	150
◆ Falsificações [Artes].....	150
8.3.4 – Briga.....	150
8.3.5 – Ciência.....	151
◆ Experimentos [Ciência].....	151
◆ Cuidados Médicos [Ciência].....	151
◆ Ciência com C Maiúsculo! [Ciência].....	152
8.3.6 – Contatos.....	152
◆ Obtendo Informação [Contatos].....	152
◆ Tirando da Reta [Contatos].....	152
◆ Rumores [Contatos].....	153
8.3.7 – Determinação.....	153
8.3.8 – Dirigir.....	153
◆ Perseguições [Dirigir].....	153
◆ Múltiplos Veículos [Dirigir].....	154
◆ Cenas de Perseguição [Dirigir].....	154
◆ Passageiros [Dirigir].....	156
8.3.9 – Empatia.....	156
◆ “Lendo” as pessoas [Dirigir].....	156
8.3.10 – Enganar.....	156
◆ Disfarce [Enganar].....	157
◆ Jogo de Gato e Rato [Enganar].....	157
8.3.11 – Esportes.....	157
◆ Saltar [Esportes].....	157
◆ Escalar [Esportes].....	158
◆ Cair [Esportes].....	158
8.3.12 – Engenharia.....	159
8.3.13 – Estudos.....	160
◆ Declarando Fatos Menores [Estudos].....	160
8.3.14 – Fascinar.....	160
◆ Primeira Impressão [Fascinar].....	160
8.3.15 – Força.....	161
◆ Quebrando coisas [Força].....	161
◆ Erguer Peso [Força].....	162

◆ A união faz a força [Força].....	163
◆ Carga [Força].....	163
8.3.16 – Furtividade.....	163
◆ Esconder-se [Furtividade].....	164
◆ Mover-se silenciosamente [Furtividade].....	164
8.3.17 – Intimidação.....	164
8.3.18 – Investigação.....	164
8.3.19 – Jogos.....	165
8.3.20 – Ladinagem.....	166
◆ Avaliar Falhas de Segurança [Ladinagem].....	166
◆ Trancas e Arrombamento [Ladinagem].....	167
◆ Segurança [Ladinagem].....	167
8.3.21 – Liderança.....	168
◆ Comandar [Liderança].....	168
8.3.22 – Mistérios.....	168
◆ Sexto Sentido [Mistérios].....	168
◆ Hipnose [Mistérios].....	169
◆ Sortilégios [Mistérios].....	169
8.3.23 – Pilotagem.....	170
8.3.24 – Prestidigitação.....	170
◆ Bater Carteiras [Prestidigitação].....	170
8.3.25 – Prontidão.....	170
8.3.26 – Recursos.....	171
◆ Gastando dinheiro [Recursos].....	171
8.3.27 – Resistência.....	171
◆ Venenos [Resistência].....	171
8.3.28 – Sobrevivência.....	172
◆ Doma de Animais e Cavalgar [Sobrevivência].....	172
◆ Coleta [Sobrevivência].....	172
8.4 – Outras Situações Comuns.....	173
8.4.1 – Fogo.....	173
8.4.2 – Explosões.....	173
Brincando com Fogo.....	174
Bombas fora de combate.....	175
9 – Dicas e Sugestões.....	175
9.1 – O potencial da aventura improvisada.....	175
9.1.1 – A Aventura Improvisada Estruturada: Fácil como A-B-C.....	176
Estabelecendo Personagens.....	176
O Modelo para a Trama de uma Aventura.....	176
Coloque seus Personagens em Perigo.....	176
Possíveis ameaças.....	177
Revele a Ameaça Verdadeira.....	177
Algumas revelações.....	177
Encontros de Busca Complicados.....	178
Alguns complicadores.....	178
Morte Certa.....	178
Algumas possibilidades.....	179
A reviravolta.....	179
Algumas Reviravoltas.....	179
O Combate Derradeiro.....	180
Alguns Combate Derradeiros.....	181
Escapada no Fio da Navalha.....	181
Exemplo de Escapadas.....	182
Finalizando.....	182
Amarrando tudo.....	182
O que há de errado com isso?.....	182
9.1.2 – Aventuras Improvisadas Baseadas em Aspectos: Improvisando com os profissionais.....	182
Premissas Básicas:.....	183

Criando a Trama.....	183
Pontos de Decisão.....	184
O que realmente acontece.....	185
Colocando pontos de decisão entre as cenas.....	185
Evite vacilar quanto ao ritmo e à estrutura.....	185
Aventuras de Longo Prazo.....	186
9.1.3 – Aventura Improvisada Dinâmica: prepare tudo e manda brasa!.....	186
Preparando o Ambiente.....	186
Primeiro Passo: Qual o gancho da aventura?.....	186
Segundo Passo: Quem deseja-o?.....	186
Terceiro Passo: O que ele pretende fazer com isso?.....	187
Quarto Passo: Isso é o bastante?.....	187
Vendo o quadro completo.....	187
Colocando as coisas em ação!.....	187
Planeje.....	188
Rascunhe.....	188
Jogue.....	188
Foi o bastante?.....	188
Expandindo e Contraindo o Modelo.....	189
No fim das contas.....	189
9.2 – Mantendo o clima.....	190
9.2.1 – Mantenha-se voltado à ação.....	190
Mantenha-os cronometrados!.....	190
Ofereça montes e montes de pistas e dicas.....	190
Aceite planos e esquemas malucos.....	191
Encoraje a ação, e não a reflexão.....	192
Permita que as coisas possam ser resolvidas na base da porrada.....	192
Se tudo mais der errado... Mande alguns ninjas!.....	193
Ninjas um pouco mais sutis.....	193
9.2.2 – Clichês Bons e Clichês Ruins.....	193
9.2.3 – NPCs Instantâneos.....	193
9.2.4 – R-E-S-P-E-I-T-O.....	194
9.2.1 – Armadilhas e Destinos similares.....	194
9.2.2 – Gerenciamento de Informação.....	194
Caracterização.....	195
Cenas.....	195
Improvisando os Detalhes.....	195
Pessoas.....	195
Drama.....	195
Conseqüências, Conseqüências, Conseqüências.....	196
Clareza e Escolhas.....	196
Dando uma de “João Sem-Braço”.....	196
Construindo Mistérios.....	197
Chamariz.....	197
Pistas.....	197
Chamarizes e Pistas.....	198
Segredos matam!.....	198
Obtendo Informação.....	198
9.3 – Testando as águas.....	199
9.4 – Controlando a Perspectiva.....	199
9.4.1 – Enquadramento de Cena.....	199
Começando as coisas.....	200
Quando uma cena deixa de ser uma cena.....	200
Fazendo as transições.....	200
9.4.2 – Foco de Câmera.....	201
9.4.1 – Cenas Paralelas.....	202
9.4.2 – A seqüência.....	202
9.5 – A Longa Campanha: Evolução dos Personagens.....	203

9.5.1 – Perícias: Chegando ao topo.....	203
9.5.2 – Aspectos: Aprofundando a História.....	203
9.5.3 – Façanhas: Novos Truques para Cachorros Velhos.....	204
9.5.4 – Embaralhando as coisas: Permanecer Parado também é ir para algum lugar.....	204
9.6 – Decisões de Cenário.....	205
9.6.1 – Quão diferente é o mundo?.....	205
O mundo lá fora.....	205
Mundo de Mistério.....	205
Mundo de Aventura.....	205
Mundo de Magia.....	205
Mundo do Amanhã.....	205
9.6.2 – Construindo a História do Mundo.....	206
História Rígida.....	206
História Fluída.....	206
Não-histórico.....	206
10 – Pacotes Exemplo de Façanhas.....	206
10.1 – Armas Brancas.....	206
10.1.1 – Malabarismos em Combate.....	206
10.1.2 – Anacronista.....	206
10.1.3 – Esgrimista Competente.....	207
10.2 – Armas de Fogo.....	207
10.2.1 – Maníaco por Armas.....	207
10.2.2 – Pistoleiro.....	207
10.2.3 – Atirador de Elite.....	207
10.3 – Arte.....	207
10.3.1 – Artista.....	207
10.3.2 – Vanguardista.....	208
10.4 – Briga.....	208
10.4.1 – Mestre das Artes Marciais.....	208
10.4.2 – Brigão de rua.....	208
10.4.3 – Lutador Cavalheiro.....	208
10.4.4 – Leão de Chácara.....	208
10.5 – Contatos.....	209
10.5.1 – Com alguma ajuda dos meus amigos.....	209
10.5.2 – Já estive aqui.....	209
10.5.3 – Conhecido na Área.....	209
10.6 – Ciência.....	209
10.6.1 – Cientista Maluco.....	209
10.6.2 – Médico.....	209
10.6.3 – Estudioso de Campo.....	210
10.7 – Determinação.....	210
10.7.1 – Frio como Gelo.....	210
10.7.2 – Fleumático.....	210
10.7.3 – Inabalável.....	210
10.8 – Dirigir.....	210
10.8.1 – Gênio da Mecânica.....	210
10.8.2 – Às no Voltante.....	211
10.9 – Enganar.....	211
10.9.1 – Homem/Mulher de várias faces.....	211
10.9.2 – Trapaceiro.....	211
10.10 – Empatia.....	211
10.10.1 – Interrogador.....	211
10.10.2 – Orador Perceptivo.....	211
10.11 – Engenharia.....	212
10.11.1 – Engenhoqueiro.....	212
10.11.2 – Armeiro.....	212
10.12 – Esportes.....	212
10.12.1 – O Mais Rápido Homem/Mulher vivo.....	212

10.12.2 – Homem ou Fera?.....	212
10.12.3 – Trapezista.....	212
10.13 – Estudos.....	213
10.13.1 – Estudioso de Línguas.....	213
10.13.2 – Sabichão.....	213
10.14 – Fascinar.....	213
10.14.1 – Amigo de Todos.....	213
10.14.2 – Mestre no Papo.....	213
10.15 – Força.....	213
10.15.1 – Força de Destruição.....	213
10.15.2 – Lutador de Luta Livre.....	214
10.16 – Furtividade.....	214
10.16.1 – Homem/Mulher das Sombras.....	214
10.16.2 – Rápido e Silencioso.....	214
10.17 – Intimidação.....	214
10.17.1 – Olhar Aterrorador.....	214
10.17.2 – Saia do Meu Caminho!.....	214
10.17.3 – Dissimulado.....	215
10.18 – Investigação.....	215
10.18.1 – Perceptivo aos Detalhes.....	215
10.18.2 – Investigador Particular.....	215
10.19 – Jogos.....	215
10.19.1 – Sortudo como o Diabo.....	215
10.19.2 – Jogador Profissional.....	215
10.20 – Ladinagem.....	215
10.20.1 – Líder de Quadrilha.....	215
10.20.2 – Ladrão de Casaca.....	216
10.21 – Liderança.....	216
10.21.1 – Advogado Internacional.....	216
10.21.2 – Chefão.....	216
10.21.3 – Rei do Crime.....	216
10.22 – Mistérios.....	216
10.22.1 – Colecionador de Artefatos.....	216
10.22.2 – Usuário de Hipnose.....	217
10.22.3 – Místico.....	217
10.22.4 – Conjurador do Sobrenatural.....	217
10.23 – Pilotagem.....	217
10.23.1 – Ás.....	217
10.23.2 – Piloto Experimental.....	217
10.24 – Prestidigitação.....	218
10.24.1 – Ilusionista.....	218
10.24.2 – Trombadinha.....	218
10.25 – Prontidão.....	218
10.25.1 – Primeiro a agir.....	218
10.25.2 – Nunca é Surpreendido.....	218
10.26 – Resistência.....	218
10.26.1 – Não pode ser derrubado.....	218
10.26.2 – Pele de Aço.....	219
10.26.3 – Incansável.....	219
10.27 – Recursos.....	219
10.27.1 – Podre de Rico.....	219
10.27.2 – Senhor ou Senhora de Terras.....	219
10.28 – Sobrevivência.....	219
10.28.1 – Cowboy.....	219
10.28.2 – Caçador.....	220
10.28.3 – Rei da Selva.....	220
11 – Open Game License.....	220
Apêndice 1 – Lista de Façanhas.....	223

Apêndice 2 – Melhorias para Engenhocas e Cacarecos.....	229
Apêndice 3 – Aprimoramentos para Subalternos e Companheiros.....	229

1 – Regras Básicas

1.1 – O que você deve ter antes de começar

Tem algumas coisas que você deve ter para jogar esse jogo, além das regras. A seguir segue uma lista de itens necessários e alguns recomendáveis.

Você **precisará de**:

- Quatro Dados Fudge para cada jogador e para o Mestre. Se você não possui Dados Fudge, veja como adquiri-los no site da Grey Ghost Games (www.fudgerpg.com) ou na loja de RPGs de sua preferência, ou simplesmente os substitua por dados comuns de seis faces;
- Algumas cópias de fichas de personagem ou ao menos folhas em branco para registrar as informações dos personagens;
- Lápis, borracha e afins;
- Amigos (para jogar, o valor ideal está entre dois a seis. Para a criação de personagens, quanto mais melhor – quanto mais amigos seus tiverem personagens, mais fácil será encaixa-os em uma aventura quando você desejar);

Você poderá **desejar**:

- um conjunto de fichas de *poker* ou contas (para representar os Pontos de Destino);
- Fichas que você possa usar para passar notas ou fazer anotações dos acontecimentos do jogo;
- Petiscos

1.2 – A Escala

Várias regras do sistema são medidas de acordo com a Escala abaixo (sempre que mencionarmos a **escala** nesse texto, estaremos nos referindo a isso). Normalmente os adjetivos são usados para descrever coisas – uma pessoa pode ser Bom Piloto e Ruim em Estudos. Os adjetivos e números são intercambiáveis, portanto se um jogador ou Mestre for mais confortável com números, seria igualmente válido dizer que a pessoa em questão tem Piloto: +3 e Estudos: -1. A melhor forma de chegar a um meio tempo é normalmente usar ambos os valores, como em *Piloto Bom (+3)* ou em *Estudos Ruim (-1)*. Nessa Escala, Mediano representa o nível de capacidade e alguém que faz isso regularmente e possivelmente de maneira profissional, ainda que não de maneira excepcional.

A Escala	
Valor	Descritor
+8	Lendário
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Soberbo
+4	Ótimo
+3	Bom
+2	Adequado
+1	Mediano
0	Medíocre
-1	Ruim
-2	Péssimo

Muitas pessoas são medianas naquilo que fazem para viver, como em Ciências para um cientista e são Mediócras ou Ruins na maioria das outras coisas. Apenas quando elas são impulsionadas a se exceder é que elas ultrapassam seus limites.

Heróis de aventuras vão muito além do que pessoas “normais” são capazes de fazer e, desse modo, tendem a ser Soberbos naquilo que realmente amam fazer. Isso quer dizer que esses heróis são realmente indivíduos excepcionais e frequentemente são reconhecidos como tal.

1.3 – Rolando os dados

Sempre que um jogador for fazer um rolamento, ele deverá rolar quatro dados do Fudge (abreviados como 4dF) de modo a obter um resultado entre -4 e +4. Quando ler um dado, um + deve ser tratado como +1, um – como -1 e um 0 como 0. Alguns exemplos de rolamento seguem-se abaixo.

Exemplo de Rolamentos:

- ▶ 0--0 = -2
- ▶ +000 = +1
- ▶ 0+0- = 0

O total do rolamento é então adicionado a uma perícia apropriada de modo a obter-se um resultado. Esse resultado pode ser entendido como o **esforço** feito, mas algumas vezes será simplesmente “o resultado”.

***Exemplo:** Bryan “Cairo” está investigando uma tumba antiga pertencente ao Período do Alto Egito, durando o reinado de Ramses II. Alguns hieróglifos na sala onde ele está lhe levantam suspeitas sobre para que serve aquela tumba. Ele então decide rolar sua perícia **Estudos**, que é a perícia apropriada à essa situação. Seu nível em Estudos é Soberbo e ele obtém ++0, obtendo um esforço Fantástico (+6).*

Se você não tiver dados Fudge, role então 4 dados de seis faces. Qualquer dado mostrando um 1 ou 2 será tratado como -, e qualquer dado mostrando 5 ou 6 será tratado como +.

1.4 – Dificuldade

Quando um personagem realizar um rolamento para obter um resultado, ele deverá alcançar ou superar um valor alvo, que é a **dificuldade** do rolamento. Essa dificuldade indica o quão difícil é fazer alguma coisa. As dificuldades são medidas pela mesma Escala que tudo o mais. Por exemplo, pode ser algo Mediocre (+0) fazer um carro pegar, mas consertá-lo após uma pane séria pode ser de uma dificuldade Boa (+3). Algumas dicas de como definir as dificuldades serão apresentadas na seção do Mestre desse livro.

A diferença entre a dificuldade e o resultado do rolamento (o esforço) é a magnitude do **efeito**, que pode ser medida em **passos**. Os passos são usados primariamente pelo Mestre para determinar a potência dos esforços de um personagem e controlar a resolução de ações mais complexas. Falaremos mais sobre os passos mais adiante.

***Exemplo:** Continuando a situação anterior, o Mestre definiu que seria necessário pelo menos um Esforço **Ótimo** (+4) para conseguir ler os hieróglifos, considerando-se todos os problemas como a falta de luz e o fato dos hieróglifos estarem levemente apagados pelo tempo. Portanto, o **Efeito** resultante do teste de Cairo é de **dois passos** (6 – 4 = 2). Como esse resultado será usado para determinar a potência do resultado dependerá do Mestre.*

1.5 – Perícias

Personagens possuem **perícias**, como Direção e Armas de Fogo, que são medidas segundo a Escala (página 17). Vendo do nível mais básico, as perícias representam o que seu personagem pode fazer. Quando um personagem faz um rolamento, normalmente ele se baseará em uma perícia.

Quase todas as ações que um personagem pode realizar são cobertas por suas perícias. Se ele não tiver uma perícia na sua ficha, por não ter a escolhido ou por ela em si não existir, assume-se o padrão de Mediocre (+0).

As perícias são cobertas com maior detalhe em seu próprio capítulo, começando na página 22.

1.6 – Aspectos

Os personagens também possuem um conjunto de características chamadas **Aspectos**. Os Aspectos cobrem uma grande gama de elementos e devem de maneira conjunta dar uma idéia do que o personagem é, com quem ele está conectado, e o que é importante para ele (ao invés do simples “o que ele pode fazer” das perícias).

Aspectos podem ser relacionamentos, crenças, frases fortes, descritores, itens ou qualquer outra coisa que possa dar uma idéia de quem o personagem é. Alguns aspectos possíveis são mostrados a seguir.

Aspectos Exemplo:

- ▶ Pensamento Rápido
- ▶ Não vive sem Rabo de Saia
- ▶ Duro na Queda
- ▶ Don Juan
- ▶ Teimoso como uma mula

Para muitos, muitos exemplos mesmo veja a Seção de Aspectos começando na página 33. Um Aspecto pode ser usado para obter-se um bônus em uma situação relacionada ao mesmo. Fazer isso exige o gasto de um Ponto de Destino (veja abaixo). Fazer isso, o que é chamado de **invocar um Aspecto**, tornar o personagem melhor no que ele está fazendo porque o Aspecto de alguma forma se aplica à situação (como o “Don Juan” ao seduzir uma dama).

Um Aspecto também permite que você ganhe Pontos de Destino, ao trazer complicações e circunstâncias problemáticas à vida do personagem. Sempre que você estiver em uma situação na qual seu Aspecto puder causar-lhe problemas (como o “Teimoso como uma mula” ao tentar ser diplomático), você pode mencionar o fato ao Mestre da mesma maneira que você mencionaria um Aspecto que poderia o ajudar. Alternativamente o próprio Mestre pode provocar isso se um de seus Aspectos for especialmente suscetível. Em ambos os casos, isso é chamado de **Forçar um Aspecto**, e faz com que as escolhas de seu personagem sejam limitadas de alguma forma. Se o Mestre iniciar ou aceitar a Forçada do Aspecto, você pode receber um ou mais Pontos de Destino, conforme os acontecimentos.

Falaremos mais sobre Pontos de Destino mais adiante.

1.7 – Façanhas

As Façanhas são aquelas coisas que um personagem pode fazer que extrapolam ou violam as regras. Elas são aqueles truques que o personagem guarda nas mangas. As Façanhas possuem regras e usos bem específicos, descritos em seu próprio Capítulo (página 80). Personagens iniciantes terão cinco Façanhas.

***Exemplo:** Katsuya Kansaki, sucessor do Kyuuryuujinkai Karate e Primordial está adentrando o antigo templo das Mil Folhas, no norte da China, com seus amigos Cairo e John Bolton, além de Nina Stromberg, uma trapaceira bon-vivant e femme-fatale, e Yelena Kievskaya. Porém, sem que eles saibam, o templo ainda guarda o espírito do último dos Mestres das Mil Folhas, Ling Wang H'un, que resolve se aproximar. Tanto Katsuya quanto Yelena possuem, porém, a Façanha Psiquismo (página 121), que permite que eles “percebam” que existe algo errado no local. Depois de rolarem testes bem-sucedidos de Mistérios, conforme as regras de Psiquismo, Katsuya percebe um Ki estranho, enquanto Yelena nota que os espíritos estão perturbados. Os demais apenas sentem um leve calafrio estranho. Eles poderiam tentar (sem sucesso) atacar Ling Wang H'un, mas então Yelena decide que é uma boa idéia tentar fazer com que seu Familiar Espiritual (página 122) interaja por eles. Antonov encontra o Espírito do Mestre das Mil Folhas, que decide aparecer para todos e esclarece sobre os Pergaminhos das Mil Folhas, que eles vieram buscar.*

1.8 – Pontos de Destino

Cada personagem começa a sua primeira sessão de jogo com um número de **Pontos de Destino (PD)** igual ao número de Aspectos ele possui, normalmente dez. Pontos de Destino dão aos jogadores a possibilidade de ter algum controle sobre o jogo, seja dando aos personagens bônus quando eles precisam, ou dando ao jogador algum controle sobre uma pequena parte da história. Pontos de Destino são melhores representados usando-se alguns marcadores não-comestíveis, como fichas de poker ou contas (experiências com o uso de doces comestíveis deixou os jogadores desesperados por pontos!)

Os personagens podem, a qualquer momento, gastarem um Ponto de Destino para obter bônus, invocar um Aspecto, marcar um Aspecto, Declarar algo ou ativar uma Façanha.

► **Obter um Bônus:** Um Ponto de Destino pode ser gasto para adicionar um a qualquer rolamento de dados, ou melhorar qualquer esforço (como um ataque ou defesa) em 1. Na prática, essa é a forma mais fraca de usar-se um Ponto de Destino – normalmente você se dará muito melhor usando alguma das outras formas indicadas abaixo (muitas campanhas jogam essa opção fora tão logo os jogadores fiquem confortáveis com o uso dos Aspectos; você pode fazer isso também);

► **Invocar um Aspecto:** Aspectos (página 33) são aquelas coisas que realmente descrevem o personagem e seu lugar nos fatos. Quando você tem um aspecto que é aplicável a uma situação, ele pode ser invocado por um bônus. Após rolar-se os dados, você pode escolher um de seus Aspectos e descrever como ele se aplica a essa situação. Se o Mestre achar que o Aspecto é apropriado, você poderá gastar um Ponto de Destino e fazer uma das seguintes ações:

1. Rolar novamente os dados, usando o novo resultado, ou;
2. Adicionar dois ao rolamento de dados resultante (após quaisquer rolamentos adicionais serem feitos);

Você pode fazer isso quantas vezes forem necessárias em uma mesma situação enquanto você tiver Aspectos que sejam aplicáveis. Você não pode usar o mesmo Aspecto mais de uma vez em um teste, embora você possa usar o mesmo Aspecto várias vezes em rolamentos diferentes através da cena, ao custo de um Ponto de Destino por uso.

***Exemplo:** Nina Stromberg está tentando obter algumas informações sobre os planos dos nazistas de roubar o Pote de Ambrosia do Museu do Louvre, onde ele está exposto. Para isso, ela decide seduzir o líder dos mesmos, Roland Schwartzkreutz. Mesmo com seu Fascinar alto, ela ainda não consegue um bom rolamento, e ele suspeita dela. Então, sua jogadora, Anita, declara: “Ah, mas ela é uma Femme-Fatale! Ela é capaz de colocar um homem tolo como esse porco chauvinista em seus pés!” O Mestre, Hugo, decide que é um bom argumento e que seria algo divertido para a campanha permitir que Anita Invocasse o Aspecto Femme-Fatale de Nina, então permite a Invocação. Nina gasta um Ponto de Destino e rola novamente, obtendo um excelente resultado, suficiente para levar Roland para cama (e com isso obter os segredos que ela precisa).*

► **Explorar um Aspecto:** cenas, personagens, locais e outras coisas que tenham importância dramática podem ter Aspectos. Algumas vezes eles são óbvios, outras vezes não são tão óbvios assim. Os jogadores podem gastar Pontos de Destino para invocar Aspectos que não estão em sua própria Ficha de Personagem, se eles souberem qual o Aspecto desejado. Isso se chama **Explorar um Aspecto**, e é coberto em mais detalhes no Capítulo sobre Aspectos, na página 37. Como uma regra rápida, Explorar o Aspecto de algo ou alguém exige mais justificativa do que invocar seus próprios Aspectos. Para Aspectos de Cena, deve ser algo que realmente trouxesse a baila o tema ou vibração sugerido pelo Aspecto. Para Aspecto de oponentes, o jogador deveria saber sobre o Aspecto em questão para início de conversa, e então usá-lo.

***Exemplos:** John Bolton está envolto em uma briga de bar, para variar. Porém, nesse caso, ele está apanhando que nem massa de pão. Ele sabe que não é uma boa idéia continuar com uma briga dessa (a não ser que ele queira ir para a cama de um hospital), então decide Explorar um Aspecto que lhe ajude a fugir. Ele então decide provocar um incêndio rapidamente. Seu jogador, Mateus, declara sua intenção ao Mestre Hugo, que analisa a situação. Como a cena é um bar sujo de caís, com muita madeira e coisas inflamáveis, ele decide que um Aspecto “Inflamável” ou “Em Chamas” poderia ser facilmente Explorado. Ele então permite Mateus tente Explorar tal Aspecto. Se ele vai conseguir, porém, é outra história.*

► **Ativar uma Façanha:** algumas Façanhas possuem efeitos particularmente potentes, e exigem o gasto de um Ponto de Destino quando usados, Se a Façanha exigir o gasto de Pontos de Destino, isso estará claro na descrição da mesma. Veja a descrição de Façanhas (página 80) para mais informações.

► **Declarar algo:** Você pode simplesmente gastar um Ponto de Destino e Declarar que algo aconteceu. Se o Mestre aceitar isso, então aconteceu. Isso dá ao jogador a habilidade de fazer com que pequenas coisas que normalmente apenas o Mestre poderia fazer na história aconteçam.

Normalmente, essas declarações não podem ser usadas de modo a mudar drasticamente a trama ou ter vitória em uma cena. Declarar que o “Doutor Herborn cai morto devido a uma parada cardíaca” não apenas seria algo facilmente rejeitado pelo Mestre, como simplesmente não seria nada divertido. Mas o que isso pode fazer pode ser muito útil em algumas ocasiões. Seu personagem precisa de um

isqueiro, embora não fume? Gaste um Ponto de Destino e consiga um! Há algo que pode estar acontecendo e que seu personagem está perdendo? Um Ponto de Destino e declare que seu personagem está chegando dramaticamente no momento certo!

Seu Mestre tem poder de veto sobre esses usos, mas um segredinho: se você usar isso de modo a tornar o jogo mais divertido para todos, normalmente a chance de seu Mestre aceitar será muito maior do que se você fizesse isso para algo chato, ou pior, egoísta.

Como uma regra geral, você terá mais convivência do Mestre se fizer uma Declaração que esteja de acordo com um ou mais de seus Aspectos. Por exemplo, o Mestre normalmente ficará com um pé atrás em deixar um personagem gastar um Ponto de Destino para ter uma arma após ele ter procurado. Entretanto, se você recorrer a seu Aspecto “Sempre Armado” ou descrever como seu Aspecto “Beleza Avassaladora” mantêm a atenção do Guarda em áreas inapropriadas, o Mestre poderá ser mais conivente com você. Visto dessa forma, é muito parecido com a invocação de um Aspecto, mas sem rolamentos de dados.

1.8.1 – Recuperando Pontos de Destino

Os Jogadores normalmente irão recuperar Pontos de Destino entre sessões quando um **descanso** ocorrer. Se o Mestre mantiver as coisas em um ritmo alucinante ele pode determinar que não houve refresco entre sessões de jogo. Da mesma forma, se o Mestre achar que houve um período substancial (subentenda-se dramaticamente apropriado) de tempo de descanso ocorreu no jogo, o Mestre podem permitir um **descanso** durante a sessão.

A quantidade de Pontos de Destino que um personagem obtém durante um descanso é chamado de **Taxa de Recuperação** e normalmente é igual ao número de Aspectos que o personagem tem. Se um descanso acontecer, os jogadores aumentam seus Pontos de Destino **até** a sua Taxa de Recuperação. Se eles tiverem mais pontos que o mesmo, o total não muda.

***Exemplo:** Katsuya, Nina, Yelena, Cairo e John Bolton voltam do Templo das Mil Folhas com informações sobre um grupo de nazistas que saqueou o Templo durante uma tentativa de invasão à China. Porém, como Ling não sabia o nome de nenhum deles, apenas um símbolo, eles decidem que não têm muito o que fazer a não ser voltar para a Europa e obter mais informações. Nina sugere que eles procurem Hassan Shayhat, um pequeno trambiqueiro e negociador de informações que ela conheceu em Casablanca e agora está em Istambul, sua terra natal. A viagem ocorre sem grandes problemas, e o Mestre decide que é um tempo dramaticamente apropriado para que os Personagens recuperem Pontos de Destino por meio de um descanso. Todos os personagens possuem 10 Aspectos, portanto sua Taxa de Recuperação de Pontos de Destino é 10.*

Katsuya e Yelena estão sem Pontos de Destino, portanto recuperam todos os 10 Pontos que normalmente recuperariam (por terem 10 Aspectos). Cairo e Nina gastaram cada um 5 Pontos, portanto ficariam com 15 pontos no total, mas esse valor é acima dos 10 Pontos da Taxa de Recuperação, o que faz com que eles recuperem “apenas” os 5 Pontos usados. John Bolton não usou nenhum Ponto e ganhou dois devido a Forçadas de seus Aspectos, portanto não recupera nada e nem perde nada, mantendo os 12 Pontos que possui.

1.8.2 – Ganhando novos Pontos de Destino

Os jogadores podem ganhar Pontos de Destino quando seus Aspectos lhes provocam problemas. Quando isso ocorre, é dito que o Aspecto **Força** o personagem. Quando um jogador se encontra em uma situação na qual um Aspecto pode forçar o personagem para uma linha de ação problemática, o Mestre poderá lhe oferecer uma escolha: gastar um Ponto de Destino e ignorar o Aspecto, ou atuar de acordo com o Aspecto e receber um Ponto de Destino. Algumas vezes o Mestre também pode simplesmente dar um Ponto de Destino sem explicação, indicando que um Aspecto poderá lhe complicar em alguma situação adiante. Os jogadores podem recusar esse ponto e queimar um de seus próprios pontos para evitar essa complicação, mas isso não é uma boa idéia, pois provavelmente irá obrigar o Mestre a usar outros mecanismos que provavelmente não irão o envolver.

***Exemplo:** Katsuya sabe que não é um bom momento para brigar, pois com uma penca de nazistas esperando-os entre eles e o Pote de Ambrosia a melhor idéia é ser furtivo. Mas o Mestre, Hugo, decide que não é bem assim que as coisas vão acontecer. Ele diz: “É... parece que esses caras estão desonrando a bandeira japonesa ali no altar. Um deles parece*

*urinar em cima dela!”. Na verdade isso não está acontecendo, mas Hugo deseja **Forçar o Aspecto** “Banzai!!!” de Katsuya, oferecendo-lhe um Ponto de Destino pela encrenca que vai sofrer. O jogador de Katsuya, Leandro, percebe que muita encrenca vai ocorrer, então decide aceitar a Forçada. Ele saca sua katana, brada “BANZAI!!!” e corre em disparada trucidando nazistas. Um Ponto de Destino a mais, mas lá se vai o fator surpresa. Talvez fosse uma boa idéia Leandro pagar o Ponto de Destino para evitar a Forçada...*

Essa não é uma ferramenta exclusiva do Mestre: os jogadores podem eles próprios Forçar seus personagens seja indicando explicitamente um argumento que complique as coisas, ou atuar como os Aspectos indicam e lembrar ao Mestre que eles já estavam agindo Forçados pelos Aspectos. O Mestre não é obrigado a concordar sempre que uma ação compelida seja apropriada, mas é importante que os jogadores também participem. Veja no Capítulo dos Aspectos, página 33 para informações mais detalhadas sobre o tratamento da compulsão.

2 – Criação do Personagem

2.1 – Passos para a criação de um personagem

1. Crie um conceito de personagem, dando uma olhada nas idéias abaixo;
2. Dê um nome legal e heróico ao seu personagem;
3. Passe pelas **Fases** (veja abaixo) na seqüência, escolhendo em cada uma delas dois Aspectos;
4. Escolha suas Perícias
5. Escolha cinco Façanhas para o seu personagem;

2.2 – Idéias de personagens

Embora os personagens tenham todos os mecanismos para explorarem quaisquer idéias que desejem, é interessante lembrar que os livros de aventura possuem um conjunto de personagens facilmente reconhecíveis. Enquanto você não deveria de forma alguma obrigar os personagens a se encaixarem nesses “moldes” simples e pré-fabricados, encorajamos que você crie personagens que se encaixem de maneira geral no perfil. Fora isso, você está totalmente livre para preencher as lacunas como desejar. Um cenário de aventuras é capaz de suportar personagens de quase todos os tipos, embora existam alguns temas comuns que vale a pena serem observados.

2.2.1 – Acadêmico

O acadêmico é o meio termo entre o cientista e o explorador. O acadêmico vai a campo em busca dos interesses de seu campo de estudo, normalmente coisas como história, idiomas, antropologia ou (mais marcantemente) arqueologia. O acadêmico sabe que existem conhecimentos que foram perdidos, esquecidos ou ocultados em todo o mundo. Ruínas antigas, bibliotecas obscuras, artefatos misteriosos – todos esses lugares podem oferecer respostas para perguntas que você sequer pensou em perguntar.

O que VOCÊ está fazendo: você está procurando responder perguntas, encontrar o que se perdeu, e aumentar o alcance do conhecimento humano.

2.2.2 – Cientista

Nos livros de aventura, *qualquer um* é um cientista. A ciência é a porta para o futuro, e qualquer pessoa com estudo possui interesse na mesma. Apesar disso, é fácil notar o cientista realmente dedicado à causa, mestre de um ou mais campos, dedicando tempo e esforços na busca do conhecimento. Enquanto outros heróis apreciam a ciência e procuram aventuras, o cientista procura a ciência e aprecia aventuras.

Embora o cientista possa ter laboratórios e centros de pesquisa ricamente equipados, ainda há muito a se descobrir, o que normalmente se reflete em seu equipamento. Um químico ou botânico pode ter um verdadeiro arsenal de preparados bizarros e únicos, enquanto um engenheiro pode estar equipados com aparelhos e armas exóticas.

O que VOCÊ está fazendo: Você desafia os pressupostos e testa teorias, levando a ciência para o campo com o objetivo de provar uma teoria que poderá resolver um problema ou criar algo novo e benéfico para a humanidade.

2.2.3 – Explorador

Embora a maior parte do mapa do mundo esteja já preenchido, muitos pontos estão em branco ou simplesmente errados. O explorador se dedica a descobrir quais são esses lugares desconhecidos e como eles são. A imagem do explorador com chapéu e roupa cor caqui é a mais visível, mas o mesmo espírito pode ser encontrado em capitães de navios, donos de espeluncas no meio do nada ou mesmo em embaixadores.

O que VOCÊ está fazendo: você está descobrindo o mundo, abrindo novas portas e procurando segredos e tesouros perdidos

2.2.4 – Herói da Ciência

O herói da ciência é a melhor forma de sumarizar personagens como Doc Savage, o herói de aventura clássico de Lester Dent¹: inteligente, durão, forte, basicamente melhor que você em tudo, e tornou-se assim graças à ciência.

Felizmente a maior parte dos heróis da ciência são exemplos menos óbvios de incarnação do super-homem. Um herói da ciência tende a ser muito parecido com um usuário de engenhoca, alguém que se beneficiou de experiências científicas extremas de alguma forma – talvez tornando-se um pouco mais forte, resistente ou rápido do que deveria ser. Tais personagens tendem a ser bem icônicos (embora não ao nível de certa forma bobo de um Doc Savage), mas seus interesses específicos frequentemente estão ligados à sua origem.

O que VOCÊ está fazendo: Você faz um pouco de tudo, e se dá bem com isso.

2.2.5 – Larápio Elegante

O crime normalmente é uma coisa bruta e fundamentada na necessidade, mas para alguns é o único desafio real disponível. Normalmente donos de talentos vastos, capazes de lhes dar sucesso em tudo o mais, os Larápios Elegantes buscam na vida de crime o desafio. Tais personagens apreciam a boa vida e a civilização, portanto aventuras de exploração não são desejáveis a eles, principalmente quando comparadas pela emoção da perseguição, sobrepujando investigadores, e enfrentando o perigo de ser pego.

Normalmente tais criminosos se transformam em chefões do crime sociopatas conforme se envolvem cada vez mais com o crime. Mas outros mantem uma certa honestidade fundamental, ainda que distorcida. Um laráprio pode ter um forte código de honra que o impeça de machucar os outros, ou o obrigue a roubar de ricos e distribuir o resultado do roubo entre os pobres. Um assassino poderia aceitar apenas contratos que em sua percepção tornariam a sociedade melhor. Muitos desses criminosos com ética podem ser convencidos a deixar o passado para trás e a usar seus talentos para fins mais nobres e desafiadores, mas a aposentadoria real é algo que sequer passa por suas cabeças.

O que VOCÊ está fazendo: você está procurando algo pelo que valha a pena viver. Quando encontrar, você irá se agarrar a isso apaixonadamente.

2.2.6 – Mestre dos Mistérios

Não existe magia, apenas coisas que a ciência não compreende – e existe bastante delas. O Mestre dos Mistérios penetrou esses segredos, seja sua própria força mental, o “kung fu” dos guerreiros orientais ou mesmo algumas sílabas do verdadeiro nome de Deus.

Não importa que conhecimento seja esse, ele o separa dos demais, normalmente tanto que ele adota uma persona capaz de permitir a separação entre sua personalidade heróica e sua vida normal.

Esses mistérios possuem uma proximidade com a loucura que faz com que esses heróis sejam de mais sombrios e perturbadores que o normal.

O que VOCÊ está fazendo: Você vê as sombras aumentarem, e seu dever é fazê-las desaparecer. Você irá punir aqueles que pensam estar impunes.

1 Para aqueles que não conhecem Doc Savage, podem pensar no Capitão América da Era de Ouro, que lutava contra o Caveira Vermelha e contra os nazistas.

2.2.7 – Operativo

O operativo é um agente, tanto de uma organização governamental que não deseja ser reconhecida ou mesmo de uma organização secreta. Ele pode até mesmo não saber do fato. Mas isso quer dizer que ele é bem conectado (muito bem conectado), e está a par de segredos que outros sequer sabe que existem.

Seu trabalho? O que a agência determinar. Felizmente, normalmente é algo que o operativo está iniciado para início de conversa. Quando o conflito surge entre ambos, normalmente as coisas acabam muito mal para um deles...

O que VOCÊ está fazendo: Você serve a uma causa maior – talvez seu governo, ou talvez uma autoridade ainda maior e mais secreta que ela

2.2.8 – Piloto

O mundo fica cada dia menor conforme percebemos o fato, e a aviação é o coração dessa mudança. A cada ano, a utilidade dos aviões é crescente, assim como seu alcance e poder. O piloto compartilha muito do espírito do explorador, e de muitas maneiras é o próximo passo na cadeia de descobertas. O explorador pode encontrar um local exótico, mas será o piloto que irá ligá-lo ao mundo.

A Grande Guerra tornou os pilotos em figuras heróicas e românticas, e a realidade comercial do pós-guerra tornou-os cada vez mais importante.

O que VOCÊ está fazendo: Você conecta o mundo propriamente dito. Sua paixão é ver tudo o que existe para ser visto, indo a locais estranhos e exóticos e levando o mundo exterior com você, e trazendo um pedaço de lá com você quando você for embora.

2.2.9 – Primitivo/Estrangeiro

Normalmente uma pessoa que algum explorador “descobriu” o primitivo é um forasteiro em um mundo no qual outros heróis opera. Alvo de condescendência e curiosidade, ele também é o guardião de conhecimentos perdidos, ou ainda não descobertos, pelo homem branco em suas altas cidades. Esse conhecimento pode ser alguma forma de “magia” ou algo mais próximo da ciência, como um conhecimento de botânica muito longe do que o homem “moderno” descobriu. De uma forma ou de outra, o primitivo normalmente é muito sofisticado, ainda que de uma forma que a maioria das pessoas não percebiam.

O que VOCÊ está fazendo: Você representa seu povo, buscando conhecimento para levar até eles, ou talvez tentando obter uma nova vida em exílio.

2.2.10 – Rei da Selva

Quando falamos de um Rei da Selva, estamos falando de personagens como Tarzan ou Mogli, pessoas que foram criadas por animais, donas de uma grande força e da habilidade de se comunicar ou comandar os animais.

Normalmente desajeitados no mundo civilizado, esses heróis possuem uma compreensão mais simples de questões como justiça, mas com o tempo podem se tornar pontes capazes de ligar os dois mundos.

O que VOCÊ está fazendo: você está protegendo seu mundo e seu grupo, e tentando entender o mundo lá fora.

2.2.11 – Repórter Enxerido

Uma das coisas que torna o mundo tão pequeno são as notícias. Há algumas décadas atrás, se algo acontecia alguns estados mais longe, ou em qualquer outro lugar do mundo, levaria tempo até que isso entrasse no foco da pessoa comum.

Agora, com o telégrafo e o rádio, as pessoas sabem de algo praticamente assim que aconteceu. A demanda por notícias regulares é feroz e competitiva, e nessa época, o “Enxerido” representa uma vantagem substancial para os jornais – se ele conseguir a história, não há alternativa, eles irão comprar os jornais.

Com isso em mente, os jornais estão sempre a caça de notícias exóticas e interessantes, e eles irão tolerar um monte de problemas de um repórter capaz de trazer a eles o grande furo do momento!

O que VOCÊ está fazendo: Você está procurando qualquer coisa que você possa compartilhar com o mundo.

2.2.12 – Usuário de Engenhoca

O usuário de engenhoca é o beneficiário dos prodígios da ciência. Ele é o guardião de uma peça de tecnologia única, normalmente para o bem do seu criador. O criador da mesma pode ou não estar ainda vivo e atuando como patrono do mesmo (e em alguns casos, eles são a mesma pessoa!). O dispositivo em questão é normalmente muito potente, e serve de marca registrada do personagem – algo normalmente interessante e imediatamente reconhecível, como uma mochila a jato, um super carro ou uma arma exótica.

O que VOCÊ está fazendo: grande tecnologia traz grandes responsabilidades. A engenhoca que você usa o tornou mas hábil de tomar uma atitude (qualquer que seja ela), portanto você decidiu aceitar esse destino.

2.3 – Criando o personagem

A Criação de Personagem ocorre em cinco Fases. Cada Fase delinea os eventos na vida daquele personagem. A primeira faz define seus antecedentes como um todo, assim como seu conceito e juventude. A segunda cobre a Grande Guerra (o termo da época para 1ª Guerra Mundial), levando-o para a maturidade. Os novos personagens se tornam adultos no ano em que a Guerra acaba, e as três últimas fazes se aprofundam nas aventuras do personagem na pós-era.

Como dito anteriormente, a criação de personagens é uma atividade em conjunto, feita ao mesmo tempo com pelo menos três jogadores (lembre-se: quanto mais jogadores estiverem na sessão de criação de personagens, melhor!) além do Mestre. O processo de criação de personagem possui algumas formas pré-construídas para criar laços e histórias entre os personagens e o cenário. A criação de personagem normalmente leva o tempo de uma sessão normal de jogo, e é uma boa forma de criar os fundamentos do cenário, e permitir que todos tenham um entendimento comum dos personagens uns dos outros. Durante a criação de personagens, é encorajado que os jogadores falem bastante sobre seus personagens e façam sugestões uns aos outros, discutindo a forma com as quais eles se cruzam, seus relacionamentos e interações, e estabelecer assim um fundo para a campanha.

2.4 – Preparação

Antes de começar a primeira Fase, é uma boa idéia pensar no conceito do personagem. Seu personagem pode ser inspirado em um determinado herói de aventura, ou pode ser baseado em alguma coisa especial que ele vá fazer, como voar com uma mochila a jato, explodir coisas, ou quebrar tábuas na cabeça. Heróis de aventura normalmente são descritos de maneira simples, portanto tente pensar em um conceito que você possa explicar de maneira simples. Se você puder expressá-lo com um ponto de exclamação no fim, tanto melhor!

2.5 – Nomes

Heróis de aventura podem ter qualquer tipo de nome, mas existe normalmente uma cadência específica neles. O modelo mais comum é um nome curto seguido por um sobrenome que também é uma palavra comum (normalmente um adjetivo ou substantivo, mas algumas vezes um nome pode se encaixar bem). Isso permite nome simples e ressoantes como “Drake Devlin”, “Maggie Honor”, “Jack Stone”, e assim por diante².

Nomes mais “normais” são bons também, mas no mundo de aventuras normalmente sugerem um certo distanciamento da ação. Esses nomes são mais apropriados se você também tiver uma alcunha (como Lamont Cranston ou “O Sombra”) ou está intencionalmente cultivando um ar aristocrata.

Exemplo: Lucas está criando seu primeiro personagem, e ele deseja criar um arqueólogo aventureiro que foi “contaminado” por magia, recebendo poderes estranhos com o uso de sua câmera fotográfica. Ele decide por um nome em teoria comum, Bryan O’Connell, mas escolhe uma alcunha. Como imagina que seu personagem, apesar da descendência irlandesa cresceu no Egito, opta pela alcunha “Cairo”. O nome parece interessante, então o Mestre Hugo o aprova.

2 Para quem quiser um exemplo de nomes nesse esquema, os quadrinhos da Bonelli Comics (publicados no Brasil pela Mythos Editora) são um bom exemplo, como em “Dylan Dog” ou “Martin Mystery”

2.6 – 1ª Fase: Antecedentes

Essa Fase cobre a juventude do personagem, do nascimento aos 14 anos, mas de uma maneira mais abstrata cobre o conceito básico do personagem como uma “pessoa normal”. Embora a juventude possa ser uma época de aventura e diversão, ela também é a época em que nós somos mais moldados pela nossa família e ambiente. Essa Fase é uma oportunidade de refletir a família e crescimento do personagem. Quando descrever eventos dessa Fase, considere respostas para as seguintes perguntas:

- ▶ Com era sua família? Rica? Pobre? Estudiosa? Isolada? Religiosa? Politizada?
- ▶ Quanto grande era sua família?
- ▶ Quanto bem o personagem se dava com a família?
- ▶ Qual era sua nação? E que região?
- ▶ Como ele foi educado?
- ▶ Como eram os amigos do personagem? Ele se envolvia em confusão?

Regras para o jogador

1. Anote um sumário rápido dos eventos da Fase
2. Escolha dois Aspectos que de alguma forma estejam amarrados aos eventos dessa Fase, ou ao retrospecto nacional, familiar ou cultural do personagem

2.7 – 2ª Fase: Guerra

A segunda Fase representa a 1ª Guerra Mundial, ou como era chamada nos anos de 1920, a Grande Guerra. Embora os personagens possam tecnicamente ser muito jovens para servir, eles podem muito bem ter feito isso de qualquer forma: como indivíduos excepcionais que não exigiria muito esforço para falsificar sua idade. Como estamos falando de heróis de aventura aqui, embora tenham passado algum tempo nas trincheiras, é muito mais provável que eles tenham gasto a maior parte do tempo em missões secretas como soldados de elite, espiões, pesquisadores ou pilotos. Por outro lado eles podem ter passado seu tempo em outras partes do mundo, lidando com o fim do colonialismo ou explorando o misterioso Oriente.

Essa é a época na qual os personagens começam a se tornar eles mesmos, e começam a descobrir seu verdadeiro potencial.

Algumas questões a serem consideradas nesse período:

- ▶ Seu personagem lutou na Guerra? Para quem? Onde? Em qual tropa?
- ▶ Você foi membro de alguma unidade secreta? Encontrou algum dos demais personagens lá?
- ▶ Quem era seu patrono? O que lhe aconteceu?

Regras para o jogador

1. Anote um sumário rápido dos eventos da Fase. Inclua o nome e destino do mentor do mesmo.
2. Escolha dois Aspectos que de alguma forma estejam amarrados aos eventos dessa Fase

2.8 – 3ª Fase – A Aventura!

A Fase 3 é a primeira aventura real do personagem, estrelada por ele! Cada jogador deve dar o título dessa aventura de seu personagem, segundo o clássico dos livros de aventura. O padrão é algo como:

Nome do Personagem (versus/em/e) **Tema da Aventura!!!**

Coisas como *Diego MacKinnon e as Teias da Aranha* ou *Drake Devlin em... O Jogo da Redenção* seriam o ideal.

Então, cada jogador deve pensar em uma história que siga esse título. A história não precisa ser detalhada – na verdade, ela não deveria ser mais detalhada que o resumo da contracapa!

Regras para o jogador

1. Anote o título e o resumo da contracapa (algumas sentenças no máximo) para a aventura do seu personagem. Não se atenha a todos os detalhes ainda (você descobrirá porque abaixo)

2. Escolha dois Aspectos que de alguma forma estejam amarrados aos eventos da aventura (você pode postergar isso, ver como as coisas vão acontecer nas outras Fases, e então escolher esses Aspectos no fim de tudo).

2.9 – 4ª Fase: Participação especial

No início dessa fase, o Mestre escreve todos os títulos escolhidos em folhas separadas de papel ou em cartões, mistura eles, e cada jogador pega um deles. Se um jogador tiver pego sua própria aventura, ele deve a trocar com a pessoa de sua direita até que todos tenham um título que não seja o seu. O título da aventura que o jogador está segurando é uma na qual seu personagem teve uma participação especial. Para cada título, os jogadores envolvidos – o do personagem sobre o qual o livro é e o que recebeu o título nessa Fase – devem discutir a história e adicionar uma ou duas sentenças à descrição da aventura que reflitam o papel do personagem de apoio.

Regras para o jogador

1. Adicione uma sentença ou duas à descrição da aventura na qual você faz uma participação especial.
2. Escolha dois Aspectos que de alguma forma estejam amarrados aos eventos da aventura (novamente, você pode postergar suas escolhas).

2.10 – 5ª Fase: Participação especial

A Fase 5 é igual à 4, com a única diferença que você não poderá fazer duas participações especiais na mesma aventura.

Regras para o jogador

1. Adicione uma sentença ou duas à descrição da aventura na qual você faz uma participação especial.
2. Escolha dois Aspectos que de alguma forma estejam amarrados aos eventos da aventura (novamente, você pode postergar suas escolhas).

2.11 – Adicionando personagens depois de começada a campanha

Jogadores que entrem na campanha após a sessão de criação de personagens iniciais deveriam escolher voluntários para entrar em suas aventuras (voluntários não ganham Aspectos adicionais por isso, porém). Eles também podem escolher duas aventuras que soem interessantes para fazerem um ponta.

2.12 – Perícias

Pirâmide de Perícias	
1 Perícia em Soberbo:	<input type="checkbox"/>
2 Perícias em Ótimo:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3 Perícias em Bom:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4 Perícias em Adequado:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5 Perícias em Mediano:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Uma vez que todos os personagens tenham passados por todas as Fases e escolhido seus Aspectos, é hora de escolher as Perícias. Cada jogador escolhe suas perícias como mostrado apresentado aqui. Cada perícia que o personagem escolher não leva explicitamente o limite de Mediocre. Devido à “forma” desse pacote de perícias, normalmente isso é chamado de pirâmide de perícias do personagem.

2.13 – Façanhas

Cada jogador escolhe cinco Façanhas para seu personagem. Normalmente as Façanhas estarão relacionadas com as perícias mais altas do personagem, mas não existe nenhuma restrição quanto a isso. Em alguns casos, está tudo bem em pegar uma Façanha ligada a uma perícia na qual o personagem esteja no padrão, se o Mestre autorizar.

Para mais sobre as Façanhas e sobre como elas podem afetar o jogo, veja o Capítulo de Façanhas.

2.14 – Conclusão

No final do processo de criação de personagem, cada jogador deve ter agora um personagem completo com:

- ▶ Sumário de sua infância (1900-1914)
- ▶ Sumário de seu papel na Grande Guerra (1914-1918)
- ▶ Sua própria aventura e duas outras nas quais ele participou, estabelecendo laços com ao menos outros dois personagens de outros jogadores;
- ▶ Dez Aspectos
- ▶ Quinze perícias
- ▶ Cinco Façanhas

2.15 – Conselhos quanto a Criação de Personagem

Motivação

Nós continuamos voltamos nisso, mas é crítico determinar porque o seu personagem faz o que faz. Os personagens em EDS são excepcionais, e eles podem muito facilmente obter sucesso em campos menos excitantes do que naquele que é o objetivo do personagem, portanto está na sua cabeça o porque seu personagem continua se envolvendo nessas coisas. Senão, o Mestre não possui nenhuma obrigatoriedade de dar um jeito de que a aventura chegue até você, até porque ele vai estar ocupado demais com os outros jogadores que fizerem personagem que possuem motivações para estar envolvidos.

Isso pode parecer algo duro, mas é um hábito que um monte de jogadores espertos e talentosos desenvolveram com o tempo e que os leva a querer “vencer” a aventura. Ao terem personagens que podem deixar a vida de aventuras e tornarem-se ricos, poderosos e bem-sucedidos de qualquer outra maneira, eles torcem o sistema que de outra forma os levaria contra um nível crescente de oposição por recompensas ínfimas.

O que é importante lembrar em EDS é que seu personagem já “venceu na vida”. Ele é bem-sucedido o bastante para não ter que se envolver em coisas que envolvam aventuras pelo resto da sua vida, portanto é você quem deve determinar porque ele faz isso.

De uma forma ou de outra, a resposta quase sempre aponta para a idéia de que sucesso não é um fim, mas sim um meio. O verdadeiro fim, seja qual for para o personagem, é algo que exige ação. Uma vez que você tenha entendido isso, isso praticamente irá se refletir imediatamente na sua escolha de Aspectos.

Escolhendo Aspectos

Os Aspectos podem tanto ser úteis quanto perigosos, mas nunca deveriam ser chatos. Qualquer que seja a sua escolha nos Aspectos, pare por um instante para pensar nos tipos de situações que você pode imaginar usá-los e em que tipo de enrascadas ele poderá lhe meter. Os melhores Aspectos oferecem respostas para essas duas perguntas, e um Aspecto que não consiga responder nenhuma delas poderá potencialmente se chato.

Quando estiver escolhendo seus Aspectos, uma das melhores formas de determinar que você e o Mestre estão na mesma sintonia é discutir três situações nas quais você sinta que seu Aspecto possa ser uma ajuda ou um empecilho.

Isso é especialmente interessante se o Mestre sugerir o Aspecto – ele provavelmente tem uma clara idéia do que ele quis dizer com a sugestão, mas essa idéia pode não ser óbvia de imediato.

Exemplo: Durante a criação dos personagens, o Mestre sugere que todos tenham o Aspecto Primordial, que indica as habilidades especiais e o destino incomum dos personagens. Então, um deles questiona se eles poderiam ser obrigados a enfrentar hordas

de inimigos poderosos, como alienígenas ou civilizações perdidas, por causa desse Aspecto, e o Mestre responde que sim, mas que também poderiam utilizar esse Aspecto para aumentar suas habilidades para níveis sobre-humanos. Deixando isso claro, todos entendem a idéia do Aspecto Primordial.

Aspectos poderosos

A primeira vista, os Aspectos mais poderosos são aqueles que podem servir de maneiras extremamente amplas sem nenhum malefício, coisas como “Rápido”, “Sortudo” ou “Forte” e a maior parte dos jogadores os escolheria de cara. **Resista à Tentação!!**

Entenda, existem três grandes problemas com Aspectos como esses: eles são chatos, eles não geram Pontos de Destino, e eles lhe tomam a habilidade de ajudar a história a tomar corpo.

A questão da chatice é um problema bem óbvio. Considere um personagem que seja “Sortudo” e um que tenha “Sorte Bizarra”. O último aspecto faz a maior parte das coisas positivas do primeiro, mas também permite uma gama muito maior de possibilidades.

Você também deve ter algum espaço para os lados negativos dos Aspectos. Isso pode parecer contra-intuitivo de cara, mas lembre-se que toda vez que você passar por problemas por causa de um Aspecto, você receberá um Ponto de Destino, o que é um incentivo realmente interessante.

Voltando ao exemplo da “Sorte Bizarra”, isso quer dizer que o Mestre pode colocar coincidências bizarras e até mesmo infelizes para o seu personagem, mas **você irá ganhar algo com isso**. Se isso não for suficiente, lembre-se que muito provavelmente o Mestre irá fazer algo bizarro acontecer de qualquer modo – não seria melhor que isso lhe beneficiasse e que você pudesse dar seus pitacos nos acontecimentos?

E isso nos leva ao último ponto. Quando um Mestre se senta para planejar uma aventura, ele vai procurar se atentar aos Aspectos dos envolvidos. Se um deles tem o Aspecto “Rápido” e o outro, “Inimigo Jurado da Ordem Sagrada das Chamas”, qual você acha que é o Aspecto que dá mais sugestões ao Mestre?

Seus Aspectos merecem de você uma posição sobre o tipo de campanha na qual você gostaria de se envolver, portanto não perca essa chance. Se não servir para nada mais, você terá determinado que a Ordem Sagrada das Chamas existe no cenário, e o Mestre irá provavelmente lhe pedir detalhes.

Desse modo, os Aspectos mais poderosos são facilmente perceptíveis, pois são os mais interessantes. Se você considerar que normalmente você desejará um Aspecto que possa lhe dar vantagens **e ao mesmo tempo** poderá ser usado para gerar Pontos de Destino, é óbvio que você irá obter o máximo de força dentro do sistema de jogo se você usar um Aspecto que faça ambos. E mais: Aspectos que amarrem o personagem ao mundo de alguma maneira (como os relativos a um grupo ou pessoa) ajuda você a preencher os detalhes do mundo de uma maneira que lhe seja mais divertido.

Resumindo: se você deseja aumentar a força dos seus Aspectos, **torne-os interessantes**. Para conselhos mais detalhados sobre como escolher seus Aspectos, veja o Capítulo sobre Aspectos, a partir da página 33.

2.16 – Criação de Personagens rápida

Algumas vezes você simplesmente não tem tempo de criar um personagem completo e simplesmente quer mandar ver. Nesses casos, simplesmente pegue uma ficha em branco e peça que cada jogador defina os seguintes detalhes:

► **Nome e Descrição Rápida do seu personagem:** por rápida queremos dizer que uma ou duas frases bastam. O personagem pode ter antecedentes mais detalhados, mas não temos tempo para isso agora;

► **A perícia na qual o personagem é melhor:** qualquer perícia que o personagem possui em Soberbo deveria ser selecionada e escrita na ficha – ou no máximo, as “três melhores” perícias;

► **Dois Aspectos:** um deveria ser algo primariamente positivo, enquanto o outro deveria ser uma fraqueza ou defeito do mesmo. Isso não é obrigatório, porém – eles podem ser quaisquer dois Aspectos, mas eles se beneficiarão se houver algum equilíbrio. Para cada Aspecto explorado de imediato, o personagem recebe um Ponto de Destino, portanto os personagens criados por esse método recebem dois Pontos de Destino de começo;

Simples assim. Os jogadores estão livres para preencher os detalhes que acharem melhor, mas isso é tudo que é preciso para sair jogado. Se você está procurando tornar sua campanha algo saindo o mais rápido possível, pode ser isso que você precise.

2.16.1 – Criação de personagens “on-the-fly”

Uma vez que a campanha comece, sempre que o Mestre pedir um rolamento, cada jogador terá uma das três opções abaixo:

1. Se tiverem a Perícia na sua ficha, rola-se normalmente;
2. Se ela não estiver na ficha, eles podem a definir como um nível que eles ainda tenham de perícias e rolar no nível escolhido, ou;
3. Podem rolar a Perícia no nível Mediocre;

Desse modo, o jogador acaba preenchendo a sua árvore de perícias durante o jogo. De maneira similar, ele poderá anotar Aspectos e Façanhas no momento do uso.

Cada vez que você escrever um Aspecto, você recebe um Ponto de Destino novo. Desse modo, quando você preencher o 10º Aspecto, você terá recebido um total de dez Pontos de Destino como qualquer outro personagem iniciante.

Exemplo: Doris chega de repente e deseja jogar na campanha que já está ocorrendo. Ela decide então criar rapidamente sua personagem “on-the-fly”. Hugo pede apenas que vá preenchendo sua ficha aos poucos. Logo de cara ela, que deseja criar uma garotinha travessa no estilo Pippi Meias-Longas escolhe os Aspectos “Cara de Anjo” e “Primordial”. Durante uma das travessuras, ela se mete em uma grande enrascada e, para ajudar os demais personagens, ela opta por definir em Soberbo sua perícia de Pilotagem, o que ajuda eles a escaparem com um avião novinho, que passa a ser de sua personagem, Hannah, que o chama de Lollipop. Para isso, ela chega a um acordo com o Mestre e queima duas Façanhas em Aeronave Personalizada, o que rende ao grupo um hidro-avião novinho, exatamente o que eles precisavam para chegarem à ilha do Diamante Eterno. Hannah escolhe também outros quatro Aspectos durante a viagem “Traquinas”, “Lollipop – Meu Hidro-avião”, “Se está inteiro, desmonte!” e “Órfã”, além de definir perícias e Façanhas, até que ela se torne uma personagem plena.

Os jogadores ainda deverão definir a aventura do seu personagem e as participações especiais em outras aventuras de outros personagens, mas isso pode ser feito conforme os acontecimentos. Os jogadores devem ficar a vontade para escolher o título de sua aventura durante o jogo, e a qualquer momento em que ele precisar de um Ponto de Destino eles poderão recorrer a isso como em um *flashback*, normalmente iniciado por uma frase como “Isso me lembra de <Título da Aventura>”. O personagem dá uma rápida pincelada de um ponto relevante da Aventura e como a situação em questão lhe lembra dela. Tão logo o jogador termine, ele recebe um Ponto de Destino. Se o personagem então gastar o Ponto de Destino para fazer uma Exploração sobre a cena, o Mestre pode dar mais força a ela por estar coerente com o *flashback*.

Exemplo: Hannah está no Templo do Diamante Eterno e ela ainda precisa definir sua Aventura e Participações Especiais. Então ela começa a cutucar a Porta do Templo atrás de pistas. Doris então diz: “Sabe, isso me lembra de **Hannah Striker e suas traquinagens**, quando invadi o Templo de Li Shang, Mestre dos Mistérios Tao, apenas fuçando na porta da mesma. Acho que Li também apareceu na aventura de Katsuya, **Os Mestres Assassinos contra o Kyuuryuujinkai Karate**, onde eu também apareci dando uma ajuda para ele arrombando a porta do Templo dos Mestres Assassinos, de onde ele só escapou porque eu estava lá.” Hugo concorda com a Aventura de Hannah, mas ainda depende da aprovação de Leandro para que Hannah realmente tenha aparecido em Os Mestres Assassinos... Embora Leandro não receba Pontos de Destino adicionais por isso, Leandro achou uma ótima idéia e decide que está tudo bem, e assim Doris já tem sua Aventura e uma de suas Participações, além de definir Ladinagem como Ótimo e colocar mais dois Aspectos “Aventuras em Templos” e “Inimigo: Li Shang, Mestre dos Mistérios Tao”

Algumas Dicas

- ▶ Tenha certeza que seus jogadores escolham logo valores para Esportes, Resistência, Determinação e Prontidão. Essas perícias são importantes em eventos como combates nos quais os personagens poderão se frustrar se eles não se decidirem até que seja tarde demais. Uma perícia de combate como Armas de Fogo, Armas Brancas ou Briga também será importante.
- ▶ A escolha durante o jogo das Façanhas será um tanto mais complicada, portanto o Mestre deve manter o conceito dos personagens em mente e sugerir Façanhas quando a situação parecer ser útil.

Observe as perícias mais próximas do topo da pirâmides, então consulte o capítulo de Façanhas (página 80) e localize a perícia em questão. Cada perícia tem algumas Façanhas definidas em baixo das mesmas, com as quais estão conceitualmente ligadas e que facilita a escolha rápida das mesmas. Mas para uma escolha ainda mais rápida você pode consultar os Pacotes Exemplos de Façanhas na página 206.

► Não se preocupe com contradições aparentes, como situações onde um personagem escolha uma Perícia em um nível alto tendo a rolado em Mediocre várias vezes, ou escolha uma Façanha que poderia ter sido escolhida anteriormente. Isso não é contradição. O personagem apenas deixou as cartas na manga, e como em todo romance de aventura, essas habilidades apenas estavam esperando o momento para serem reveladas.

2.17 – Criação exemplo de Personagem: Andarilho dos Ares

► 1ª Fase (Antecedentes)

► **Eventos:** O verdadeiro nome de Diego é Lexington Becksmith. Sua família fez muito dinheiro com invenções para a indústria e casou-se com nobres no Século 19. Seu pai o pressionava para se tornar um engenheiro e inventor e para se casar com alguém socialmente apropriado. Diego, porém, desejava a liberdade de se misturar com outras crianças de sua idade. Ele gastava seu tempo em lições de matemática, física e de várias formas de engenharia com avidez. Porém ninguém imaginava que ele na verdade estudava tanto com o objetivo de se disfarçar como um trombadinha qualquer, fugindo para se misturar com outros garotos nas ruas de Manchester.

- **1º Aspecto:** Prodígio da Engenharia
- **2º Aspecto:** Mauricinho com pinta de Durão

► 2ª Fase (A Grande Guerra)

► **Eventos:** Foi aos 16 anos que Lexington percebeu pela primeira vez que um dia ele deveria abandonar as propriedades de sua família para nunca mais voltar. As empresas de seu pai estavam crescendo cada vez mais, envolvidas na produção de uma arma secreta conhecida como “tanque”, e a pressão para aprender tudo sobre os negócios da família o mantiveram longe de seus amigos. Quando ele descobriu que garotos mais velhos que ele estavam se alistando para enfrentar os Alemães, Lexington sabia o que ele teria de fazer. Seu pai o ensinou a entender as burocracias, sociedades e organizações como maquinários altamente complexos. Um ajuste correto e as coisas poderiam melhorar ou quebrar. Um ajuste ainda mais sutil faria eles trabalharem para você sem sequer perceberem-se do fato. No outono de 1916 ele embarcou em um navio com uma identidade falsa para lutar nas trincheiras em Flandres. Sua habilidade de se misturar com qualquer um o tornaram um candidato ideal para o serviço de espionagem. Ele aprendeu os truques do ofício com o Capitão Jake Forsythe, que atuou como o pai carinhoso que Lexington (já conhecido como Diego) sempre sonhou ter. Ele era tão apoiador quanto firme, e sempre cuidou de Diego Infelizmente, em uma missão em Budapeste, em 1917, os dois foram separados pelas circunstâncias e Diego foi forçado a retornar sozinho. Quando chegou a Paris, Diego jurou que encontraria o Capitão Forsythe antes de morrer.

- **1º Aspecto:** Engenheiro de sociedades humanas
- **2º Aspecto:** Homem de mil faces

► 3ª Fase (A Aventura!!)

► **Título da Aventura:** Diego MacKinnon e as Teias da Aranha

► **Participações Especiais:** Drake Devlin, Maggie Honor

► **Eventos:** Conforme nosso herói vaga pelo Leste Europeu dizimado pela Guerra, procurando por pistas co paradeiro de seu parceiro a muito desaparecido, ele descobre sinais de uma conspiração sinistra. Indo por meio de uma teia de pistas, ele acorda o terrível monstro no centro dessa teia. Vagando em trens, navios e aviões ele poderá se manter à frente das forças que ainda estão interessados em fatiar novamente o mapa do mundo? E o que é o obscuro Grupo Khronos que envia mensageiros para entrar em contato com ele por meio de caixinhas de música? E quanto aos rumores de uma nova máquina de guerra cheia de pernas que foi avistada nas florestas da Sibéria? Diego fica no fio da navalha ao encontrar o maquiavélico Drake Devlin, mas logo ele descobre-se no centro da conspiração Khronos

- **1º Aspecto:** Procurando algo
- **2º Aspecto:** Detetive Andarilho

► 4ª Fase (Participações Especiais)

► **Participação Especial em...:** O Nascimento da Cidade dos Zepelins

► **Eventos:** Desgastado pelos eventos na Sibéria que quase lhe custaram a vida, Diego pegou uma carona no grande dirigível Indestrutível. Para sua felicidade, o ar rarefeito das altas altitudes ajudou-lhe em sua recuperação, e ele acaba descobrindo que a nave onde se encontra se uniu a um grupo de aeronaves independentes. Temendo a possibilidade de que a flotilha poderia estar envolvida na construção de uma máquina de guerra, Diego se uniu aos construtores das pontes que iriam conectar as naves entre si. Conforme os desenhos e ordens passaram por suas mãos, ele começou a compreender a beleza do design da Cidade dos Zepelins. Conforme ele admirava a elegância da visão, ele imaginava que poderiam haver falhas na utopia. Era uma bela cidade, construída para ser admirada e habitada apenas pelos que detinham o poder, e que tinha muito pouco a oferecer àqueles com menos sorte. Com todos os sistemas em movimentos, tudo poderia vir abaixo com um golpe especialmente calculado. Ou com uma mudança mais sutil...

► **1º Aspecto:** Vida por um fio

► **2º Aspecto:** Meu confiável lançador de arpões andarilho

► 5ª Fase (Participações Especiais)

► **Participação Especial em...:** Gerald Carter – A Herança

► **Eventos:** Vivendo na penúria próximo às docas, Diego é testemunha de um assassinato cruel. Incapaz de deixar tal injustiça persistir, ele persegue o assassino, obtendo vantagens por seu conhecimento da cidade enquanto mantém-se à sombra dos envolvidos. Eventualmente sua investigação o leva a um certo Clyde Cumming, um sacripantas que está interessado na fortuna de Carter. Diego ajuda Carter a impedir o plano malévolo.

► **1º Aspecto:** “Eu construí essa cidade e a conheço mais do que ninguém”

► **2º Aspecto:** Protetor dos cidadãos

Resumo do Personagem

► ASPECTOS

- Prodígio da Engenharia
- Mauricinho com pinta de Durão
- Engenheiro de sociedades humanas
- Homem de mil faces
- Procurando algo
- Detetive Andarilho
- Vida por um fio
- Meu confiável lançador de arpões andarilho
- “Eu construí essa cidade e a conheço mais do que ninguém”
- Protetor dos cidadãos

► PERÍCIAS:

► **Soberbo:**

- Fascinar

► **Ótimo:**

- Resistência
- Furtividade

► **Bom:**

- Investigação
- Engenharia
- Enganar

► **Adequado:**

- Esportes
- Armas de Fogo
- Ladinagem
- Mistérios

► **Mediano:**

- Prestidigitação

- ▶ Sobrevivência
- ▶ Pilotagem
- ▶ Determinação
- ▶ Prontidão
- ▶ **FAÇANHAS:**
 - ▶ **Engenharia:**
 - ▶ *Gambiarras*: o personagem em questão é perito na arte de criar pequenos dispositivos e uní-los de maneira rápida com os materiais disponíveis. Ele nunca recebe modificadores na dificuldade por usar ferramentas ruins e pode construir coisas úteis a partir dos materiais disponíveis no local uma escala de tempo mais rápida que o normal;
 - ▶ **Esportes:**
 - ▶ Salto Poderoso
 - ▶ **Prontidão:**
 - ▶ Noção do Perigo
 - ▶ **Enganar:**
 - ▶ Bons disfarces
 - ▶ **Engenhoca Pessoal:**
 - ▶ *Lançador de Arpões Andarilho*: esse lançador de arpões pode ser usado como uma arma, usando a perícia de Armas de Fogo. **Melhorias:**
 - ▶ *Capacidades Adicionais* (Gancho);
 - ▶ *Aprimoramento* (bônus de +2 ao usar para agarrar alguém usando a perícia **Esportes**);
 - ▶ *Obra-prima* (+1 nos rolamentos de Armas de Fogo, quando usado como arma);
- ▶ **DANO:**
 - ▶ **Saúde:**
 - ▶ **Compostura:**

3 – Aspectos

Todo personagem possui um conjunto de características conhecidas como **Aspectos**. Os Aspectos cobrem uma grande gama de elementos e podem em conjunto descrever de uma maneira razoável quem o personagem é, com quem ele se relaciona e o que é importante para ele (por contraste, as Perícias definem aquilo que o personagem pode fazer. Relacionamentos, crenças, frases de efeito, descritores, itens ou praticamente qualquer outra coisa similar de dê dicas sobre o personagem podem ser considerados Aspectos.

Cenas também possuem aspectos. Aspectos nesse contexto servem como uma forma de descrever de maneira sucinta os detalhes importantes do ambiente, e podem ser usados por aqueles presentes na cena. Veja mais em *Descobrendo os Aspectos Alheios*, página 37.

Em termos regras de jogo, os Aspectos são o meio principal pelo qual os personagens gastam ou ganham **Pontos de Destino**, uma espécie de moeda de troca que pode ser gasta para obter bônus ou para evitar problemas que os Aspectos possam provocar. Alguns possíveis Aspectos para personagens inclui:

- ▶ Pensamento Rápido
- ▶ Primeiro a chegar
- ▶ Otário
- ▶ Uma Garota em cada cidade
- ▶ Bruto
- ▶ Colher de Prata
- ▶ Irlandês
- ▶ O manda-chuva do campus
- ▶ “Jamais irão me pegar com vida!”
- ▶ Torre de Marfim
- ▶ Teimoso
- ▶ Honestidade

Para ainda mais exemplos, veja a Seção de *Exemplos de Aspectos* (página 41).

3.1 – Escolhendo os Aspectos do Personagem

Os Aspectos são a melhor forma que o jogador tem de dizer para o Mestre o que ele quer ver na aventura. Se um jogador escolhe um Aspecto como “Temerário”, então ele deve realmente estar esperando que o Mestre o coloque em situações que desafiam a morte. O Mestre deve desejar que os jogadores usem seus Aspectos. Os jogadores devem escolher aqueles que desejam usar, e o Mestre deve encorajar que eles escolham Aspectos que sejam úteis e interessantes

Uma vez que um jogador decida-se quanto a uma idéia de Aspecto, ele deve imaginar qual o nome que melhor descreve o que ele deseja em relação àquele Aspecto; normalmente existem muitos nomes para um determinado Aspecto, o que pode tornar a escolha realmente difícil. Porém na maior parte do tempo, um Aspecto será uma **Sentença**, uma **Pessoa** ou um **Objeto**.

Uma **Sentença** pode ser qualquer coisa: uma frase descritiva (“Forte como um Touro”), um descritor simples (“Forte”), ou até mesmo um mote (“Não tem ninguém mais forte que o Marreta!”). Aspectos de Sentença normalmente aparecem na aventura baseada no quão bem a situação se encaixa nos mesmos; uma Sentença interessante adiciona tempero e sugere de maneira instintiva formas de usá-lo. Isso potencialmente torna os Aspectos de Sentença alguns dos mais flexíveis possíveis.

Uma **Pessoa** pode ser qualquer um que seja importante ao personagem, como um amigo, inimigo, membro da família, parceiro, mentor – enquanto ele for alguém importante para o personagem, ele é um Aspecto apropriado. Um Aspecto de Pessoa pode ser usado de maneira mais fácil quando ele está na mesma cena que o personagem, mas o Aspecto pode vir de outras maneiras, dependendo da história da pessoa e do seu relacionamento com o personagem. Por exemplo, se um personagem tem seu mentor como um Aspecto, esse Aspecto pode ser útil para coisas nas quais o mentor tenha lhe tutelado.

Objetos são coisas, locais ou até mesmo idéias – qualquer coisa que seja externa ao personagem e não seja uma pessoa. Um **Objeto** pode ser útil se é algo que o personagem tem, ou se é o X da questão, mas também pode significar coisas sobre personagem, ou mesmo ser útil na sua ausência (se eu tivesse aqui minha “Inseparável Caixa de Ferramentas”!)

Essas três categorias de Aspectos não são tão visíveis de imediato. Um Aspecto como “Maggie precisa de nós AGORA!” tem elementos de uma Sentença e de uma Pessoa, e não há problema algum nisso. Essas categorias foram criadas apenas como uma forma de visualizar como os Aspectos se enquadram.

3.1.1 – Por que eu iria querer um Aspecto que me ferre?

Você deve ter notado que alguns Aspectos que estão presentes nesse livro são Aspectos “negativos” - indicam defeitos do personagem, seja algo de conotação realmente ruim, ou algo que pode acabar provocando problemas. Aspectos como Bebum, Otário, Teimoso e Honestidade sugerem situações na qual o personagem irá ter que agir de determinada maneira – armando show durante uma importante função social, cair como um patinho em um golpe, não recuando quando isso seria melhor, ou falando a verdade quando isso pode complicar realmente a sua vida.

Então por que escolher tais Aspectos na sua ficha de personagem se eles só vão provocar problemas para você? Simples: é porque VOCÊ QUER ISSO.

Em uma análise mais básica e focada em termos de regras, Aspectos “negativos” são a melhor forma de obter mais Pontos de Destino – e eles são a força motriz que permite os melhores usos dos seus Aspectos. Veremos mais adiante nesse capítulo como ganhar e usar Pontos de Destino.

Deixando de lado o pensamento simplista de regras, um Aspecto “negativo” adiciona interesse e história ao seu personagem de formas que Aspectos puramente positivos não permite. Esse tipo de interesse quer dizer mais tempo “sob as luzes da ribalta”. Se alguém tenta levar vantagem do fato do seu personagem ser um Otário, isso é importante para a história, e isso quer dizer que as atenções se voltarão a ele. Aspectos “negativos” também sugerem histórias para o seu Mestre; eles dizem como ele poderá usar-se de ganchos para trazer seu personagem para a mesma. Vendo pela ótica de que o objetivo do jogo é se envolver e se divertir, não existe nada melhor para isso do que esse tipo de “problema”.

Jogadores espertos também sabem como encontrar maneiras positivas de usar Aspectos “negativos”. O Bebum pode mais facilmente ignorado pelos outros como “apenas mais um bêbado”; alguém Teimoso será ainda mais determinado para alcançar seus objetivos. Isso nos leva à verdade “oculta” sobre os Aspectos: os mais úteis são aqueles mais interessantes. E o interesse surge mais facilmente de Aspectos que não são nem totalmente positivos e nem totalmente negativos.

Como uma regra rápida, quando escolher um Aspecto, pense em três situações na qual você pode imaginar o Aspecto aparecendo na aventura. Se você obteve uma situação razoavelmente positiva e outra

razoavelmente negativa nessa lista, você está no Paraíso! Se todas são do mesmo tipo, você deveria reconsiderar como o seu Aspecto está nomeado – tente achar o que está faltando. Mas no fim das contas, porém, ter um Aspecto “totalmente positivo” ou “totalmente negativo” não é tão problemático quanto aparenta, pelo menos enquanto você tiver uma boa mistura deles no seu conjunto total.

3.1.2 – Mandando Ver

Os Aspectos são uma das principais fontes de cor para o seu personagem; eles são a primeira coisa que o Mestre irá ver na sua ficha quando tentar achar o tipo de aventuras nas quais o seu personagem se envolveria. É a cereja no bolo, e a melhor parte disso é que você está no total controle de como nomear seu Aspecto.

Ao nomear seu Aspecto, pergunte a você mesmo quanta vida tem esse Aspecto. Se ele lhe parecer meio morto, então você está meio fora da marca e é hora de fazer uma sintonia fina. Claro, você não precisa fazer isso com todo aspecto que você pegue, mas se seu personagem for apresentado em um pacote comum, você irá perceber que seu Mestre estará em maus lençóis ao tentar manter ele envolvido com a história.

Alguns exemplos de “bom-melhor-perfeito” estão apresentados abaixo.

Bom	Melhor	Perfeito!
Forte	Forte como um touro	Homem de Aço
Passado Sombrio	Ex-cultista	Olho de Anúbis
Espadachim	Esgrimista treinado	Treinado por Montcharles

Em cada um desses casos, a opção “boa” certamente sugere usos, mas não lhe faz realmente sobressair como alguém com sugestões de histórias. A opção “melhor” adiciona um pouco mais de detalhes; tanto o Mestre quanto o Jogador podem ver ganchos potenciais neles, e eles servem para diferenciá-los das versões “boas” de maneira relevante. Mas as versões “perfeitas!” são o que há!

“Homem de Aço” pode facilmente ser a Sentença com maiores capacidades para identificar o personagem e sugerir aplicações do Aspecto além da força bruta. “Olho de Anúbis” é o nome do culto que o personagem fez parte, o que faz o Mestre procurar algumas idéias sobre o mesmo pesquisando sobre o Antigo Egito e criando alguns NPCs para por na jogada. “Treinado por Montcharles” dá ao jogador toda uma gama de oportunidades para *flashbacks* de seu período com Pierre Montcharles, que podem incluir outras lições ou histórias que não tenham a ver com Esgrima, e também pode oferecer a possibilidade do próprio Pierre aparecer na história. Portanto, ao pegar um Aspecto, pergunte a si próprio se ele é “bom”, “ótimo” ou “perfeito!”.

3.1.3 – História versus Situação

Existe mais uma coisa a ser considerada além das anteriores: mais do que nunca, os Aspectos poderão se dividir em outros dois grandes grupos – de **História** e de **Situação** – e definitivamente é uma ótima idéia garantir que você tenha Aspectos de ambos os tipos.

Aspectos de **História** sugerem uma ou mais fonte de histórias envolvendo o personagem, trazendo elementos externos para o mundo ao redor. Aspectos de Pessoa e Objetos tendem a ser quase exclusivamente Aspectos de **História**. Aspectos de Sentença podem ser Aspectos de História, mas se forem, normalmente será porque envolverá elementos dos outros dois tipos. Você pode identificar facilmente um Aspecto de História questionando-se se o Aspecto, independentemente do personagem, envolve algo como o que os personagens possam interagir, afetar ou mudar. Cultos obscuros, artefatos perdidos, inimigos, esconderijos, terras exóticas, amantes e por aí fora se encaixam nessa categoria.

Aspectos de **Situação** refletem o tipo de situação na qual o personagem costuma se envolver, mais até do que como elas surgem. Aspectos de Sentença caem como uma luva nesse grupo, e eles trabalham como formas de determinar ao Mestre o tipo de Histórias em que o jogador espera que o personagem se meta. Aspectos de Sentença como “Pontualidade Britânica”, “Teimoso como uma Mula” e “Sempre o último a cair” todos sugerem situações nas quais o personagem se envolve o tempo todo, MAS não sugere o contexto nas quais elas ocorrem.

Vamos gastar um tempinho focando na divisão entre Aspectos de História e de Situação, pois é muito fácil de se perder nessa divisão se não estivermos atentos. Você pode facilmente cair na armadilha de criar um personagem que tenha apenas Aspectos de Situação. De cara, os Aspectos de Situação podem ser atraentes, pois se aplicam a uma grande gama de circunstâncias; na realidade, você deveria ter pelo menos alguns Aspectos desse tipo em sua ficha.

Mas se tudo o que seu personagem possui são Aspectos de Situação, você corre o sério risco de complicar o encaixe de seu personagem na aventura. É por isso que você deve ter certeza de incluir alguns Aspectos de História ao seu personagem. Fundamentalmente, Aspectos de História oferecem ganchos simples para que o Mestre fisgue o seu personagem para dentro da aventura. Você quer isso, uma vez que você está participando do grupo de jogo. Mas é mais que isso. Ao oferecer Aspectos de História, você estará fornecendo coisas que existem além do seu personagem. No fim das contas isso quer dizer que você está ajudando a construir o ambiente de jogo. Você possui algum direito de posse no quadro geral. O Mestre lhe será grato por isso, o que será retribuído por um jogo muito mais satisfatório.

3.1.4 – Entrando em Sintonia

Você deve ter notado que, até agora, gastamos muito tempo mostrando como seus Aspectos passam informações sobre o personagem ao Mestre. Nós fazemos isso pois de todas as coisas no jogo, os Aspectos são provavelmente a mensagem mais clara que você pode mandar ao Mestre sobre o que você deseja ver em jogo, à exceção de falar diretamente com ele. Além disso, normalmente o Mestre poderá ter cópias das fichas de personagem quando você não estiver por perto, portanto os Aspectos que você escolheu irão lhe representar na sua ausência. Uma vez que você tenha escolhido todos os Aspectos do personagem, dê um passo para trás e observe-os como um todo, perguntando-se se eles representam o que você deseja. Se não, mude-os!

É claro que por si só os Aspectos não podem dizer tudo, e é importante lembrar-se disso. Ao invés de tornar cada Aspecto um parágrafo ou redação, você irá lidar com algumas palavras e sentenças curtas e diretas. Você irá mantê-las curtas o bastante, porque você deseja na verdade falar casualmente sobre elas sem perder o fôlego.

Mas o pequeno tamanho dos nomes dos Aspectos pode deixar coisas não ditas, portanto gaste algum tempo expondo essas coisas para o Mestre. Tanto o jogador quanto o Mestre deveriam olhar no aspecto não como o resultado final, mas como o ponto de partida. Ambos irão logo ter suas próprias idéias do que o Aspecto quer dizer à aventura e, até certo ponto pelo menos, ambos têm razão. Normalmente estará tudo bem – as perspectivas combinadas tornam o todo maior que as somas das partes – mas algumas vezes o Mestre e o jogador terão idéias radicalmente diferentes do que é englobado pelos Aspectos. É importante que ambos deixem claro as diferenças e cheguem a um consenso quanto quaisquer diferenças – de preferência antes que os Pontos de Destino comecem a circular.

Dito isso, após passarem-se uma ou mais sessões, você irá perceber que um ou mais Aspectos podem acabar “não encaixando”. Tenha simpatia com eles, e o Mestre acabará tendo também. Se um Aspecto não parece estar funcionando de jeito nenhum, você deveria pedir ao Mestre autorização para alterá-lo.

3.2 – Usando Aspectos

O processo de usar Aspectos começa declarando qual deles é relevante. Tanto o jogador quanto o Mestre pode fazer essa declaração. Então, determine se o Aspecto em questão é relevante a favor ou contra o personagem que o tenha. Como regra geral, se for favorável, o dono do Aspecto gasta um Ponto de Destino. Se for desfavorável, o dono ganha um Ponto de Destino a não ser que ele deseje evitar os problemas.

Esse é o princípio básico do qual todos os usos dos Aspectos – seja o invocando, explorando ou forçando – partem. Cada forma de usar-se um Aspecto tem certas regras sobre como eles funcionam, mas mesmo assim você jamais se sentirá confuso se partir desse princípio.

3.2.1 – Invocar Aspecto

Um Aspecto pode ser usado para dar-lhe um bônus quando aquele Aspecto se aplicar a uma situação na qual você está envolvido. Fazer isso demanda o gasto de Ponto de Destino (veja adiante) e chama-se **invocar um Aspecto**. Nesse contexto, o Aspecto o torna melhor no que você está fazendo, pois o Aspecto de alguma forma se aplica à situação. Você pode invocar um Aspecto para:

- Pegar seus dados e rolá-los novamente, ou;
- Deixar os dados como estão e somar dois ao resultado;

É possível usar mais de um Aspecto em um determinado rolamento, mas você não pode usar o mesmo Aspecto para o mesmo rolamento ou ação; mesmo que você tenha rolado novamente os dados, continua sendo “o mesmo rolamento”. Rolamentos adicionais são mais arriscados do que pegar

simplesmente o bônus de +2 – você sempre pode piorar as coisas ou não melhorar o bastante – mas quando existe muita coisa a ser rolada na mesa, um rolamento adicional pode ser uma forma mais interessante de se recuperar.

O Mestre é o juiz final do que torna um Aspecto apropriado ou não (veja “Entrando em Sintonia”, na página 36). Normalmente isso quer dizer que o personagem precisa invocar um Aspecto que seja realmente apropriado para a situação. Se o jogador deseja invocar um Aspecto que aparente ser inapropriado, ele deve ter uma chance de descrever como a ação é apropriada ao Aspecto. A prioridade do Mestre aqui deve ser não restringir o uso dos Aspectos, mas sim encorajar seu uso apropriado encorajando os jogadores a tomarem decisões que tornem seus Aspectos interessantes.

***Exemplo:** O jogador de Katsuya precisa fugir rapidamente de sua cela, e só existe uma forma de fugir: quebrando tudo! Ele então rola sua Briga Ótima (+4) e consegue um ótimo rolamento com 4 passos. Mas ele precisa de mais, então ele expõe o fato que pode invocar o Aspecto “Kyuryuujinkai Karate” para obter mais força no ataque. O Mestre aprova e, com a técnica secreta do Kyuryuujinkai Karate de quebrar paredes para colocar a parede de sua cela abaixo!*

Invocando um Aspecto

Um jogador também pode **invocar um Aspecto por um efeito**, usando-o para obter um benefício relacionado com o mesmo e que não envolva um rolamento ou uso de perícia. Cada invocação assim continua custando um Ponto de Destino. Como exemplo, um jogador pode invocar um Aspecto de Organização Secreta para indicar que o grupo em questão possui uma célula na cidade.

Esse caso está sujeito ao mesmo conjunto de restrições do uso de Pontos de Destino para Fazer Declarações (veja a página 19), mas é muito mais potente devido ao foco do Aspecto. Para ser mais explícito, quando um Aspecto é parte da Declaração, isso pode tornar o implausível plausível, desse modo permitindo que o jogador “torça mais” as coisas. O escopo da declaração deveria ser... menor, e o Mestre deve manter isso em mente.

Por exemplo, se o Mestre estiver ainda em dúvida se o jogador poderia usar um Ponto de Destino para declarar que o personagem está chegando no momento exato, invocar Aspectos como Sincronismo Perfeito ou Entrada Triunfal nessa declaração poderia acabar com as dúvidas do Mestre. Dito isso, esse não é um método pelo qual o jogador pode se safar de todas: como sempre, a invocação do Aspecto é permitida apenas quando o Mestre a aprova.

Descobrimo os Aspectos Alheios

Os Aspectos do seu personagem não são os únicos os quais você pode usar. Os personagens dos demais jogadores também possuem Aspectos, assim como alguns NPCs; **até mesmo as cenas** podem ter Aspectos ocasionalmente, como Escuro ou Perigoso.

Para invocar Aspectos que não são do seu personagem, o personagem deve estar interagindo diretamente com o objeto, local ou pessoa que tem o Aspecto que você deseja invocar, de uma maneira apropriada à ação desejada. Isso quer dizer que se uma cena tem o Aspecto de Balanço (por acontecer em um navio pirata), isso não quer dizer apenas que os personagem lutarão balançando em cordas, mas que os mesmos poderão invocar esse Aspecto. O que nos leva à...

3.2.2 – Explorando um Aspecto

Explorar um Aspecto significa invocar um Aspecto que não é seu; isso inclui tanto Aspectos da cena quanto de outros personagens. Em muitos casos, isso funciona da mesma forma que um Aspecto que esteja na sua ficha de personagem – queime um Ponto de Destino e consiga tanto um bônus de +2 ou um novo rolamento.

***Exemplo:** Katsuya abre uma janela de modo a Explorar um Aspecto “Luz do Dia” para o salão onde todos estão lutando. Desse modo, ele garante (se o Mestre permitir), um bônus de +2 naquele turno contra os ninja ocultos nas sombras que desejam o matar.*

Aspectos que podem ser explorados normalmente são trazidos a tona como resultado das ações dos personagens. Isso pode acontecer devido a uma manobra em um conflito (página 49), uma declaração envolvendo um Aspecto até então inexistente (veja a página 37) ou a exploração de um alvo e a revelação de um dos seus Aspectos desconhecidos (veja a página 37).

Qualquer que seja a forma pela qual o Aspecto entre em jogo, isso acontecerá porque o personagem fez algum esforço para o revelar – ele rolou bem o suficiente em algum teste de perícia e conseguiu trazer o Aspecto à tona. Sendo assim, ele ganha o direito de explorar o Aspecto em questão uma vez sem gastar Pontos de Destino. Desse modo ele pode aproveitar e transformar seu sucesso em uma vantagem momentânea sem gastar seus Pontos de Destino.

Essa exploração livre tem um limitador importante: ela precisa ocorrer **imediatamente após o aspecto ter vindo à tona**. Algum atraso deve ser desencorajado, mas é aceitável. Isso quer dizer que a marcação livre deveria ser usada **na mesma cena** em que o Aspecto surgiu.

O jogador que trouxe o Aspecto à tona tem a opção de passar o direito da exploração livre para outro personagem se assim desejar. Isso permite algumas manobras muito interessantes em combate: uma pessoa procura descobrir o Aspecto de um alvo e então passa a exploração livre para um aliado, que usa essa vantagem para o atacar. Porém, isso pode ser apenas se ela for razoável. Um atirador de elite usando uma manobra para mirar seu rifle, explorando um Aspecto “No Alvo” não pode repassar essa vantagem para outra pessoa – esse Aspecto é específico para ele. Mas se um pugilista usou uma manobra para explorar um Aspecto “Ponto Fraco” de um adversário ele pode muito bem passar essa vantagem para o parceiro que irá dar o golpe de misericórdia.

Quando um personagem gasta um Ponto de Destino para explorar o Aspecto de um outro personagem, isso quer dizer que o personagem que teve o Aspecto Explorado está sendo beneficiado. Caso isso não aconteça e o alvo esteja sendo prejudicado, então o ponto de Aspecto gasto no processo é recebido pelo personagem alvo após os acontecimentos (ou seja, ele não pode usá-lo até a próxima exploração).

Explorar Aspectos normalmente envolvem os Aspectos temporários que resultam das Manobras. Tenha certeza de entender como os Aspectos temporários funcionam (consulte o Capítulo **Como Agir**, na página 55, para maiores informações). A maioria dos Aspectos temporários são frágeis e desaparecem tão logo tenham sido Explorados pela primeira vez (o que isso quer dizer? - leia o capítulo indicado)

Capturando um Rei (Explorando o Aspecto)

É importante lembrar que os Aspectos que são explorados de um personagem podem ser usados tanto para gerar efeitos quanto para invocar-se bônus. Um exemplo clássico vem de *Hamlet*, quando Hamlet arranja uma peça pela qual ele irá testar a culpa do rei. Aqui, a performance do ator está menos relacionada com a possibilidade de explorar Aspectos na cena (veja a página 37), e sim está relacionada com Explorar um Aspecto específico no próprio Rei (como “Revelando um Assassino”).

Se um personagem souber de um Aspecto como esse em outra pessoa, ele pode Explorar tal Aspecto para um efeito, **gastando um Ponto de Destino** para potencialmente forçar as conseqüências do mesmo (veja em “Forçando Aspectos”, página 39), dependendo do que o jogador declara e que é aceito pelo Mestre.

Se isso realmente gerar uma circunstância que poderia provocar o forçar do Aspecto, o Mestre pode continuar com a ação. Essa é uma ação em cadeia; a exploração para gerar um efeito ocorre e conclui com o Mestre determinando se ela funciona ou não.

Se funcionar, então agora é hora do Mestre determinar como o forçar do Aspecto irá agir contra o alvo – e como é um Forçar, inclui a opção do alvo gastar um Ponto de Destino ao invés de o receber, para evitar seus efeitos. Note que como agora o forçar está nas mãos do Mestre: se o alvo decidir pagar o Forçar, o Ponto de Destino gasto *não vai para o jogador que começou tudo!*

Até onde o envolvimento daquele que deseja explorar um Aspecto está envolvido, porém, normalmente tudo isso ocorrerá como parte da sua “exploração gratuita” por colocar ou revelar o Aspecto no alvo – portanto o fato de possuir Pontos de Destino não fará diferença.

Infelizmente para Cláudio (e no final das contas para Hamlet!), ele aceitou o Ponto de Destino (provavelmente como um Forçar de seu Aspecto “Dor de Consciência”) e acabou se traindo.

Adivinhando Aspectos

Normalmente Aspectos são explorados quando aquele que está fazendo isso tem uma noção de que aquele Aspecto realmente exista lá, o que nem sempre é o caso: algumas vezes ele pode tentar pura e simplesmente adivinhar. Tentar adivinhar Aspectos é permitido, mas é alvo de regras específicas.

Se a tentativa chegar razoavelmente perto do alvo em seu conceito, ainda que não acerte precisamente o nome do Aspecto, o Mestre deveria ser flexível e permitir a exploração. Por exemplo, alguém pode achar que uma cena tem um Aspecto Escuro e tentar explorar esse Aspecto para seu rolamento de Furtividade. Mesmo que a cena possua na realidade o Aspecto “Cantos com Sombras”, ainda

assim a pessoa chegou bem perto do alvo e o mestre deveria portanto revelar que o Aspecto é *Cantos com Sombras* e permitir essa exploração.

Se a tentativa simplesmente não acertar o alvo e o fato não revelar nada significativo e potencialmente secreto, o jogador deve ter a possibilidade de reconsiderar e recuperar seu Ponto de Destino. Usando o mesmo exemplo, se o jogador achar que a cena possui um Aspecto Escuro e o Mestre na verdade imagina que a cena tenha iluminação suficiente, é algo que o jogador deveria descobrir apenas perguntando sobre a cena e portanto não seria um segredo da mesma: desse modo ele não deveria perder seu Ponto de Destino por isso.

Se a tentativa não acertar o alvo mas esse erro revelar algo significativo e potencialmente, o Ponto de Destino ainda assim é gasto. Esse tipo de circunstância jamais é obtida com Aspectos de Cena, mas pode vir quando tenta-se explorar Aspectos de outros personagens. Por exemplo, se um personagem está procurando um aspecto de “Dor de Consciência” para ajudá-lo a intimidar o alvo dessa exploração, e ele descobre que não tem nenhum aspecto que ele possa explorar, ainda assim o Ponto de Destino é gasto, pois é significativo e é um segredo saber que o alvo não possui um Aspecto que sequer chegue perto de “Dor de Consciência”.

O pior cenário possível é aquele onde a tentativa do personagem está simplesmente errada. Isso irá acontecer muitas vezes como resultado de uma ação de Enganar (veja página 68), embora isso possa surgir devido a outros fatores. Nesse caso, o enganador tem o direito de optar por devolver o Ponto de Destino ao personagem ou deixar ele gasto. Se for considerado gasto, o personagem descobre que foi enganado. O enganador não recebe o ponto de destino – ele simplesmente se perde. Se ele devolver o Ponto de Destino ao personagem, as coisas irão ficar complicadas para o personagem: o enganador poderá definir um Aspecto temporário ao mesmo (e a primeira exploração gratuita, como dito anteriormente) representando como o enganador fez o personagem cair como um patinho na dele.

Porém as tentativas de descobrir-se Aspectos não podem e nem devem ser feitas aleatoriamente – sempre tem que haver uma justificativa. Se a tentativa parecer injustificável – se o jogador está “atirando para todos os lados” para descobrir os Aspectos de outros personagens – o Mestre pode sem favor frear os ímpetos do jogador.

3.2.3 – Forçar Aspectos

Um Aspecto também pode permitir que um jogador obtenha mais Pontos de Destino, causando complicações e problemas à vida do seu personagem. Quando isso ocorre, falamos que o **Aspecto foi Forçado**. O Mestre realiza tais forçadas: quando ele Força o Aspecto de alguém, ele indica que o personagem está em uma situação em que aquele Aspecto pode lhe causar problemas. Porém, personagens podem fazer com que o Mestre Force o Aspecto de um outro personagem, por meio das explorações de Aspecto, com resultados similares (veja em “Explorando um Aspecto”, acima). O alvo cujo Aspecto tenha sido Forçado tem normalmente a opção de **gastar um Ponto de Destino** para ignorá-lo, ou aceitar as conseqüências e limitações do mesmo e com isso **ganhar um Ponto de Destino**. Quando o alvo aceita o Ponto de Destino, o Aspecto é considerado oficialmente **Forçado**.

Existem algumas formas pela qual um Aspecto pode complicar a vida de um personagem.

Um Aspecto pode limitar as ações e escolhas do personagem. Se um personagem estiver em uma situação na qual ele normalmente teria uma série de escolhas, e limitar tais escolhas ao agir de acordo com o Aspecto pode provocar problemas ao personagem, esse é um caso no qual o Aspecto pode ser Forçado. É importante notar que um Aspecto pode ditar *o tipo de ação a ser tomada*, mas não deveria ditar *a ação tomada*, o que é sempre uma decisão do jogador. Desse modo, a forçada apenas salienta as dificuldades das escolhas possíveis delimitando seu alcance.

Exemplo: *Existem horas em que não é bom perder a esportiva, e Cairo está em uma delas ao ser cercado por Atlantes de sorrisos irônicos disparando bravatas estúpidas enquanto ele procura entrar em contato com L'Khurn, o Mestre Atlante, uma das poucas pessoas que podem lhe revelar mais sobre o seu Dom Primordial. No caso, o Mestre resolve apimentar as coisas e **Força o Aspecto** de Cairo “Estou avisando! Não me tira do sério!”, achando que Cairo vai partir para cima. Seu jogador aceita a forçada, mas decide dar um primeiro alerta com uma voz profunda e ameaçadora: “Eu não quero encrenca, então não temos porque brigar!”. O pior, para o Mestre, é que essa é uma ação válida.*

Um Aspecto também pode complicar uma situação um personagem, ao invés de limitar as opções do mesmo. Se tudo pudesse ocorrer bem, e o Aspecto tornar as coisas mais difíceis ou provocar uma reviravolta inesperada, ele também seria passível de ser forçado. Nesses casos, as complicações podem sugerir que determinadas conseqüências são previsíveis, como falhar em uma determinada ação – talvez o

personagem devesse ser bem sucedido em um teste para evitar uma ação de Enganar, mas seu aspecto Crédulo é forçado, o que forçaria uma falha caso a forçada fosse aceita.

Exemplo: Ao invadir o Templo de Tupac Zapator junto com Cairo, Hannah Striker passou em um Teste de Prontidão para evitar um conjunto de Armadilhas. Mas o Mestre desejava que Hannah Striker fosse capturada e decidiu **Forçar o Aspecto** “Aventuras em Templos” dela para que ela continuasse a explorar a sala onde eles estavam. Forçada feita (e aceita pelo jogador, com o devido Ponto de Destino), Hannah é considerada como tendo falhado no teste de Prontidão, caindo na armadilha do fosso que a levava até as mãos de Tupac Zapator. Agora é hora de Cairo sair correndo atrás dela, maldita menina traquinas!!!

Algumas vezes o Aspecto pode adicionar uma complicação “fora de cena” como a presença do nêmesis do personagem como vilão da sessão. Nesses casos, o Mestre deveria se lembrar de dar ao jogador do mesmo um Ponto de Destino. Tecnicamente isso é uma Forçada (afinal, as coisas se complicaram para o personagem em questão), mas na prática são mais um “obrigado” ao personagem por dar ao Mestre um gancho para construir a aventura, e isso deve ser feito sem dar a opção do jogador não aceitar o ponto.

Negociando forçadas

Em jogo, tanto o Mestre quanto os jogadores podem iniciar Forçadas. Quando o Mestre inicia a Forçada, o processo é simples: ele lembra que o Aspecto é apropriado à ocasião e oferece ao jogador de aceitar as conseqüências do Aspecto e receber um Ponto de Destino por isso, ou pagar um Ponto de Destino e não aceitar tais conseqüências.

Em um mundo perfeito, o Mestre está sempre ciente de todos os Aspectos envolvidos e sempre saberá quando eles devem ser forçados. Na realidade, o Mestre tem que tomar conta de um monte de coisas e pode não notar que um personagem possui um Aspecto apropriado a uma ação. Nesse caso, o jogador está livre para chamar a atenção do Mestre para isso e apontar o Aspecto apropriado, e então indicar um Ponto de Destino por ser um momento para uma Forçada. Nesse caso, o Mestre tem duas opções:

1. Ele pode oferecer um Ponto de Destino, como se tivesse ele próprio Forçando o Aspecto, oferecendo ao jogador uma escolha de pagar ou receber o Ponto de Destino, ou;
2. Ele pode negar a forçada, oferecendo uma explicação para isso. O Mestre pode negar Forçadas por qualquer motivo – mas fazer isso freqüentemente pode tornar um motivo para que o Mestre seja expulso da cidade por uma turba furiosa vestindo apenas um barril.

Quando um personagem for chamar a atenção para os Aspectos de seu personagem, isso pode vir de uma maneira mais formal (como em “Acho que meu Aspecto *Ambicioso* se aplica a esse momento”) ou mais informal (como em “Cara, tou me segurando mas tou me sentindo cada vez mais *Ambicioso*”, indicando um Ponto de Destino). Não existe uma forma específica disso ser feito, e encorajamos que cada grupo descubra a forma mais adequada de fazer isso para si.

Exemplo: Hannah está com falta de Pontos de Destino, então sua jogadora, Doris, decide que é uma boa hora para deixar a menina levada da breca se esbaldar! Ela está perto do dispositivo que controla o elevador pelo qual eles devem chegar se não quiserem impedir o Dr. Holtzmann, o Mestre do Clima, de usar seu Canhão de Ondas Inferno para literalmente fritar a cidade de San Francisco. Mas a maldita menina resolve pensar: “Puxa, isso aí parece legal! É melhor eu desmontar isso para ver! Deve ser bem divertido!!!” O Mestre Hugo capta na hora a intenção de Doris de **Forçar o Aspecto** de “Se está inteiro, desmonte!” e decide que é uma ótima idéia forçar o Aspecto. Dá um Ponto de Destino para Doris e cria um problemão para os personagens: como eles irão chegar até o topo? Passarão pelas escadas e pelos capangas que nela estão? Pularão de para-quedas saltando de Lollipop, o Hidro-Avião de Hannah? Escalarão o fosso do elevador? Chegarão a tempo?

Forçadas “acidentais”

Algumas vezes personagens simplesmente lidam com os seus Aspectos sem pensar em forçadas. Quando isso acontecer, o Mestre deveria tomar notas sobre o fato (algumas vezes com o jogador lembrando-lhe do fato) e, se possível, dar-lhe retroativamente um Ponto de Destino, e se for muito tarde para isso, deveria tomar nota e dar ao jogador um Ponto de Destino na sessão seguinte.

É importante que o Mestre mantenha em mente o tipo de coisas que normalmente constituem forçadas. Forçadas ocorrem de modo a manter certas escolhas ou situações mais difíceis e dramáticas para o personagem em questão. Certamente, manter-se no personagem e jogar de uma maneira apropriada aos

Aspectos do personagem deveria ser elogiado; mas deveria ser recebido apenas quando as ações do personagem condizente com seus Aspectos ativamente tornarem a vida do personagem mais difícil.

Aspectos Conflitantes ou Contraditórios

Ocasionalmente os Aspectos de um personagem irão provocar-lhe um conflito de ideais. Isso não deveria ser um problema – na verdade é a oportunidade para mais drama na aventura! Quando dois Aspectos estão em conflito entre si, ambos podem ser forçados. Se o jogador não encontrar uma forma de agir em conformidade com ambos, ele precisará pagar por agir contra pelo menos um deles. Em alguns casos, isso pode gerar uma situação de “soma zero”, onde uma das Forçadas é aceita, gerando um Ponto de Destino, e a outra é negada, tomando tal Ponto do personagem. Se o personagem conseguir achar uma forma de agir de acordo com ambos, maravilha! Ele recebe dois Pontos de Destino (e uma porção de problemas!).

O Mestre não precisa agir dessa forma, pois nem sempre ele precisará forçar ambos os Aspectos. Mas ocasionalmente é mais interessante que ele faça isso.

Ampliar uma Forçada

Raramente, em determinados momentos de grande tensão ou drama, o Mestre pode optar por **Ampliar uma Forçada**. Essa é uma regra opcional que deveria ser usada quando o personagem cujo Aspecto foi forçado estiver em uma encruzilhada dentro de sua história.

A Ampliação ocorre apenas quando o jogador decidiu negar o efeito do Aspecto. Para ampliar o Aspecto, o Mestre oferece um segundo Ponto de Destino e questiona o jogador “Tem Certeza?” Se o jogador aceitar, ele irá receber dois Pontos de Destino ao invés de apenas um; se ele se recusar, isso irá lhe custar dois pontos de destino ao invés de um. Em raríssimos casos, ao se ver diante de nova recusa, o Mestre pode tentar uma última ampliação, fazendo com que a recompensa e o custo envolvido seja de três Pontos de Destino. Se o jogador desejar gastar três Pontos para negar essa compulsão realmente horrível, fim de papo.

Se o jogador desejar encarar, ele pode pedir que o Mestre inicie uma Ampliação. Quando ele apresentar o primeiro Ponto de Destino para iniciar uma Forçada, o jogador poderia dizer, “isso não vale apenas um Ponto de Destino...” Muitos Mestres observarão a situação nesse ponto e irão decidir se é ou não um momento de grande dramaticidade: se não for, eles irão pegar o ponto dado, mas se for, irão iniciar uma Ampliação!

Seja qual for o caso, a Ampliação deveria ser feita de maneira parcimoniosa: ela é melhor para dar um colorido na aventura, mas pode tornar-se irritante se usada o tempo todo.

3.3 – Exemplos de Aspectos

Para ter uma idéia de que tipo de Aspectos podem aparecer na aventura, considere o exemplo abaixo. Esses Aspectos não são Aspectos “perfeitos!” na maioria dos casos (veja em “Mandando Ver!”, página 35), e isso é intencional, pois eles só serão “perfeitos!” quando personalizados para o personagem.

Covardia

O personagem é um crente fiel de que ele vale mais, seja por fraqueza, mesquinha ou outros motivadores.

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Correr, se esconder ou de qualquer outra forma dar no pé quando as coisas ficam perigosas

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: inspirar o personagem a sair correndo quando ele realmente precisar manter-se onde está

Dever

O personagem tem um dever para alguém ou algo que deve ser indicado na criação do personagem. Alternativamente, o personagem apenas leva muito a sério suas responsabilidades.

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Realizar uma ação que irá diretamente garantir o cumprimento do dever.

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: apresentar ao jogador uma opção entre manter-se fiel ao dever ou fazer algo mais prático. Levantar uma questão relacionada à responsabilidade em um momento inconveniente.

Furioso

A Fúria do personagem aflora por sua pele, apenas esperando uma oportunidade para explodir

O jogador pode invocar esse Aspecto para: dar vazão à sua frustração, normalmente por meio de ação violenta contra o que está o deixando irritado;

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: fazer com que o personagem perca a cabeça em algum momento inapropriado ou para interferir em qualquer ação que exija calma;

Inteligente

O personagem é pura e simplesmente esperto.

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Saber coisas úteis ou descobri-las se ele não souber;

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: exceto no caso de haver monstros que realmente comem cérebros maiores, não existe muito o que o Mestre possa fazer com esse Aspecto

Meticuloso

O personagem é muito cuidadoso ao fazer praticamente qualquer coisa.

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Obter um bônus em qualquer teste em que ele possa contar com o tempo e os recursos adequados para fazer o que deseja-se; “descobrir” que ele guardou aquela ferramenta apropriada para o que deve-se fazer,

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: Interferir quando o personagem estiver agindo de maneira espontânea;

Propriedade Familiar

Esse Aspecto deveria receber o nome de uma propriedade familiar específica do personagem, um local de descanso e refúgio dos problemas do mundo

O jogador pode invocar esse Aspecto para: usar os recursos da propriedade

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: ameaçar a existência da propriedade, usar a casa como cena de um crime (e colocar o personagem na jogada)

Rato de Biblioteca

O personagem é um acadêmico versado em uma grande quantidade de conhecimentos obscuros. Seus conhecimentos, porém, são limitados à teoria, que nem sempre são a mesma coisa na prática.

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Obter algum fato ou conhecimento raro automaticamente. Pesquisar como um maluco;

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: Causar problemas quando o personagem deve aplicar seus conhecimentos em “situações reais”;

Sacerdote

O personagem é membro do sacerdócio, e é esperado dele apoiar os dogmas apropriados, assim como aceitar quaisquer deveres, responsabilidades e poderes que venham do mesmo.

O jogador pode invocar esse Aspecto para: dar um sermão imponente. Resistir a poderes que vão contra sua fé. Tentar usar os recursos da igreja.

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: mandar ordens inconvenientes de um superior. Oferecer tentações que vão contra os Dogmas do Sacerdote. Levantar a ira das religiões inimigas.

Temerário

Por alguma razão, o personagem procura se destruir, embora ele não queira tomar uma atitude direta quanto a isso. Ao invés disso, ele se atira de cabeça em situações perigosas na esperança de que essa seja a última vez em que terá que fazer isso.

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Fazer algo estúpido e perigoso.

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: Impedir um personagem de tomar uma atitude segura e razoável.

Traíçoeiro

O personagem possui um talento para a traição. Ele é o tipo que você vê nos filmes e sabe de cara que ele será o cara que irá sussurrar mentiras no ouvido do rei e tentará seduzir a princesinha indefesa. A traição flui naturalmente do personagem, e embora ele possa ser no fim das contas sincero e verdadeiro, não será fácil para ele fazer isso.

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Mentir, espionar ou agir de forma traiçoeira em geral;

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: incitar reações suspeitas dos NPCs, em especial, quando o personagem disser a verdade. Oferecer oportunidades para a traição dos seus companheiros.

Veterano

O personagem é um sobrevivente de muitas batalhas, e a experiência o moldou. Esse é um aspecto apropriado para a um lutador que viu muitas batalhas (diferentemente do *Veterano de Gallipoli*, abaixo)

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Manter seu raciocínio em batalha. Auxiliar em ataques táticos. Montar acampamento em um país hostil.

O Mestre pode forçar esse Aspecto quando precisar: invocar *flashbacks*. Introduzir rivais antigos que lutaram no outro lado do campo de batalha.

Veterano de Gallipoli

As batalhas sobre o Estreito de Dardanelos, que separava o Império Otomano da Europa, supostamente deveriam ser algo fácil, um ataque rápido por debaixo da Europa para destruir os virtualmente indefesos Turcos. Mas o resultado foi uma batalha longa e brutal que provocou a morte de centena de milhares de ambos os lados, tanto pelas batalhas quanto por doenças, e como um golpe devastador contra a ANZAC, as tropas de australianos e neozelandeses enviados pela Grã-Bretanha

O jogador pode invocar esse Aspecto para: Como *Veterano*, mas também para demonstrar conhecimento sobre os Turcos

O Mestre pode forçar esse Aspecto para: Como *Veterano*, mas com mais conseqüências. Para membros da ANZAC, a batalha foi o início de uma grande onda de sentimento anti-britânico e inspirações de independência.

3.3.1 – Ainda Mais Exemplos!

No caso de você ainda precisar de idéias, segue abaixo uma lista de exemplos:

- ▶ “Algo não cheira bem!”
- ▶ “Apenas use!”
- ▶ “Conheço um amigo...”
- ▶ “Eu não sou barato!”
- ▶ “Funcionava no roteiro!”
- ▶ “Isso é pior do que eu pensava!”
- ▶ “Maggie está com problemas!”
- ▶ “Manfred, Me Ajude!”
- ▶ “Paciência é uma virtude!”
- ▶ “Retorno à Normalidade”
- ▶ “Um bom dia para morrer”
- ▶ *(Nome de alguma arma)*
- ▶ A Glória dura para sempre
- ▶ A Terrível Verdade
- ▶ Adora máquinas
- ▶ Agüenta muito tempo
- ▶ Alpinista Social
- ▶ Alvo Fácil
- ▶ Ambidestro
- ▶ Amigos na ralé
- ▶ Amor oculto
- ▶ Arruaceiro

- ▶ Artífice da Destruição
- ▶ Assombrado
- ▶ Atirador de Elite
- ▶ Autoridade Respeitável
- ▶ Bárbaro
- ▶ Cabeça Quente
- ▶ Campeão
- ▶ Carro a Jato Espetacular
- ▶ Chegou Perto
- ▶ Coletor de Impostos
- ▶ Colher de Prata
- ▶ Continente
- ▶ Coração de Manteiga
- ▶ Coração Despedaçado
- ▶ Criado por lobos
- ▶ Destemor
- ▶ Distinguível
- ▶ Escolhido pelas Trevas
- ▶ Esquivo
- ▶ Eureka!
- ▶ Família Granite
- ▶ *Femme Fatale*
- ▶ Força da Terra
- ▶ Fugitivo
- ▶ Fúria do Sultão
- ▶ Fuxiqueiro
- ▶ Generoso
- ▶ Grandes Pretensões
- ▶ Homem de dois mundos
- ▶ Importador/Exportador
- ▶ Inculto
- ▶ Inimigo: Woodrow Wilson
- ▶ Inocente
- ▶ Intrometido
- ▶ Investigador Intrépido
- ▶ Irmão de Armas
- ▶ Já estive aqui
- ▶ Kung Lao
- ▶ Legado de morte
- ▶ Malandro
- ▶ Manipulador ou Manipulado?
- ▶ Marquei um ponto
- ▶ Mistérios do Oriente
- ▶ Mochila a Jato Espetacular!
- ▶ Não é minha culpa
- ▶ Não respeita as regras
- ▶ Não vive sem um rabo de saia
- ▶ Negócios
- ▶ Nunca está bom
- ▶ Os nomes da Maldade
- ▶ Ovelha Negra
- ▶ Paixão platônica
- ▶ Paralisia em Combate
- ▶ Pavio curta
- ▶ Pé-Atrás
- ▶ Pilantra
- ▶ Preço da Fama

- ▶ Predestinado
- ▶ Rato de Biblioteca
- ▶ Respeitável
- ▶ S.O.S. (SOCORRO!!!)
- ▶ Sabe Demais
- ▶ Sincronismo Perfeito
- ▶ Solitário
- ▶ Sonador
- ▶ Surrado
- ▶ Tem que Provar algo
- ▶ Temerário
- ▶ Tempos Interessantes
- ▶ Tongo, Feiticeiro
- ▶ Trabalho em Andamento
- ▶ Uma mulher em cada parada
- ▶ Vai ser preciso um Milagre
- ▶ Verdade nua e crua
- ▶ Viajado

4 – Como Agir

Os personagens irão fazer muitas coisas em suas aventuras. Para a maior parte delas, não há necessidade nenhuma de regras. Personagens podem ficar parados, andar, falar, fazerem compras e praticamente quaisquer outras coisas cotidianas sem precisar de rolamentos de dados. Eles podem até mesmo usar suas perícias, como dirigir para ir ao trabalho, sem precisarem se preocupar com os dados. Os dados apenas entram em cena quando houver um desafio interessante com conseqüências significativas.

No nível mais básico, quando um personagem rolar os dados, se ele alcançar ou superar a dificuldade, ele será bem sucedido, caso contrário ele falhará. Quando as coisas são simples, isso bastará, mas algumas vezes você também precisará saber o quão bem sucedido (ou não) o personagem foi. Certamente que um personagem que tenha rolando três níveis acima da dificuldade foi melhor que um rolando apenas um nível acima.

O resultado do rolamento é chamado de **esforço**. Cada ponto pelo qual o esforço supera a dificuldade é chamado de **passo**. Se um rolamento tiver sido menor que a dificuldade, ele é uma falha e não gera passos – não existem “passos negativos” (se você inverter o foco, pode-se dizer que a oposição gerou passos, mas raramente isso será importante). Se um rolamento atingiu a dificuldade, ele é um sucesso mas sem passos. Se a superou por um, gera um passo; se a supera por dois, gera dois passos e assim por diante. O número de passos gerados por um rolamento é usado para determinar uma série de efeitos, e é chamado de **efeito**.

***Exemplo:** Suzan está diante de uma difícil situação: ela precisa tentar encantar o Mestre Atlante para que o acordo de paz entre os Atlantes e o “Povo da Superfície” ocorra. Para isso, ela decide cantar uma canção tradicional Atlante de paz. Com a ajuda de Cairo e Galadron conseguiram compreender e dar a interpretação necessária à letra no idioma Atlante. Como ela é Virtuoso (página 86) em Canto, ela soma +1 ao teste, mas sofre um redutor de -2 que o Mestre definiu devido à dificuldade de cantar em Atlante, idioma que ela desconhece. Sua perícia para esse teste é Ótima (+4). Ela precisa de um resultado Fantástico (+6) para começar a agradar, mas ela consegue um excelente +++++ e consegue um **esforço** Lendário (+8), gerando 2 passos de **efeito**.*

4.1 – Usando os Passos

Os passos podem ser usados para afetar os resultados do rolamento. Normalmente, o Mestre irá implicitamente gastar os passos de acordo com a descrição que o jogador deu das ações do personagem, mas algumas vezes os personagens podem gastar explicitamente os passos eles próprios. Usos básicos para os passos incluem:

Reduzir o tempo exigido: Tornando a ação mais rápida de ser executada

Aumentar a qualidade do produto final: Melhorar a qualidade do produto final em um passo

Aumentar a sutileza: Diminuir a possibilidade de detecção da ação

Exemplo: A canção de Suzan toca tanto o coração do Mestre Atlante que ele decide redimir-se das mortes que provocou e compensar as pessoas que sofreram em suas mãos dando-lhes parte do tesouro atlante e ajudando na reconstrução do “Mundo da Superfície”

Exatamente como os passos devem ser usados dependerá de cada perícia, e isso é detalhado nas descrições de cada uma delas, começando na página 61. Mas adiante nesse capítulo também falaremos sobre como utilizar o excesso de passos, por meio dos conceitos de sobrecarga e floreio (página 59).

4.2 – Agindo

Rolamentos serão realizados em cada uma das seguintes situações:

Ações simples: Quando o personagem rolar contra uma dificuldade pré-definida

Desafios: Quando dois personagens rolarem, com o melhor resultado vencendo e gerando passos

Conflitos: Quando dois ou mais personagens atuarem em oposição uns contra os outros, mas nas quais a resolução não for simples como a de um desafio.

4.2.1 – Ações Simples

Ações simples são roladas contra uma dificuldade definida pelo mestre e são usadas simplesmente para descobrir-se se o personagem pode fazer algo e o quanto bem ele pode fazer. O Mestre descreve a situação e o jogador escolhe uma perícia para aplicá-la, e então rola contra a dificuldade definida pelo Mestre (padrão *Mediano*). Alguns exemplos de ações simples incluem:

- ▶ Escalar uma parede
- ▶ Descobrir um fato obscuro
- ▶ Procurar pistas na cena de um crime
- ▶ Atirar contra um alvo (não jogador)

4.2.2 – Desafios

Desafios são muito parecidos com ações simples, exceto que a ação sofre oposição direta de outra pessoa e pode ser resolvida facilmente de alguma forma. Ao invés de definir-se uma dificuldade, cada lado rola uma perícia apropriada e o resultado é determinado como se o melhor rolamento tivesse superado uma dificuldade igual à do pior rolamento. Um empate quer dizer que ambos os lados foram bem sucedidos, mas se o resultado disso é realmente um empate ou exige novos rolamentos depende da situação. Alguns exemplos de desafios incluem:

- ▶ queda-de-braço;
- ▶ maratona;
- ▶ concurso de canto;

4.2.3 – Conflitos

Conflitos ocorrem quando dois ou mais personagens estão opostos de uma forma que não pode ser resolvida de maneira rápida e limpa. Um conflito é quebrado em uma série de rodadas em que ambos os lados tentam alcançar seu objetivo, atuando em turnos. Oponentes que estejam no caminho podem rolar uma resposta às ações de cada lado. Eles irão acumular sucesso na forma de dano sobre os oponentes. Eventualmente um dos lados vai sofrer dano suficiente, ou sofrer as consequências o suficiente, para tirar o time de campo; por outro lado, os oponentes podem intencionalmente oferecer concessões.

Os conflitos são as ações mais envolventes, sendo que uma cena inteira pode girar em torno de um conflito. Conflitos incluem:

- ▶ Todo tipo de batalha;
- ▶ Um debate político;
- ▶ Uma troca de olhares longa e tensa;
- ▶ Tentar passar lábia em um valentão que tá tentando te ferrar;

A complexidade dos conflitos é tamanha que eles merecem toda uma sessão dedicada a como resolvê-los.

4.3 – Lidando com Conflitos

Uma vez que um conflito se inicie, siga a seguinte estrutura:

1. Defina a cena
2. Determinando lados
3. Determine a iniciativa
4. Inicie as rodadas
 1. Determine suas ações
 2. Resolva suas ações
 3. Inicie uma nova rodada

4.3.1 – Definindo a cena

No curso de um conflito, os elementos da cena em que ele se passa podem ser uma parte da forma de resolvê-la. Ao definir a cena, o Mestre declara se existem Aspectos na mesma, e os delinea para os jogadores (o uso dos Aspectos de Cena é detalhado na página 38).

Se a cena ocorrer em uma área mais ampla, o Mestre também descreve as zonas onde a cena está ocorrendo. Cada zona é uma área definida de maneira arbitrária na qual os personagens poderão interagir com o que estiver lá (uma forma bonita de dizer falar com ou espancar qualquer um que esteja por lá). Quem está em qual zona afeta coisas quem os personagens podem ou não atacar e se eles poderão arremessar coisas ou precisarão usar armas de fogo. No fim das contas, determinar em que zona o personagem começa a agir deveria ser algo bem intuitivo, mas se for necessário, o Mestre pode determinar onde cada personagem começa a agir.

***Exemplo:** os Primordiais são cercados enquanto protegem o L'Khurn, o Mestre Atlante, de seu Senhor da Guerra, Ghr'nkarr. Desse modo, eles são colocados em uma situação de combate dentro do Salão Principal do Templo dos Mares, sede do governo Atlante e Base principal de L'Khurn. Basicamente existem três zonas: o pórtico, tomado por Jyaakkkar, escravos Atlantes mágico-geneticamente modificados e pelo Senhor da Guerra; o salão, onde estão todos Cairo, Katsuya, Bolton e Hassan; e o trono, onde estão o Mestre Atlante, Suzan, Hannah, Nina e Yelena.*

Se precisar de uma regra geral, lembre-se que as pessoas de uma mesma zona podem “se tocar”, pessoas que estão em uma zona próxima podem arremessar coisas umas para as outras, e pessoas duas (ou até três) zonas além da principal podem se acertar aos tiros. Qualquer cena específica não deveria envolver mais do que algumas zonas. Considerando que armas são úteis por três zonas ou mais, um número adequado de zonas poderia ser de três a cinco – mas você não precisa se acanhar em usar mais zonas se isso provar-se interessante.

4.3.2 – Determinando lados

Personagens opositores podem ser tão detalhados quanto os personagens dos jogadores, mas freqüentemente subalternos, capangas e outros apoiadores sem nome irão completar a oposição aos personagens. Esses apoiadores são chamados de “subalternos” como um todo e são usados de maneira levemente diferente em relação a outros personagens (veja a página 57). Os subalternos normalmente se dividem em um número de grupos igual ao de personagens envolvidos. Se um lado é composto de uma tanto de personagens e subalternos, os personagens podem se “unir” a um grupo de subalternos, dirigindo-os e tomando vantagem da sua assistência.

***Exemplo:** no caso acima, é meio óbvio que os “subalternos” em questão são apenas os Jyaakkkar, que estão do lado do Senhor da Guerra. No caso, ele divide sua multidão de Jyaakkkar em dez grupos, ficando associado a dois deles para atacar o Mestre Atlante. Os demais atacarão os Primordiais no recinto.*

Lidar com um grupo grande de pessoas é um exercício potencialmente complexo para o Mestre. Por isso oferecemos uma série de recomendações e estratégias para lidar com isso mais adiante nesse capítulo (veja a página 57).

4.3.3 – Determinando a iniciativa

A Ordem das ações dos personagens é determinada no início do conflito, com os personagens com níveis mais altos de Prontidão (para conflitos físicos) ou Empatia (para conflitos sociais) agindo antes

daqueles com níveis mais baixos. A isso chamamos de “seqüência de iniciativa” (como em “quem teve a iniciativa de agir quando”). Os empates são resolvidos usando a perícia Determinação. Quaisquer empates adicionais serão resolvidos em favor do jogador mais à direita do Mestre.

Quando um personagens estiver unido a um grupo de subalternos, use a iniciativa do personagem. Caso contrário, o grupo de subalternos terá sua iniciativa determinada pela qualidade do grupo (como indicado em “Subalternos”, na página 57).

Uma vez que a ordem tenha sido estabelecida, essa será a ordem na qual as ações serão tomadas durante todas as rodadas. Quando a última pessoa tomou suas ações, a rodada se encerra e uma nova rodada começa com todos agindo novamente na mesma ordem.

Uma alternativa para as Perícias

Para alguns grupos de jogo, a idéia de usar determinadas perícias para determinar a iniciativa pode parecer “injusta”, ou ao menos ruim, por obrigar que determinadas perícias sejam proeminente nas pirâmides de perícias de mais de um personagem. Além disso, alguns Mestres não gostam da idéia de uma ordem de ação específica. Se o seu grupo não gosta da iniciativa baseada nas perícias, use esse método alternativo:

- ▶ No início de cada turno, a opção de ir primeiro se move de jogador a jogador no sentido horário através da mesa;
- ▶ A iniciativa para esse turno específico será no sentido horário (e incluirá o Mestre);
- ▶ Desse modo, a pessoa que agiu primeiro no turno irá agir por último no próximo turno, e os outros irão agir uma vez antes;

Esse método simples garante que todos tenham uma chance de agir primeiro durante o decorrer da aventura, e não exige que os jogadores tomem qualquer tipo de atitude especial baseada na iniciativa em suas escolhas de perícias.

4.3.4 – Tomando suas ações

Quando for a vez de um jogador, ele descreve o que o seu personagem irá fazer e, se necessário, rola uma perícia apropriada. Cada ação é resolvida tanto como uma ação simples (se não houver oposição) ou como um desafio, com os detalhes dependendo das características específicas da ação.

A maior parte das ações em um combate serão ataques ou manobras.

Ataques

Um ataque é uma tentativa de forçar as vontades do atacante sobre o alvo, seja tentando o ferir, intimidando-o, ou por quaisquer outros meios. Um ataque é rolado como um desafio, com o personagem atacante tentando vencer o defensor em um rolamento de perícias.

Nem todas as perícias todos os ataques são necessariamente violentos. Uma tentativa de persuadir ou distrair alguém também pode ser considerado um ataque. Quando for determinar se a regra de ataque se aplica a um caso ou não, simplesmente olhe para os personagens em questão: o atacante tem que ter uma vontade (algo que ele “quer”) que ele irá impor, e o personagem defensor tendo uma forma de “responder” a seus ataques. As perícias a serem usadas para atacar e defender dependerão da vontade do atacante. Alguns exemplos:

<i>O atacante deseja...</i>	<i>Então ele usa...</i>	<i>E o defensor responde com...</i>
Causar dano	Briga, Armas de Fogo, Armas Brancas	Briga, Armas Brancas, Esportes
Enganar o alvo	Enganar	Determinação, Empatia
Assustar o alvo	Intimidação	Determinação
Encantar o alvo	Fascinar	Resolução, Enganar
Tirar o alvo do caminho	Força	Força

Se o atacante for bem sucedido, seus **passos** são usados para causar dano no defensor (veja “Resolvendo Ações”, na página 52). Se o defensor vencer, o ataque falha; se ele vencer significativamente, ele pode até mesmo receber algum Floreio (veja “Floreio”, na página 60), que ele pode usar em sua vantagem.

Manobras

Uma manobra é uma tentativa de mudar a situação de alguma forma, afetando o ambiente ou outras pessoas, mas sem lhe causar dano ou forçar o alvo (se a força puder ser usada ou dano causado, a ação deve ser considerada um ataque). Quando um personagem tenta pular para agarrar-se a uma corda, jogar areia nos olhos do inimigo, chamar a atenção em um salão de baile ou levar o debate para um caminho favorável... tudo isso são manobras.

Manobras podem ser tanto ações simples ou desafios, com a dificuldade ou oposição determinada pela natureza da manobra. Uma manobra que não tem como alvo um oponente é resolvida como uma ação simples. Muitas manobras simples como essas resultam no personagem rolando contra uma dificuldade definida pelo Mestre e fazendo algo com os passos obtidos. Uma manobra também pode ter como alvo um oponente e, se bem sucedido, Explorar um Aspecto temporário relativo a ele. Ambos os casos também podem ser usados para Explorar um Aspecto temporário na cena. Veja a seção “Resolvendo Manobras” mais adiante nesse capítulo (página 55) para maiores detalhes.

Ações Especiais

Ações Livres

Algumas ações são “livres” - elas não contam como ações do personagem em um turno, não interessa se será necessário ou não um rolamento de dados. Rolar para se defender de um ataque é uma ação livre, assim como dar uma espiada pelo vão da porta, ligar o interruptor próximo do personagem, gritar um aviso rápido e outras ações pequenas.

Não há limites para o número de ações livres que um personagem pode ter em um turno: o Mestre simplesmente tem que concordar que elas são livres, e ele está livre para impor limites se ele perceber que alguém está tentando obter vantagens indevidas dessa regra.

Defesa Total

Um personagem pode tomar a decisão de não fazer nada exceto proteger-se durante uma rodada. Ao fazer isso, ele recebe um bônus de +2 em todas suas defesas e reações durante aquela rodada. Personagens que estão na defensiva podem declarar tal intenção no início da rodada ao invés de esperarem sua vez. De maneira similar, se ele ainda não agiu de forma alguma na rodada até ser atacado pela primeira vez, ele pode então declarar que está na defensiva nesse momento, desse modo abandonando sua ação na rodada.

Postergando sua ação

Um personagem pode optar por não agir quando for a sua vez. Quando um personagem postergar sua ação, ele tem a opção de agir a qualquer momento dentro da rodada. Ele deve tomar sua ação entre as ações de dois outros personagens: ele não pode esperar alguém declarar sua ação e interromper tal ação tomando a sua.

Ação de Bloqueio

Quando as ações de um personagem são preventivas – ele está tentando impedir que algo ocorra, ao invés de tentar fazer algo acontecer – ele está realizando uma ação de bloqueio. Ele declara o que ele pretende evitar e que perícia ele usará para fazer isso. Os jogadores podem declarar um bloqueio contra qualquer tipo de ações e podem em teoria usar qualquer perícia possível, mas a não ser que o bloqueio seja algo claro, o Mestre pode definir penalidades baseadas no quão difícil seria fazer tal coisa ou no quão ampla seria a ação. Os jogadores não deveriam ser capazes de “cobrir todas as bases” com apenas um bloqueio.

Um personagem bloqueador pode declarar que está protegendo outro personagem. Ele faz sua declaração em seu turno e rola a perícia que ele usaria normalmente para o bloqueio: o resultado é a força do bloqueio. Quando, mais adiante no turno, qualquer inimigo tentar atacar o personagem protegido, este recebe o benefício da defesa do bloqueador ou a sua, o que for melhor. O atacante rola normalmente, e o defensor rola normalmente sua defesa. Se o rolamento de defesa for melhor que a força do bloqueio, ele usa o rolamento de defesa, caso contrário a força do bloqueio. O atacante então gera passos normalmente.

Exemplo: Cairo se coloca entre Suzan e um grupo de Jyaakkkar, bloqueando-os com suas habilidades de Briga. Como tem Briga Mediano (+1), ele rola e consegue um esforço Ótimo (+4). Com isso, ele protege Suzan. Mas um dos Jyaakkkar ataca Suzan com um Soberbo (+5). A esquiva de Suzan é apenas Mediana (+1), portanto ela usa o esforço de Cairo. Ela ainda sai ferida com 1 Ponto de Dano, mas sai bem menos ferida do que se Cairo não estivesse ali para impedir os adversários.

Para outros tipos de bloqueios, o personagem bloqueador declara o bloqueio no seu turno e rola a perícia que ele deseja usar, com todos os modificadores que o Mestre considerar válidos. O resultado é a força do bloqueio. A partir daí, durante toda a rodada, cada vez que um outro personagem tentar realizar a ação bloqueada, ele entra em um desafio com o bloqueador. O personagem que está tentando superar o bloqueio rola a perícia que ele usaria para a ação (não uma perícia especificamente apropriada para o bloqueio) e a compara com a força do bloqueio. Se o atacante conseguir pelo menos um passo, ele venceu o bloqueio.

Exemplo: A diabinha da Hannah Striker resolve, para variar, se envolver em assuntos de gente grande: ela pega uma corda fina e corre por todos os lados onde está ocorrendo a batalha, colocando uma armadilha entre o Mestre Atlante e o Senhor da Guerra. Claro que os demais Primordiais sabem que Hannah é uma pimentinha que faz esse tipo de coisa, portanto eles a ajudam, e ela tem tempo suficiente para armar a armadilha. Ela usa para isso Engenharia, que é Adequado (+2), mas rola com um esforço Ótimo (+4). O Senhor da Guerra dispara seu grito de guerra e avança em carga, atacando o grupo onde Hannah está. Então a armadilha é disparada e o Senhor da Guerra tem que rolar Esportes, obtendo um Bom (+3). Segundo o Mestre, ele ainda pode atacar, mas estará restringido pelo Ótimo de Hannah em Engenharia como ação de bloqueio.

Sempre é necessário uma ação para superar um bloqueio, embora o Mestre tenha mais amplitude para determinar que perícia deve ser usada para vencer o bloqueio. Mesmo no caso de ações normalmente “livres”, passar por um bloqueio demanda esforço adicional e portanto o Mestre pode declarar que isso demandará a ação do personagem naquela rodada.

Uma grande quantidade de perícias podem ser apropriadas para vencer-se um bloqueio. Passar por cima de um bloqueio pode exigir ocasionalmente um rolamento de perícia modificada por uma outra perícia, como demonstrado no próximo exemplo.

Exemplo: no caso anterior, muitos dos Jyaakkkar desistem do ataque, mas ainda assim o Senhor da Guerra dá um brado e pula para evitar a armadilha de Hannah, erguendo sob sua cabeça sua Espada de Batalha contra o Mestre Atlante, mesmo que para isso ele tenha que cortar toda a corda fina espalhada por Hannah. Uma vez que ele está tentando se mover e atacar ao mesmo tempo, ele recebem -1 por ação suplementar. Como o bloqueio de Hannah é Ótimo (+4), e considerando o redutor de -1, seria necessário para o Senhor da Guerra conseguir um esforço mínimo de Soberbo (+5). Porém, não importa quantos “passos” ele consiga, ele não causará dano contra o Mestre Atlante, pois terá primeiro que arrebentar a corda fina de Hannah.

Ações suplementares

Algumas vezes um personagem precisa fazer algo que seja mais complicado do que uma ação mais simples. Algumas vezes a complicação é simples, como sacar uma arma e dispará-la em seguida, e algumas vezes é mais complexa, como falar rimando enquanto está duelando.

Quando o personagem realizar uma ação simples enquanto se está fazendo alguma outra coisa, como sacar uma arma e disparar, ou disparar um sinalizador enquanto intimida os lobos famintos na beira da fogueira, essa é uma ação suplementar, e normalmente impões um redutor de -1 ao teste prioritário do personagem (efetivamente gastando adiantado um passo para gerar o efeito). Quando em dúvida sobre qual é a ação primária e qual a ação suplementar, a ação suplementar é aquela que normalmente não exigiria um rolamento de dados.

Algumas vezes o Mestre pode decidir que uma ação suplementar é particularmente complexa ou difícil e aumentar a dificuldade de maneira apropriada.

Movimentar-se

Movimentar-se é uma das ações suplementares mais comuns. Quando for razoavelmente fácil deslocar-se de uma zona para outra, os personagens podem usar uma ação suplementar para movimentar-se (veja “Definindo a cena”, acima, sobre uma explicação sobre as zonas). Se eles desejarem ir mais longe que isso, precisarão de uma ação primária de corrida (não suplementar), o que exige uma ação de Esportes e permite que o personagem mova-se um número de zonas igual ao passos obtidos.

Algumas vezes, é mais difícil passar-se de uma zona para a outra, como quando elas possuem algum tipo de barreira (como uma certa ou afim), ou há algum tipo de dificuldade (como chegar do telhado à rua logo abaixo e vice-versa). A complicação do movimento é chamado de Fronteira. O valor numérico da fronteira aumenta a penalidade para uma ação de movimento e reduz o número de passos de uma ação de corrida.

Exemplo: John Bolton está correndo atrás de um bandido que entra em uma casa e se tranca. Ele está a uma zona de distância da porta, mas o Mestre definiu que a porta é uma Fronteira de nível 2 (ou seja, para chegar dentro da casa, é necessário deslocar-se quatro zonas). Como o rolamento padrão de Movimentação é contra dificuldade Medíocre, John precisa de um resultado Ótimo (+4) para chegar no bandido.

Combinando Perícias

Algumas vezes o personagem precisa realizar uma ação que na verdade exige ao mesmo tempo duas ou mais perícias. Você nunca sabe quando o seu personagem precisará arremessar uma faca (Armas Brancas) enquanto está se equilibrando em uma corda (Esportes) ou quando você precisará explicar a teoria dos germes (Ciência) para um dos Deuses Mortos (Determinação).

Nesses casos, o Mestre pode pedir um rolamento baseado na perícia principal em jogo (a fonte primária da ação), mas *modificada pela segunda perícia*. Se a segunda perícia for melhor que a primeira, você recebe um bônus de +1 no rolamento; se for menor, você recebe um redutor de -1.

Exemplo: Hannah precisa entrar em um speakeasy para alertar John Bolton que seus inimigos estão o procurando, mas precisa-o fazer sem levantar suspeitas quanto à sua idade. Portanto, ela vai “fazer um charminho” para o leão-de-chácara tentando-lhe passar a perna. No caso, ela irá fazer um teste de Enganar (ela precisa enganar o leão-de-chácara para impedir que ele perceba que ela é nova demais para estar ali) modificado por Fascinar, uma vez que ela vai “fazer um charminho”. Seu Enganar é Mediano (+1) e seu Fascinar é Ótimo (+4). Portanto, ela recebe +1 em Enganar, indo para Adequado (+2) para esse teste.

Quando a segunda perícia for apenas ajudar na primeira, ou seja ela puder apenas melhorar a situação, ela *Complementa a perícia*. Uma perícia complementar nunca aplica um -1, mesmo se for menor do que a perícia primária. Isso normalmente acontece quando o personagem poderia usar a perícia secundária, mas não tem que a trazer a tona.

Se a perícia secundária surgir apenas para reduzir as chances da perícia primária, ela *restringe a perícia*, o que quer dizer que ela reduz a perícia ou nada mais. Uma perícia restritiva nunca aplica um +1, mesmo quando for melhor que a primária. Frequentemente perícias como Resistência ou Determinação são restritivas – se você está cansado você não pode ficar melhor, mas se você estiver determinado você não pode melhorar.

Em circunstâncias muito raras, uma perícia primária pode ser afetada por mais de uma perícia secundária – por exemplo, uma situação onde o personagem tem que escalar uma parede (Esportes como perícia primária) e que ele estudou previamente visando o roubo que está tentando executar (Ladagem complementando), mas ele está cansado (Resistência restringe). Nesses casos, não importa quantas perícias estejam envolvidas, a maior parte da combinação irá gerar um +1 e um -1. Isso é bem fácil de descobrir-se. Pegue todas as perícias que podem complementar a perícia do personagem: se qualquer uma delas for maior que a perícia primária, aplique um +1. Em seguida, pegue as que podem restringir a perícia: se qualquer delas for menor que a perícia primária, um -1 é aplicado. Isso quer dizer que múltiplas perícias modificando uma perícia resulta em nenhuma delas modificando – um +1 e um -1!

É importante notar que nunca deve-se combinar perícias de modo a realizar duas ações ao mesmo tempo – se esse for o objetivo, ele deve levar duas rodadas. Quando perícias são usadas em combinação, uma perícia quase sempre será passiva, aquilo que o personagem precisa fazer para tentar usar a outra perícia. Se o personagem está tentando arremessar uma faca enquanto está balançando-se em uma corda, Armas Brancas é a perícia principal a ser rolada, mas Esportes restringe a perícia, porque sem ela, o personagem irá cair da corda, e o arremesso será algo do passado. De maneira similar, se o personagem está gaguejando diante de um horror ancestral, seus conhecimentos simplesmente não irão lhe ajudar.

A diferença entre uma ação que combina perícias e uma ação suplementar não é sempre tão óbvia assim. Em geral, se ambos os componentes da ação seriam rolados se fossem feitos separadamente, então temos perícias combinadas. Se a parte menor da ação for algo que normalmente não seria rolado, apenas lide com ela como uma ação suplementar. Algumas vezes, uma ação pode ser tanto suplementar quanto combinada – como quando o personagem se move apenas um pouquinho (suplementar), mas usando a perícia Esportes para ficar em uma posição vantajosa (modificando o rolamento primário):

Exemplo: Katsuya está correndo atrás de um bandido a pé, e vê o bandido indo direto para o carro de fuga. Ele deseja pular pela parede e arremessar uma shuriken contra o bandido impedindo-o de fugir. Normalmente, essa seria uma ação suplementar, pois Katsuya desejaria deslocar-se duas zonas (a parede sendo uma Fronteira de nível 1) e arremessar a shuriken, com um redutor total -2. Mas Katsuya possui Armas Brancas

(perícia secundária) maior que Esportes (perícia primária), portanto recebe +1 no teste, com um redutor total de -1 para Esportes Adequado (+2) para esse teste.

Conflitos longos

Quando um personagem está em posição para controlar o ritmo do conflito (normalmente quando o conflito é um contra um, ou tiver algum tipo de regra), ele pode prolongá-lo e com isso tentar cansar o oponente. Quando isso ocorrer, as ações do conflito começam a usar a perícia de Resistência como restrição para todos as perícias que serão usadas (veja a página 79). De maneira similar, as ações podem ser restritas por Prontidão se começar a haver muitas distrações, ou por Determinação se o conflito tornar-se mentalmente cansativo.

4.3.5 – Resolvendo Ações

Resolvendo Ataques

Um ataque bem sucedido gera uma quantidade de dano equivalente ao número de passos do ataque (a diferença entre os esforços do atacante e do defensor). O dano representa dificuldades genéricas que um personagem pode encontrar em um conflito. Em uma luta, são ferimentos, fadiga, pequenos ferimentos e por aí afora. Em conflitos sociais, pode ser ficar envergonhado ou simplesmente ser esnobado por qualquer um. Em um conflito mental, o dano pode representar perder o foco ou andar em círculos. Normalmente o dano é eliminado uma vez que o personagem tenha tido algum tempo para esfriar a cabeça entre as cenas

O tipo de dano que um personagem recebe em um conflito deveria ser apropriado para o tipo de conflito. Cada personagem possui duas trilhas de dano. A primeira é a trilha de dano de Saúde, usada para danos físicos como ferimentos e fadiga. A segunda é a trilha de dano de Compostura, que representa a habilidade de “ficar de boa” diante de danos mentais e sociais.

Um personagem só pode receber uma certa quantidade de dano antes de ser incapaz de continuar atuando, e ela é representada pela trilha de dano sendo preenchida. Cada trilha de dano tem por padrão 5 caixas, mas as trilhas podem ser aumentadas por certas perícias: Resistência pode aumentar a trilha de dano de Saúde, enquanto Determinação pode aumentar a trilha de dano de Compostura. Veja as descrições das perícias de Resistência (página 79) e de Determinação (página 67) para mais detalhes.

Quando o dano for determinado, o personagem deve marcar aquela caixa na trilha de dano apropriado. Por exemplo, se um personagem recebe um dano físico de três pontos, ele deve marcar a terceira caixa à esquerda na trilha de dano de Saúde.

Exemplo: Vamos pegar a trilha de dano de Compostura de Nina Stromberg – que representa sua capacidade de suportar intimidação, problemas de etiqueta e outros tipos de danos sociais.

□ □ □ □ □ □ □

Se Nina receber um dano social de 3 pontos, sua Trilha ficará assim:

□ □ ■ □ □ □ □

Se em seguida Nina receber um outro dano de 1 ponto, sua Trilha ficará assim:

■ □ ■ □ □ □ □

Quando um personagem precisar marcar uma caixa de dano já marcada, o dano “sobe” para a próxima caixa de dano vazia:

Exemplo: Se as coisas continuarem como no exemplo acima e Nina receber um novo dano de 3 pontos, sua trilha de Dano ficará assim

■ □ ■ ■ □ □ □

E se em seguida Nina receber um novo dano de 3 pontos, sua trilha de Dano ficará assim

■ □ ■ ■ ■ □ □

No fim da cena, a não ser que o Mestre diga algo em oposição, as trilhas de dano do personagem são limpas; ferimentos e machucados superficiais, embaraços e gafes triviais e medos momentâneos passam logo. Problemas mais sérios resultantes de ataques, chamados de **Conseqüências** podem durar além do fim da cena, e são tratados a seguir.

Conseqüências

Dano é uma coisa passageira, mas algumas vezes os conflitos possuem conseqüências duradouras, com ferimentos, embaraços, fobias e por aí afora. Elas são chamadas coletivamente de **Conseqüências**, e são um tipo especial de Aspecto. Vamos falar mais sobre eles adiante.

Toda vez que um personagem sofrer algum dano, ele pode optar por não marcar uma caixa e ao invés disso sofrer uma Conseqüência. Se o personagem recebe um dano para o qual ele não pode marcar uma caixa, seja por ser maior que o número de caixas da trilha de dano ou porque ele irá além da última caixa, o personagem será obrigado a receber uma Conseqüência.

A exata natureza da conseqüência deveria depender do conflito – um ferimento pode ser apropriado para um conflito físico enquanto um estado emocional pode ser melhor no caso de um conflito social. Qualquer que seja a conseqüência, ela deve ser escrita abaixo da trilha de dano. A primeira conseqüência recebida por um personagem será considerada leve, a segunda moderada e todas as demais serão consideradas sérias (para entender exatamente o que isso quer dizer consulte “Removendo Conseqüências”, na página 54).

Normalmente a pessoa que recebe a conseqüência pode descrever como ela é à vontade, desde que compatível com o ataque que provocou tal conseqüência. O Mestre atua como árbitro para definir o quão apropriada é a conseqüência, portanto pode ter algum debate antes de que ela seja definida. O Mestre é a autoridade final em se a conseqüência sugerida pelo jogador é correta segundo as circunstâncias e severidade.

Personagens podem ter apenas três conseqüências por vez (ignorando aqui certas Façanhas que permitem mais). Se um personagem já tiver recebido uma conseqüência severa, então a única opção que sobra é ser derrotado. Falaremos mais sobre isso a diante.

Mas aqui está a pegadinha sobre as conseqüências serem um tipo especial de Aspecto: enquanto elas estiverem na ficha do personagem, elas podem ser forçadas ou explorada (ou mesmo invocadas!) como qualquer outro Aspecto. Isso quer dizer que rapidinho os oponentes irão começar a explorar rapidamente esses Aspectos, pois não é segredo que os Aspectos de conseqüência estão agora marcados na ficha do personagem!!

Derrotado

Se um personagem receber um dano que faça com que ele vá além da conseqüência severa, esse personagem foi vencido. Ele realmente foi vencido no conflito, e diferentemente dos demais níveis de conseqüências, seu destino está nas mãos do oponente, que é quem decide o que o personagem perde. O resultado disso deve estar dentro do razoável – dificilmente alguém morreria de vergonha, portanto ver alguém morrer em uma batalha de intelectos não é provável, mas ver ele ficar envergonhado de si mesmo e fugir em desgraça não é algo tão fora da realidade.

A opção de determinar como o personagem é derrotado é muito poderosa, mas existe alguns limites para ela:

Primeiramente, o efeito é limitado ao personagem derrotado. O vitorioso pode declarar que o perdedor passou o maior vexame diante do rei, mas ele não pode definir como o rei irá responder a isso (ou mesmo se o rei se importa com isso).

Segundo, a maneira pela qual o derrotado sai de cena dependerá do escopo do conflito. Se o vitorioso vencer um debate com alguém, ele não pode decidir que o perdedor dá-se por vencido e lhe entrega todo o dinheiro que possui no bolso – dinheiro nunca foi parte do conflito, portanto ele não é uma parte apropriada da resolução.

Terceiro, o efeito precisa ser razoável para o alvo. As pessoas (normalmente) não explodem ao morrer, portanto isso não pode ser considerado parte de uma derrota. De maneira similar, um diplomata em uma mesa de negociações não poderia entregar ao vitorioso todo o reino – normalmente isso não está no escopo da sua autoridade e mesmo que estivesse seria algo que dificilmente ele daria em qualquer circunstância. O que ele pode fazer é chegar a um acordo extremamente proveitoso ao vitorioso e possivelmente agradecer por isso.

Por fim, os jogadores nem sempre estão confortáveis por serem o lado mais fraco nesse caso e podem, se desejar, gastar todos os Pontos de Destino que tiverem (no mínimo um) e exigirem um resultado diferente, e o Mestre (ou o personagem vencedor) deveria então garantir que eles iriam ser derrotados com mais estilo. Dito isso, se for uma preocupação real, o perdedor pode conceder algo antes que as coisas cheguem nesse ponto (veja “Concessões”, adiante).

Concessões

A qualquer momento em que o personagem for receber uma consequência, ele também tem a opção de oferecer uma concessão. Uma concessão é essencialmente o equivalente a uma rendição, e é a melhor forma de acabar com uma batalha antes que alguém seja derrotado (perto de abandonar o conflito). O personagem que causo o dano pode optar por não querer a concessão, mas isso será uma indicação clara de que a batalha será até as últimas consequências (de maneira metafórica ou às vias de fato). Se o Mestre achar que a concessão for uma oferta razoável, então o personagem que ofereceu-a recebe um Ponto de Destino e o personagem que a recusou perde um.

A concessão é uma oferta nos termos segundo o qual o personagem sai do conflito. Se a concessão é aceita, o personagem concedente é considerado automaticamente derrotado, mas ao invés de ter as condições de sua derrota determinadas pelo defensor, ele é derrotado segundo os termos de sua concessão.

Muitos conflitos terminam com uma concessão quando um lado ou outro simplesmente não quer arriscar sofrer consequências moderadas ou severas como resultado do conflito, ou quando nenhum dos lados deseja arriscar sofrer uma derrota que lhe custe muito caro.

Exemplo: *Hannah está encarando o leão-de-chácara que não a deixa entrar. Quando o mesmo sofre sua primeira Consequência social (“Perturbado”), o Mestre pensa bem e decide que o leão-de-chácara não é tão durão assim. Ele então diz para Doris: “Ok, vamos fazer o seguinte: ele dá um rosnado e diz ‘Ok, garotinha, mas vou quebrar seu galho só essa vez!’ e deixa Hannah passar” Doris pode ou não aceitar isso, podendo levar isso até as últimas consequências. Claro que se Doris não aceitar, o leão-de-chácara pode resolver partir para a ignorância, entre outras coisas, portanto Doris aceita a Concessão.*

Regra Opcional: Convicção

Alguns NPCs tem um nível de Convicção, normalmente 1 ou 2. Isso representa o quão comprometido o personagem está com o conflito, e o número de consequências que ele irá receber antes de oferecer uma concessão. É muito raro que um personagem queira ir até as vias de fato por coisas triviais, portanto a Convicção é algo trivial. Se o evento acabar sendo algo de importância direta ao NPC, sua Convicção pode aumentar, mas se for trivial, ela pode até mesmo abaixar.

Removendo Consequências

As Consequências desaparecem com o tempo – personagens saram, rumores desaparecem, e a distância abre novas perspectivas. O quanto isso demora depende da severidade da consequência, o que por sua vez depende de como ela foi recebida.

Consequências leves são removidas sempre que o personagem puder se sentar e colocar a cabeça no lugar por alguns minutos. Elas duram até o fim da cena onde foram recebidas e normalmente podem ser removidas após isso. A única exceção é se não existe uma pausa entre as cenas – se o personagem não tiver uma chance de ter um tempo para respirar, a consequência permanece.

Exemplos: *uma Consequência Física Leve poderia ser Cansado; uma Consequência Social Leve poderia ser Má Impressão Inicial; uma Consequência Mental Leve poderia ser Assustado*

Consequências moderadas exigem que o personagem tenha mais tempo e se distancie mais da ação. Uma boa noite de sono ou outro período prolongado de descanso e relaxamento são suficientes. Consequências moderadas permanecem em jogo até que o personagem tenha tido a oportunidade de passar algum tempo (pelo menos 6 horas) “de fora”. Isso quer dizer dormir em uma cama confortável, ter um tempo prazeroso com alguém do sexo oposto, ler um bom livro diante da lareira ou qualquer outra coisa do gênero, desde que seja apropriado para a consequência. Escalar montanhas durante uma tarde pode ser uma ótima forma de se recuperar de um Coração Partido, mas para alguém com Luxação na Perna pode não ser uma boa idéia.

Exemplos: *uma Consequência Física Moderada poderia ser Pé Torcido; uma Consequência Social Moderada poderia ser um Escândalo; uma Consequência Mental Moderada poderia ser Bloqueio Mental*

Consequências severas podem exigir um tempo substancial, medida em dias ou semanas. Normalmente isso irá querer dizer que tal consequência irá durar até o final da sessão de jogo, mas sumirá quando a próxima aventura começar.

Exemplos: *uma Consequência Física Severa poderia ser Ossos Quebrados; uma Consequência Social Severa poderia ser Reputação Manchada; uma Consequência Mental Severa poderia ser Paranóia*

Se o personagem estiver em sessões seguidas, sem nenhuma passagem de tempo “em jogo” entre elas, como em uma aventura em várias partes, ele consegue uma pausa – e quaisquer conseqüências com as quais ele começa a sessão são consideradas um nível mais simples de serem removidas.

Exemplo: *na última aventura, Suzan acabou a aventura com uma Conseqüência Social Severa – Motivo de Chacota. Os jornais tiveram uma agenda cheia após ela ter pagado um micão na frente da Rainha da Dinamarca. Mas a sessão terminou, e com isso as Conseqüências caem de nível. Sua Conseqüência “Motivo de Chacota” cai de Severa para Moderada. Levará alguns dias para que os tablóides esqueçam a gafe de Suzan e, com um pouco de sorte, no final da aventura todo o alvoroço sobre isso terá desaparecido.*

Algumas perícias (como Ciência, veja a página 65) e Façanhas (como Recuperação Espantosa, página 132) também permitem a redução no tempo de recuperação, segundo suas descrições.

Resolvendo manobras

Existem três tipos de manobras que os personagens podem executar – manobras sem oposição, manobras que alteram a cena e manobras que afetam outros personagens.

Se uma manobra é sem oposição, como tentar agarrar um ídolo ou balançar-se em uma corda, ela é uma ação simples, resolvida como qualquer outra ação desse tipo. O Mestre define uma dificuldade e o personagem rola sua perícia contra ela, aplicando os passos resultantes normalmente.

Uma manobra também pode afetar de alguma forma a cena. O quão difícil é fazer isso pode variar do trivial (como derrubar uma vela em um monte de feno para adicionar um Aspecto “Em Chamas!” à cena) ao virtualmente impossível (balançar os braços para tentar remover o Aspecto “Fumacento” da cena). Qualquer que seja o resultado, o Mestre pode decidir se a ação do personagem pode ou não adicionar ou remover um Aspecto da cena. O gasto de um Ponto de Destino normalmente se provará um argumento razoável para tal mudança; se o personagem está disposto a gastar o ponto, as ações do seu personagem para remover o Aspecto estarão dotadas de uma potencia fora do comum.

Se o alvo for outro personagem, o personagem que está agindo e o personagem alvo fazem testes opostos usando as perícias que o Mestre julgar apropriadas. O sucesso normalmente é atingido quando o personagem que está agindo gerar pelo menos um passo. Uma manobra bem sucedida adiciona um Aspecto temporário ao personagem alvo; o alvo pode tanto aceitar o Aspecto temporário quanto pagar um Ponto de Destino para evitá-lo. Um Aspecto que resulte de uma manobra é temporário e normalmente não dura muito – falaremos mais sobre isso a diante. O Aspecto temporário pode ser explorado em seguida para obter um bônus, e a primeira exploração normalmente não custa nada, embora as demais exijam um Ponto de Destino (veja mais sobre Exploração de Aspectos no capítulo de Aspectos, na página 37). Se um personagem está apenas tentando dificultar uma ação do alvo, essa ação é considerada uma ação de bloqueio e deve ser resolvida desse modo (consulte a página 49)

Manobras também pode ter outros efeitos, conforme determinados pelo Mestre. Alguns exemplos desse tipo de manobras serão apresentadas mais adiante nesse capítulo.

Aspectos Temporários

Os Aspectos temporários que resultam de manobras normalmente são frágeis. Um Aspecto frágil pode ser Explorado apenas uma vez, e pode até mesmo desaparecer por uma simples mudança nas circunstâncias. Considere alguém que usa uma manobra para mirar um alvo, colocando nele um Aspecto “No Alvo”. Uma vez que o tiro tenha sido dado, a mira se desfaz – isso é obviamente frágil. Mas ele pode até mesmo ser perdido antes mesmo do primeiro tiro, se o personagem que está com o Aspecto (normalmente sem saber) dá um jeito de sair da linha de tiro ou move-se significativamente. Aspectos temporários frágeis são normalmente mais simples de serem justificados e passados pelo Mestre.

Alguns Aspectos que resultam de manobras podem ser mais duradouros. (Aspectos que resultam de declarações, como explicado na página 36, também costumam ser mais duradouros). Aspectos duradouros não desaparecem após o seu primeiro uso, o que permite às pessoas gastarem pontos de destino para continuar a explorá-los. Encorajamos ao Mestre usar com parcimônia a possibilidade de permitir ou não que uma manobra acabe resultando em um Aspecto mais duradouro.

Em muitos casos, o Mestre pode exigir que o personagem que está agindo utilize Floreios (veja página 60) para serem bem sucedidos em colocar um Aspecto duradouro. Aspectos duradouros são mais facilmente colocados em locais ou cenas do que em outros personagens, especialmente quando eles podem potencialmente causar problemas a todos os envolvidos de ambos os lados – como uma manobra para

adicionar um Aspecto “Em Chamas!” a uma cena. Também é possível remover Aspectos duradouros por meio de uma manobra bem sucedida.

Alguns exemplos de Manobras

Essa não é uma lista completa de todas as manobras possíveis, mas os exemplos listados aqui devem cobrir uma ampla gama de circunstâncias e fornece as ferramentas necessárias para cobrir situações inesperadas.

► **Cegar:** seja jogando areia nos olhos de alguém, jogando nos olhos de alguém um composto doloroso ou arremessando tinta no seu rosto, o objetivo é sempre o mesmo: tentar fazer ele incapaz de enxergar. Isso normalmente envolverá o atacante rolando Armas Brancas e o defensor rolando Esportes, com a manobra sendo bem sucedida caso o atacante consiga ao menos um passo. Uma manobra bem sucedida coloca o Aspecto “Cegado” no alvo, que pode ser forçado para aumentar a defesa dos seus alvos, ou para fazer com que ele mude a direção ou alvo de uma ação. Ele não pode forçá-lo a executar uma ação que ele não deseja fazer (portanto um personagem cego não pode ser forçado a andar para um desfiladeiro se o personagem não estiver andando);

► **Desarmar:** uma manobra de desarme bem sucedida faz o alvo derrubar sua arma no chão ou de qualquer outra forma tornar a arma temporariamente inútil. O alvo pode então tanto gastar uma ação para pegar a arma de volta, ou fazer isso como uma ação suplementar. Uma ação suplementar normalmente provoca uma penalidade de -1 na ação principal, mas no caso de uma manobra de desarme ter sido usada, o número de passos na manobra aumenta a penalidade. Por exemplo, se uma tentativa de desarme for bem sucedida com três passos, quando o alvo tentar recuperar sua arma, ele estará a -4 (-1 de penalidade normal, mais -3 adicional dos passos) para a sua ação naquela rodada – essencialmente a manobra de desarmamento resultou em um bloqueio. Seu rolamentos defensivos não são afetados diretamente por essa penalidade, mas podem ser afetados indiretamente: sem uma arma na mão, ele não pode usar a perícia Armas Brancas para defender-se (Esportes e Briga ainda são opções);

► **Ataques Indiretos:** algumas vezes o personagem deseja fazer algo como jogar caixas em um oponente, ou lançar pedrinhas no chão para os outros escorregarem. Embora isso possa ser potencialmente um ataque, normalmente irá querer dizer um inconveniente. Se for um ataque, trate-o como qualquer outro. Se for uma inconveniência, o atacante tem duas opções. A primeira é realizar um rolamento oposto (como Força para derrubar a estante contra Esportes para se esquivar) e gerar pelo menos um passo para colocar um Aspecto temporário (como “Imobilizado”) no alvo. A outra opção é criar um bloqueio (como usando Força em uma estante, com o valor do rolamento sendo a força de bloqueio criada pelos livros espalhados, fazendo com que o oponente tenha que rolar Esportes de modo a atravessar a bagunça gerada);

► **Carregar:** quando um personagem carregar algo pesado, a penalidade para uma ação suplementar é aumentada pelo fator de peso do alvo (veja a página 162) para cada zona que se mover;

► **Empurrar:** empurrar um alvo exige um ataque bem-sucedido (normalmente Briga ou Força) e precisa gerar um número de passos igual ao peso do alvo + 1 para cada zona que o alvo será empurrado (o +1 é basicamente o -1 usual para movimentação). Embora um arremesso ou um coice-de-mula movem o alvo para outra zona, um empurrão move tanto o alvo quanto o personagem que realiza a ação para o destino. Por causa disso, o “custo” em passos para um empurrão permanece o mesmo, enquanto o custo para um arremesso ou coice-de-mula aumenta conforme a distância (veja abaixo). Qualquer condições de fronteira se aplicam ao rolamento para empurrar;

***Exemplo:** John Bolton saiu no braço com um Leão de Chácara (peso 2), rolou sua Força e conseguiu superar a defesa do mesmo em 6 passos. Normalmente ele precisaria de 3 passos para empurrar o Leão de Chácara uma zona. Como conseguiu 6 passos, ele empurrou-o por duas zonas. Se John tentasse a mesma manobra, por exemplo, contra uma criança (peso 1), ele a empurraria por 3 zonas.*

► **Arremesso ou Coice-de-mula:** É possível para um personagem tirar alguém do caminho sem se mover. Coices-de-mula cobrem qualquer manobra que possa ser usada para realizar isso, incluindo arremessos. Para jogar alguém para uma zona além da do personagem, exige um sucesso de pelo menos 1 mais o fator de peso do alvo (uma pessoa normal tem um fator de peso de 2 – veja a página 162). Cada zona adicional custa o mesmo que a anterior mais um, portanto o custo aumenta dramaticamente conforme a distância.

***Exemplo:** Katsuya deu um chute giratório na mão de Tupac Zapator e conseguiu um efeito total de 2. Como o cajado possui peso zero, ele consegue arremessar o cajado longe por uma zona (1+0=1), mas não por duas (exigiria mais dois passos 1+0+1). Se ele conseguisse 6 passos, ele arremessaria o cajado a três zonas de Tupac Zapator.*

Se Tupac Zapator tentasse dar um Coice-de-mula e jogar Katsuya longe, só o conseguiria fazer por uma zona (2+1=3), pois uma tentativa de o mandar para duas zonas além exigiria 7 passos no teste (2+1+2+1+1=7). Para três zonas, seria necessário 12 passos (3+4+5)

► **Marcar:** Vira e mexe um personagem deseja simplesmente marcar suas iniciais no peito de alguém. Embora não seja um ataque que cause dano físico, ele é realmente humilhante e gera um Aspecto temporário “Marcado” que pode ser explorado para obter-se vantagens da moral ou aparência fragilizada do personagem. O rolamento de ataque e defesa será aquele mais apropriado para a situação – normalmente Armas Brancas contra Esportes.

4.3.6 – Subalternos

O termo subalterno é usado para se referir aquela massa de seguidores “sem nome” de personagens mais importantes na cena. Os personagens mais importantes são os manda-chuvas do pedaço, enquanto os subalternos são as massas de seguidores fiéis (ou ao menos temerosos) que os personagens devem derrotar antes de chegar nos grandões.

Subalternos tem duas características importantes. O Mestre pode construir as massas de subalternos dos vilões usando Façanhas (veja a página 80), mas deve se sentir a vontade para afrouxar as regras um pouco se precisar determinar apropriadamente o tamanho da massa inimiga.

Subalternos podem ter qualidade Mediana, Adequada ou Boa. A qualidade define sua efetividade básica em algum tipo de conflito (físico, mental ou social) assim como a sua capacidade de dano. Subalternos Medianos podem receber uma caixa de dano, Adequados duas e Bons podem receber três.

A quantidade de subalternos é simplesmente o número de subalternos presentes, mas eles atuam como um ou mais grupos em conjunto, cada qual tratado como um personagem a parte no conflito. Isso permite ao Mestre minimizar o número de rolamentos a serem feitos, mesmo quando seus heróis estão frente a frente com um grupo de vinte cultistas enfurecidos. Essa regra simples também torna mais fácil para os heróis dizimarem esses subalternos aos montes com apenas uma ação.

Subalternos que podem agir em grupo são muito mais efetivos do que subalternos isolados. Quando dois ou três subalternos se unem em um grupo, este grupo ganha um bônus de +1 para suas ações e reações. Se houver quatro a seis integrantes no grupo, o bônus sobre para +2, sete a nove para +3 e qualquer número acima de 10 para +4.

Como regra geral, quando um Mestre tiver um número de subalternos muito grande, ele deve o dividir em vários grupos menores – de preferência um grupo para cada personagem. Esses grupos não precisam ser do mesmo tamanho; normalmente faz mais sentido agrupar o maior número de subalternos contra o oponente mais poderoso.

***Exemplo:** Cairo, John e Katsuya estão enfrentando um grupo de demônios (Qualidade Adequada) enviados por Asmodai. O total de demônios é de 15. Se o Mestre os tratasse como um grupo só, esse grupo receberia um bônus de +4 (são mais de 10), mas ele decide tornar as coisas mais divertidas e “pica” os demônios em três grupos de cinco, mas como Cairo é um pouco mais fraco que Katsuya e John, ele “amacia” um pouco a coisa e tira dois demônios do seu grupo, colocando-os no grupo de John, formando um grupo de três, um de cinco e um de sete. Então, os grupos de demônios ficam em Bom (Adequado+1) para Cairo, Ótimo (Adequado+2) para Katsuya e Soberbo (Adequado+3) para John. Tá na hora do Pau!!!*

Quando subalternos sofrem dano, ele é aplicado seqüencialmente (preenchendo todas as casas ao invés de apenas uma). O dano que ultrapassar um subalterno é causado ao seguinte. Isso significa que um esforço suficientemente grande pode derrubar uma grande quantidade de subalternos.

***Exemplo:** Katsuya é atacado por um trio de ninjas enquanto fazia sua peregrinação de volta aos templos do Kyuuryuujinkai Karate. Eles são subalternos de Qualidade Adequada, portanto possuem duas caixas de dano cada, e recebem +1 em seus testes de Briga pelo total de subalternos. O Mestre então cria a seguinte trilha de dano para os subalternos.*

Ninjas: □ □ □ □ □ □

No primeiro turno, Katsuya consegue rolar um ataque que provoca 3 pontos de dano, o que derrota um desses caras e marca uma caixa no próximo ninja, como se segue:

Ninjas: ■ ■ ■ □ □ □

Isso quer dizer que o ninja em questão está nocauteado ou machucado pra valer, podendo até estar ali, mas não fazendo a menor diferença. Como isso é descrito depende exclusivamente do Mestre e do jogador de Katsuya. Agora, quando os ninjas que sobram atacarem Katsuya, eles ainda rolarão Briga a +1, pois ainda há dois ninjas na jogada (e o bônus para um grupo de dois ninjas é o mesmo para um grupo de três ninjas).

Grupos Mistos

Uma das maiores vantagens dos subalternos, sejam eles ninjas ou capangas, é melhorar a efetividade do seu líder. Sempre que um personagem importante e um grupo de subalternos atacarem o mesmo alvo, é considerado que eles estão ligados. Isso oferece dois benefícios ao líder: ele recebe um bônus baseado no tamanho do grupo (incluindo ele) e o dano se aplica aos subalternos antes de chegar nele. Não existem benefícios aos subalternos, que deixam de lado sua liberdade de ação, pois esse é mais ou menos o seu trabalho (veja a perícia Liderança, na página 75, para maiores informações). Deixar-se ou unir-se a um grupo é uma ação livre, e o personagem pode deixar um grupo automaticamente movendo-se para longe dele.

Exemplo: Katsuya está enfrentando um samurai caído. Ambos possuem Briga Ótimo, mas o Samurai caído tem três ninjas consigo (de Qualidade Mediana). Assumindo que o Samurai possua uma trilha de Dano normal (cinco caixas), o Mestre anotaria da seguinte forma:

Samurai: □ □ □ □ □ **Ninjas:** □ □ □

Ou, já que os subalternos não fazem tanta diferença, o Mestre pode pular a “divisão” das caixas e resultar no seguinte:

Samurai: □ □ □ □ □ **Ninjas:** □ □ □

Enquanto os três ninjas estiverem apoiando o samurai, ele receberá +2 em seus rolamentos (assim que um deles cair, o bônus cairá para +1, pois o Samurai mais os dois ninjas restantes formarão um grupo de 3, com um bônus de +1), e os três primeiros pontos de Dano provocados por Katsuya envolverão derrubar os ninjas. Katsuya está em uma enrascada, e queimar uns Pontos de Destino pode ser uma ótima idéia.

4.3.7 – Companheiros

Companheiros são personagens que são um pouco mais importantes que os subalternos mais não são personagens plenos por si só. Eles estão amarrados aos personagens importantes da mesma forma que os grupos de subalternos, e oferecem um bônus de +1 nos conflitos apropriados devido a tamanho do grupo. Companheiros não possuem caixas de dano, como os subalternos; na verdade, eles dão ao personagem a habilidade de lidar com uma consequência adicional - especificamente, a consequência do Companheiro ser derrotado, raptado ou de outro modo removido do conflito

Tipo	Conflito
Parceiro	Físico
Assessor	Social
Assistente	Mental/Conhecimento

Companheiros podem tanto surgir como um elemento de história de pequena duração pelo Mestre ou ser estabilizados pela compra e uso de algumas Façanhas. Por padrão, um Companheiro tem qualidade Mediana e pode ajudar em um tipo de conflito. O tipo de conflito no qual o Companheiro pode ajudar determina seu tipo.

Um Companheiro pode ter uma série de aprimoramentos, cada qual tornando-o mais capaz. Normalmente, quando um personagem recebe um Parceiro, Assessor ou Assistente (por meio de uma

Façanha), o Companheiro recebe um determinado número de aprimoramentos iniciais, e o personagem pode comprar mais aprimoramentos por meio de Façanhas adicionais.

Um aprimoramento pode ser de:

► **Qualidade:** melhora a qualidade do Companheiro em um passo (de Mediano para Adequado, Adequado para Bom e assim por diante). Esse avanço pode ser adquirido várias vezes até a qualidade máxima possível para um Companheiro que é de um passo abaixo da melhor perícia do personagem. (personagens normalmente tem um pico de Soberbo, portanto a maioria dos seus companheiro podem chegar a Ótimo).

► **Escopo:** Melhora o escopo do Companheiro, permitindo que ele atue em mais um tipo de conflito (por exemplo: Físico e Mental, Físico e Social ou Social e Mental). Pode ser adquirido até duas vezes, permitindo que o Companheiro atue nos três escopos definidos;

► **Independente:** O Companheiro pode atuar de maneira independente do personagem, o que permite que ele possa realizar tarefas para o personagem. Um Companheiro independente é tratado como um subalterno caso ele seja pego sozinho (a qualidade nesse caso indica sua capacidade de dano) e não é muito útil para muito mais coisas a não ser que ele seja perito (veja abaixo);

► **Perito:** O Companheiro pode comprar ele próprio perícias. Se ligado, o Companheiro pode usar essas perícias em benefício do personagem, ao invés do personagem usar sua perícia como nível. Se um companheiro também possuir o aprimoramento Independente (veja acima), o aprimoramento Perito permite ao Companheiro usar tais perícias mesmo quando não ligado ao personagem. Um aprimoramento pode comprar uma perícia no nível de qualidade do Companheiro, duas em qualidade -1 ou três em qualidade -2. O aprimoramento Perito pode ser adquirido várias vezes, mas uma perícia ou conjunto de perícias diferente deve ser escolhido a cada vez.

► **Lado-a-lado:** Se o patrono do Companheiro tiver uma maneira de se locomover ou furtividade o bastante para tornar difícil para o Companheiro manter-se lado-a-lado com ele, esse aprimoramento lhe oferece tal capacidade, mas apenas para acompanhar o personagem quando ele tiver ligado ao mesmo, e nada mais;

► **Comunicação:** o Companheiro tem alguma forma de se comunicar com seu Patrono até nas mais estranhas circunstâncias – usando anéis de mensagem secreta, rituais secretos Atlantes para transes telepático, ou qualquer outra forma. Isso não é garantido, e sem um Aspecto investido em um Companheiro um personagem não teria vantagens a ocasião do Mestre decidir reduzir as possibilidades de comunicação. Apesar disso, os Mestres deveria pensar duas vezes antes de separar um personagem de seu Companheiro quando esse aprimoramento está envolvido.

Embora os personagens não sejam obrigados a terem seus companheiros como Aspectos, isso é altamente recomendável. Companheiros são os alvos primários dos vilões ao tentarem causar algum prejuízo ao personagem, e ao optar por ter um Aspecto apropriado, o jogador garante que ele será recompensado pela inconveniência.

Subalternos e Companheiros – quem opta por quem

Até o que lemos acima existe uma preposição simples que você pode optar ou não por usar conforme a sua vontade, que é a seguinte: subalternos são para os caras maus – ou ao menos para NPCs – enquanto jogadores normalmente terão companheiros. Claro que haverá exceções (é bem provável que ambos os lados possuam companheiros) mas muito freqüentemente não será tematicamente apropriado andar por aí com uma meia-dúzia de capangas na sua retaguarda. Um parceiro enxerido, por outro lado, é totalmente no esquema...

4.3.8 – Sobrecarga

Quando um personagem toma uma ação (um ataque ou manobra) contra grupos de subalternos, ele pode ocasionalmente ser muito mais bem-sucedido do que o esperado. Isso deixa ele em uma situação onde ele possui uma boa quantidade de passos “perdidos”. Esses passos extras são chamados de **sobrecarga**. E podem ser usados em uma ação imediata em seguida, desde que não envolva outro ataque ou ação ofensiva. Podemos dizer que a sobrecarga é usada para usar ações suplementares.

Exemplo: *Katsuya está lutando contra dois ninjas (qualidade Adequada, conforme as regras acima de Subalternos), e os derruba com um esforço de 6! Uma vez que apenas quatro pontos são necessários para derrubar os ninjas, Katsuya tem dois passos de sobrecarga. Katsuya os usa para correr atrás do Mestre Muay-Thai que tentava fugir.*

Se o personagem estiver lutando contra personagens importantes (não contra subalternos), a sobrecarga ocorre apenas como o número de passos que sobrou após alcançar-se um resultado que possa derrotar (ou gerar consequência).

Exemplo: *Katsuya, John e Cairo caíram matando em cima do Mestre Muay-Thai e já detonaram suas maiores caixas de dano (4, 5 e 6). Então Katsuya derruba o Mestre Muay-Thai com 6 pontos de dano de sua devastadora técnica do Kyuuryuujinkai Karate. Como só eram necessários 4 pontos de dano (devido ao “rolamento” do dano para cima) para provocar um resultado de Derrota), Katsuya tem uma sobrecarga, que ele usa para ele poder fugir enquanto o Templo do Mestre Muay-Thai desmorona.*

4.3.9 – Floreio

De maneira geral, um floreio é um efeito especial que ocorre quando o personagem obtém um sucesso significativo ou melhor (pelo menos três passos). Esse efeito especial pode ser simplesmente para dar um colorido – o personagem pode parecer particularmente fantástico ou digno de reconhecimento por excelência. Mas em alguns casos, obter um floreio pode gerar efeitos em jogo.

Especificamente nos combates, o floreio é uma forma menor e defensiva de sobrecarga (veja acima) usada para representar pequenas mudanças na cadência da batalha. Aplicada em uma defesa, quando um personagem defende-se de maneira bem sucedida contra um rolamento de ataque por pelo menos três passos, ele recebe um floreio.

Tendo ganho um floreio, o jogador tem a possibilidade de aplicar um bônus ou redutor ao próximo rolamento que ocorrer. Floreios defensivos costumam ser usados na ação imediatamente seguinte a do personagem executada por qualquer um (herói ou vilão). Quando usado dessa forma, o floreio adiciona ou soma um a qualquer rolamento envolvido na ação (por exemplo, em um rolamento de ataque ou de defesa).

O jogador que conseguiu um floreio na sua defesa escolhe como esse floreio irá agir na cena. Desse modo, o único qualificador para usar o floreio é o personagem explicar como ele foi capaz de ajudar ou atrapalhar, mesmo que seja por meio de algumas palavras de encorajamento ou uma distração. O personagem nem sempre poderá ser capaz de justificar o uso de um floreio, sendo que floreios que não foram usados na próxima ação simplesmente desaparecem.

Exemplo: *Hannah, a sapeca, consegue se esconder enquanto os ninjas invadem o depósito onde os Primordiais se ocultam. Ela consegue rolar um defensivo de 4, o que gera Floreio. A próxima ação dos ninjas é atacar Yelena para despachá-la para o outro mundo, então Hannah grita “Yelena, cuidado!”, lhe dando +1 em seu rolamento defensivo.*

Note que o floreio, quando usado, é um efeito que ocorre no lugar de uma sobrecarga. Por exemplo, alguém pode ser bem-sucedido em uma defesa por 3 passos, o que gera um floreio. Ele pode usar seu floreio para dar um bônus de +1 como descrito anteriormente, ou então pode tratar esse esses três passos como sobrecarga, usando-os para bloquear uma explosão que está para ocorrer ou qualquer outra ação suplementar.

Os floreios podem afetar certas manobras (veja “Aspectos Temporários” na página 55). E existem outras aplicações de floreios que serão descritas nesse livro. Em geral, os floreios servem como uma forma simples de tomar nota que um personagem fez algo particularmente bem com um rolamento. Em particular, rolamentos de perícia e Façanhas que usam força também geram e utilizam floreios de maneiras específicas; veja as descrições individuais para mais detalhes. O efeito “+1 na próxima ação” do floreio, porém ocorre apenas como resultado de um rolamento defensivo em um conflito, pois rolamentos defensivos normalmente não geram passos quando são bem sucedidos; o floreio permite que um rolamento particularmente bom seja valorizado e não “desperdiçado”.

4.3.10 – Usando o Ambiente

No capítulo sobre Aspectos, nós já falamos sobre explorar Aspectos de cena para bônus. Outra coisa para a qual os Aspectos de cena podem ser usada é para o uso ocasional de uma perícia no lugar de outra de uma forma que normalmente não seria usada. Para isso, invoque o Aspecto (gastando um Ponto de Destino) de modo a criar uma justificativa razoável para o uso não convencional da perícia; o personagem pode usar a nova perícia por tanto tempo quanto o Mestre considerar apropriado. Se a nova perícia tem um impacto dramático devido à sua novidade, é provável que ela seja apropriada para apenas um rolamento, mas algumas vezes a perícia pode ser apropriada por toda uma cena.

Exemplo: Hannah está separada dos demais Primordiais, fugindo das múmias Astecas invocadas por Tupac Zapator contra ele. A pirâmide está lotada de Armadilhas (Aspecto – Armadilhas), então ela decide que é uma boa idéia tentar fazer as múmias a seguirem em uma brincadeira de pega-pega no templo, até que elas caiam em uma das armadilhas. O Mestre acha uma boa idéia e permite que ela use Esportes como perícia de ataque naquele turno. Isso é algo muito poderoso, então o Mestre decide que Hannah pode tentar isso apenas uma vez nesse combate (mas em outros Hannah pode tentar o mesmo truque).

5 – Perícias

Perícias:

Conhecimento	Estudo Arte Mistérios Ciência
Percepção	Prontidão Empatia Investigação
Artífice	Arte Engenharia
Físicas	Esportes Resistência Força
Subterfúgio	Ladinagem Prestidigitação Furtividade
Social	Contatos Enganar Empatia Intimidação Liderança Fascinar Determinação
Mundanas	Pilotagem Jogos Dirigir Recursos Sobrevivência
Combate	Briga Armas de Fogo Armas Branca

Esse capítulo é focado em ter-se uma idéia do que cada perícia pode fazer e porque você pode querer ter ela em seu personagem. Isso quer dizer que a informação oferecida aqui é focada no jogador; ela oferece uma perspectiva de “tenho isso que me permite fazer isso”.

As perícias podem ser aprimoradas por meio de Façanhas, cobertas em seu próprio capítulo (página 80). Elas também possuem certas considerações especiais para o Mestre na hora de resolver o uso das mesmas; elas são cobertas no Capítulo “Mestrando” (página 144).

Aqui cada perícia possui uma descrição do que ela faz e de como ela é mais usada.

Cada perícia também possui uma série de complicações que definem regras sobre como a perícia deve ser usada segundo algumas circunstâncias. Sempre que você ver uma dessas complicações, você verá o símbolo de estrela (◆) próximo a ele. As complicações possuem nomes que torna-as mais simples de serem referenciadas. Em alguns casos, as complicações são similares a Façanhas que qualquer um que

possua a perícia pode realizar. As regras específicas para definir as dificuldades das diversas complicações não são explicadas aqui. Você irá encontrar essas informações no capítulo “Mestrando”, começando pela página 144, sendo que indicaremos as páginas para cada perícia. Aqui estamos simplesmente nos focando em dar a você uma idéia do que são cada uma das formas de arbitragem.

5.1 – Avaliação e Declaração

Por vezes, as perícias podem ser combinadas (veja a página 51) e também podem ser usadas para criar uma situação na qual alguma outra perícia pode receber vantagens, seja por meio de manobras ou de aspectos temporários (veja a página 49 e 55). Finalmente, pode-se usar algumas perícias por meio de avaliações e declarações.

Algumas vezes as perícias serão usadas em avaliações criteriosas bem antes da tomada de ação – talvez como parte de um plano maior, ou simplesmente pela observação de um alvo tempo suficiente para aprender algo que possa oferecer uma vantagem significativa. Esse método é usado frequentemente com perícias que tenham um elemento de percepção, incluindo aí Investigação, Empatia e até mesmo Ladinagem. Aqui, a perícia não é usada para colocar um Aspecto temporário, mas sim para descobrir um Aspecto já existente. O personagem que está fazendo a avaliação ainda pode Explorar esse Aspecto gratuitamente, mas ele também continua sendo alvo das limitações usuais de uma exploração gratuita – ele precisa fazer isso assim que o Aspecto for revelado. Isso normalmente quer dizer que uma exploração livre precisa ser usada na mesma cena que a avaliação ou, se a avaliação levar mais de uma cena para ser realizada, até a cena subsequente. Isso oferece uma recompensa para equilibrar o tempo que o jogador poderia gastar pensando em outro plano mais cauteloso.

Todas os esforços de avaliação exigem o uso de uma quantidade significativa de tempo, normalmente descrita na perícia. Isso pode permitir que perícias que normalmente não importariam em ambientes de maior pressão (como em uma batalha) passem a importar graças ao tempo investido antecipadamente.

Perícias de percepção permitem descobrir apenas aquilo que já exista. Já perícias de conhecimento irão permitir declarações – em outras palavras, usar uma perícia de conhecimento de maneira bem-sucedida permite a um personagem introduzir fatos inteiramente novos em jogo e os usar para obter vantagens. Os novos fatos aparecem na forma de um Aspecto temporário. O Mestre é encorajado a usar de criatividade como seu referencial quando arbitrar o uso de perícias de conhecimento. Fatos criativos e divertidos podem resultar com mais facilidade em um uso de uma perícia de conhecimentos e portanto na geração de um Aspecto temporário. Por exemplo, um antropólogo com um conhecimento sólido em Estudos pode usar sua habilidade de declaração para definir novos fatos sobre uma tribo que os personagens acabaram de encontrar – e se isso for verdade, de repente a cena ou a tribo recebe um Aspecto que mantenha o fato que o jogador acabou de inventar. Como no caso de manobras ou avaliação, a primeira exploração desse Aspecto é gratuita.

Diferentemente de avaliações, declarações não tomam tempo de jogo algum – apenas a perícia de conhecimento a ser usada.

Exemplo de Declaração

Um jogador cujo personagem é um especialista em arquitetura, tenta declarar que “a história mostra que muitas casas desse tipo possuíam portas secretas nos quartos de modo a permitir uma fuga em caso de batida policial”. O Mestre autoriza o fato novo, o jogador rola de modo bem-sucedido e 'cria' uma porta secreta que o Mestre não planejava. O jogador e o Mestre discutem sobre para onde a porta leva e outros detalhes similares e então o personagem continua: “deve ter uma porta secreta em algum lugar nessa parede... <toc toc> Aqui está! Agora, só precisamos descobrir como abrí-la...”

Qualquer Aspecto que tenha aparecido no jogo dessas maneiras não precisa desaparecer após o uso se o Mestre desejar que ele persista (ou se as circunstâncias disserem que é razoável que o mesmo permaneça lá). Qualquer uso subsequentes desse Aspecto, porém, irá custar (ou garantir!) um Ponto de Destino como de costume. Isso quer dizer que ocasionalmente manobras, declarações e avaliações podem “voltar-se contra o feiticeiro”, levando a uma Forçada. Como os Aspectos estão envolvidos, tais coisas podem facilmente tornarem-se facas de dois gumes!

Finalmente, quando lidando com um alvo que possui múltiplos Aspectos nele devido a avaliações ou declarações, não é possível usar-se múltiplas explorações “gratuitas” ao mesmo tempo. Em cada rolamento apenas uma exploração “gratuita” pode ser usada. Pontos de Destino podem ser usados para explorar-se os outros aspectos que foram avaliados ou declarados no mesmo rolamento, e rolamentos posteriores podem usar outras explorações gratuitas.

5.2 – Armas Brancas

(Façanhas na página 81; complicações na página 148)

Essa é a perícia a ser usada para lutar-se com armas de todos os tipos, de espadas a chicotes, passando por machados, facas e bastões. O tipo exato de arma é mais uma questão de estilo do que qualquer outra coisa, uma vez que essa perícia cobre desde a Esgrima dos salões da Europa a marinheiros usando facas e porretes nas docas.

A Perícia de Armas Brancas também inclui a habilidade de arremessar-se algumas armas pequenas a até uma zona além de onde o personagem está, ou de usar-se armas com alcance de tamanhos pouco convencionais para atingir-se zonas adjacentes (como um chicote), portanto um personagem pode usar essa perícia tanto para ser um bom lutador com facas ou arremessador de facas. Isso dá a personagens focados em Armas Brancas uma leve vantagem contra personagens que lutam com Briga, com a compensação de que um usuário de Armas Brancas deve ter uma arma à mão para a maior parte dos usos da perícia.

Como perícia de Combate, Armas Brancas inerentemente carrega a habilidade de se defender de um ataque e portanto pode ser usada em defesa. Usuários de Armas Brancas também são versados em uma grande variedade de armas e estilos de combate, e podem usar essa perícia como uma perícia de conhecimento limitada cobrindo tais áreas.

Personagens com altos níveis de Armas Brancas incluem esgrimistas, marinheiros e outros tipos de atletas e artistas de circo.

Se alguém se devotou ao uso de Armas Brancas como um componente importante do seu estilo de luto, pode-se assumir com segurança que ele possui armamento suficiente para fazer uso dessa perícia, independentemente dos Recursos do mesmo. Isso, é claro, está sujeito à aprovação do Mestre e tem que condizer com o conceito do personagem.

5.3 – Armas de Fogo

(Façanhas na página 83; complicações na página 148)

Algumas vezes os personagens simplesmente precisam atirar em algo. Felizmente existe uma perícia para isso. Com uma arma de fogo, os personagens podem atingir alvos até duas zonas distante – três se a arma for um rifle (fronteiras podem contar ou não conforme a sua natureza). Infelizmente, sem uma arma de fogo em mãos, ou ao menos próxima, essa perícia não é muito útil.

Armas de Fogo também pode ser usada para cobrir armas que atirem à distância mas que não sejam de fogo, como arcos ou estranhas lanças elétricas que disparem raios, embora isso possa exigir uma pequena penalidade. Se, no momento em que o personagem escolher essa perícia, ele decidir que o personagem é focado no uso de uma determinada arma que não seja de fogo, ele pode renomear a perícia para algo apropriado (por exemplo, Arqueria) e sofrer uma penalidade ao utilizar armas de fogo. Nessa opção de perícia, a maior parte das Façanhas com Armas continuam disponíveis (embora ser Two-Hands usando arcos possa ser algo bem estranho).

A perícia de Armas de Fogo não permite que os personagens se defendam enquanto atacam, pois ela troca o componente defensivo pela habilidade de agir à distância. Um personagem que queira ser tanto um bom atirador quanto bom em tirar o corpo fora deveria também investir também em Esportes ou Briga (ou ambos!)

Atirados também são versados em uma grande variedade de armas de todos os tamanhos e munições, e podem usar essa perícia como uma perícia de conhecimento limitado à essas áreas.

Personagens com níveis altos de Armas de Fogo incluem assassinos, soldados e caçadores. Se alguém é realmente devotado no uso de Armas de Fogo como um componente importante em combate, pode-se assumir com segurança que ele possua uma ou duas armas no mínimo, não importando seu nível em Recursos (embora o fato de ele poder ou não carregar essas coisas para onde quiser são outros quinhentos). Isso, é claro, está sujeito à aprovação do Mestre e tem que condizer com o conceito do personagem.

5.4 – Artes

(Façanhas na página 85; complicações na página 148)

A perícia Artes representa a habilidade artística do personagem como um todo, cobrindo uma grande gama de ações, da pintura à dança e à música. Isso inclui o conhecimento, a composição e a performance. Personagens com altos níveis de Artes incluem artistas (obviamente), aristocratas e aqueles ligados à intelectualidade.

Artes normalmente é usada como um a perícia de conhecimento, por envolver o conhecimento sobre as artes, sobre os artistas, e sobre como fazer determinado tipo de obra; como uma perícia de artífices, para criar uma obra de arte; ou ainda como uma perícia social para entreter outras pessoas.

5.4.1 – ♦ Conhecendo as Artes [Artes]

Como uma perícia de conhecimento, Artes é basicamente idêntica a Estudos, embora os campos nos quais ela se envolva sejam mais limitados e focados – alguns passos de sucesso em um rolamento de Artes irão oferecer mais informações do que se alguém tentasse usar Estudos para o mesmo problema relacionado às artes.

5.4.2 – ♦ Comunicando-se por meio das Artes [Artes]

Enquanto Estudos cobre os blocos básicos técnicos para as comunicações, como idioma, gramática e afins, a Arte cobre a expressão das idéias, e portanto, a maior parte das comunicações de massa, como a escrita. Essas porém não são formas de arte “pura”, é as outras perícias do personagem possuem papéis na sua aplicação, portanto a habilidade de escrever de um personagem é normalmente modificada por sua perícia Estudos. Existem exceções, como os documentos acadêmicos padrão (que usam apenas Estudos) e a poesia (que usa apenas Artes).

A oratória também funciona dessa forma, mas está mais ligada ao carisma e presença do orador – nesses casos, Artes modifica qualquer perícia (Fascinar, Intimidar, Liderança ou Enganar) que o personagem esteja usando, desde que hajam aspectos criativos na comunicação.

5.4.3 – ♦ Falsificações [Artes]

A imitação tem seu lugar a muito estabelecido no mundo das artes, e portanto Artes é uma perícia muito boa para se criar objetos falsos, sejam sinfonias “perdidas” ou documentos falsificados. Quando um personagem deseja fazer uma falsificação, a dificuldade depende da complexidade do que está sendo duplicado. Ter um original à mão pode ajudar a reduzir essa dificuldade. Enganar também deveria ser usado para complementar o esforço.

Para mais sobre como as dificuldades para falsificações são definidas veja a página 150

5.4.4 – ♦ Produzindo Arte [Artes]

Como uma perícia de artífice, Artes é bem direta: os personagens podem produzir arte de praticamente todos os tipos com uma qualidade igual à sua perícia. Sem Façanhas, nenhuma delas serão obras de arte, mas qualquer Arte que seja Mediocre ou melhor pode ser expostas sem realmente causar embaraços.

Algumas vezes, porém, é necessário improvisar-se uma obra, e isso tem que ser feito de forma um pouco mais rápida e suja. Normalmente isso demanda apenas alguns minutos e o personagem precisa rolar para criar sua obra. De maneira geral, durante a duração da cena em que ela foi exposta, a qualidade da peça é igual à do rolamento, sendo que a cada cena subsequente ela vai perdendo um passo.

5.4.5 – ♦ Performance de Artes [Artes]

A Arte também pode ser usada para moldar as reações de um grupo. Dependendo da forma como um grupo é exposto às obras de um artista, como em um show ou performance, a cena pode ganhar um Aspecto apropriado para a performance. Normalmente esse Aspecto permanece em cena apenas durante a duração da performance, mas algumas Façanhas podem permitir que esse efeito se prolongue às cenas subsequentes.

Na realidade, essa é uma declaração por parte do artista, limitada ao humor e impacto emocional, não podendo declarar algo mais específico. Em geral a arte inspira as paixões de uma maneira ampla; por exemplo, pode fazer com que as pessoas tenham esperança, mas não pode determinar esperança *em que* elas sentem. Quando atuando em uma performance, qualquer Aspecto temporário obtido – seja por tratar a performance como uma manobra ou como um ataque – precisa ser amplo e não-específico. “Esperançoso” é bom, mas “Espero que o Doktor Herborn seja vencido” não. Mas há uma exceção: uma performance que vise especificamente um alvo, como uma sátira, pode ir diretamente contra ele, com a dificuldade baseada no status do alvo.

5.5 – Briga

(Façanhas na página 87; complicações na página 150; Engenhocas e Cacarecos na página 135)

Essa é a habilidade de sair no braço com alguém, sem arma nenhuma, exceto dois punhos e muita moral! Com treinamento especializado, pode incluir a prática de formas mais disciplinadas de combate físico, como as artes marciais orientais. Como uma perícia de combate, Briga permite aos personagens tanto atacarem quanto se defenderem. Lutadores de rua também são versados em uma série de estilos de luta de todas as partes do mundo, e podem usar essa perícia como uma forma de perícia de conhecimento limitada a esse assunto. Personagens com níveis altos de Briga incluem marinheiros, capangas e artistas marciais.

5.6 – Ciência

(Façanhas na página 90; complicações na página 151)

Não estamos falando apenas de ciência, mas sim de “Ciência!” que se propõe a resolver todos os mistérios da existência para a humanidade. Essa perícia representa uma grande gama de conhecimentos, dos mais básicos até a aplicação mais correta do método científico, e inclui entre outras Medicina. Personagens com níveis altos de Ciência incluem cientistas e médicos, mas qualquer cavalheiro que se preze possui alguma familiaridade com as ciências.

5.6.1 – ♦ Ciência com C Maiúsculo! [Ciência]

Mais importante que tudo, Ciência aqui significa Ciência de aventuras com C maiúscula. Existem equações matemáticas que sejam capazes de criar um caminho através de um muro? Existe alguma cura para a licantropia ou vampirismo? Claro que há, e o Dr. Thanatos tem uma seringa dela dentro de sua mala para provar! A teoria do flogisto, a partícula subatômica que compõe o fogo, é válida? Meu amigo, não apenas é válida, mas posso lhe mostrar aplicações com a minha bomba flogistônica!

Na prática isso quer dizer que praticamente qualquer coisa pode ser explicada pela “Ciência!”, mesmo que isso não faça o menor sentido para qualquer um exceto aquele que está explicando, desde que pareça sério, e algumas vezes pode ser que tudo isso seja realmente verdadeiro!. Quando confrontado com um desafio, o personagem pode aplicar uma explicação científica e então rolar contra uma dificuldade determinada pelo Mestre, sendo essa uma ação de declaração. Se o personagem agir de acordo com a idéia científica e o rolamento for bem sucedido, ele ganha um bônus de +2 ou um novo rolamento na ação, explorando o Aspecto que ele introduziu. A ciência nessa declaração não precisa ser correta no mundo real – basta soar científica, e pode até mesmo parecer idéias científicas com o uso de palavras longas e complicadas do jargão científico. Uma vez que o bônus vêm da exploração de um Aspecto, esse primeiro bônus é gratuito, e quaisquer outros exigirão um Ponto de Destino.

Exemplo: John está atirando contra os nazistas que estão vindo. Então Cairo aponta para a base da ponte e diz: “Ali tem uma alta concentração de metano! Dá para perceber pelo fato de ser um pântano ali. Se você atirar ali, contra aquela pedra, você irá provocar uma faísca que transformará todo aquele lodo em uma verdadeira bomba!”. Cairo rola sua Perícia Ciência e se for bem sucedido, o plano será bom, dando +2 para John. Se falhar, as coisas poderão não ser tão boas: o brilho do tiro “lascando” a pedra será o suficiente para alertar os nazistas.

5.6.2 – ♦ Cuidados Médicos [Ciência]

Cientistas de Aventura conhecem várias coisas, o que inclui um entendimento básico de medicina. Um personagem pode usar sua perícia de Ciência para Primeiros Socorros e medicina mais avançada. Veja a página 151 para uma discussão sobre a dificuldade de usar Ciência para fins de cura.

5.6.3 – ♦ Experimentos [Ciência]

Ciência pode ser usada para responder todo tipo de pergunta, com tempo e equipamento apropriado para a investigação dos fatos. Um cientista que esteja tentando resolver um problema deve imaginar a pergunta que deseja responder, como em “O que matou esse homem?” ou “Qual a composição desse objeto?”. O Mestre pode solicitar um rolamento para ver se o personagem é capaz de responder essa questão. Esse processo irá exigir um laboratório de algum tipo, e é possível que algumas questões não

poderão ser respondidas sem o equipamento apropriado. No fim das contas é a mesma coisa que alguém usar Estudos para realizar pesquisas em uma biblioteca (veja a página 71)

5.7 – Contatos

(Façanhas na página 92; complicações na página 152)

Contatos envolve descobrir coisas das pessoas. Um personagem pode conhecer um cara que conhece um cara ou simplesmente ele pode saber a pergunta certa a ser feita. Seja quais for os métodos usados, ele sabe como descobrir coisas perguntando por aí. Personagens com altos níveis de Contatos incluem repórteres, detetives particulares e espíões.

Um personagem com um nível alto de Contatos conhece uma grande variedade de pessoas e conta com pelo menos uma certa quantidade de conexões com virtualmente qualquer organização. Existem Façanhas relacionadas à perícia Contatos que dão ao personagem fortes conexões em determinado campo, como crime ou negócios, e que permitem aumentar o grau de contato com aquele campo.

Os contatos não surgem do nada. O personagem precisa sair por aí e conversar com as pessoas para que elas sejam úteis, e quando isso não é possível, não há Contatos. Contatos também são limitados pela familiaridade – um personagem encontrando-se em um ambiente no qual ele não está familiarizado pode encontrar dificuldades que podem chegar até a +4. Felizmente, Contatos também cobre a perícia de construir novas redes sociais, portanto se um personagem permanecer em uma área por algum tempo ele pode diminuir a dificuldade em um por semana.

5.7.1 – ♦ Obtendo Informação [Contatos]

Como no caso da pesquisa em Estudos (página 71), obter informações começa com uma questão, exceto que no caso o personagem sai conversando com a pessoa, tentando obter a resposta para uma questão como “quem quer me matar?” O personagem descreve onde o seu personagem irá conversar com as pessoas (normalmente “nas ruas”), o Mestre define a dificuldade, e o jogador rola normalmente, e então o Mestre passa ao jogador qualquer informação que o personagem tenha descoberto. Se o rolamento falhar, então a tabela de investimento de tempo pode ser usada, só que ao invés de precisar de uma biblioteca, o personagem precisa conhecer pessoas que possam resolver sua dúvida. Essas pessoas tem que ter o nível adequado de acesso à resposta dessa pergunta, o que corresponde à “qualidade” de uma biblioteca. Se o personagem tiver sido “expulso” por algum motivo, nenhum investimento de tempo irá ajudar. Quando isso ocorre, é normalmente porque existe algo que o jogador precisa resolver primeiro.

Um aviso importante sobre a autenticidade das informações – ser o cara mais bem informado e estar por dentro do último babado não é exatamente a mesma coisa. Contatos permite descobrir o que as pessoas sabem, e elas podem ter suas próprias motivações. A informação é tão boa quanto a fonte de onde veio. Raramente Contatos testa a veracidade da informação fornecida – exceto pela descoberta por meio de diversas fontes, de que informações contraditórias estão vindo de diversas fontes. Se um personagem tentar determinar a veracidade da informação que ele está obtendo, é algo mais profundo, e pode envolver Empatia, Fascinar, Enganar, e outras.

5.7.2 – ♦ Rumores [Contatos]

Contatos também são úteis para espalhar rumores, não apenas para ficar cientes deles. O personagem simplesmente diz ao Mestre quais rumores ele deseja espalhar, e o Mestre pode atribuir bônus ou redutores baseados no quão razoáveis ou não eles são. O Mestre então usa o rolamento final para determina o resultado final de como ficou o rumor.

É importante notar que o rolamento do personagem também é a dificuldade para o rolamento de outro personagem de Contatos para descobrir quem espalhou os rumores, portanto é bom ficar atento!

5.7.3 – ♦ Tirando da reta [Contatos]

Contatos também permite ao personagem estar por dentro do estado geral das coisas, e atua como uma espécie de Prontidão social, mantendo o personagem a par do que está por vir. Está longe de ser perfeito, e como Prontidão, o Mestre é quem normalmente pedirá o rolamento – um jogador não costuma esperar tirar o dele da reta (mas ele pode dizer ao Mestre que ele está procurando saber o que está acontecendo com o seus contatos, o que é uma boa pista de que ele está afim de tirar o dele da reta).

5.8 – Determinação

(Façanhas na página 94; complicações na página 153)

Determinação é uma medida do auto-conhecimento do personagem, medido por meio de coisas como coragem ou força de vontade. É um indicador da calma sob pressão e também representa a força para não abandonar os eventos.. Ele é parte importante de esforços para resistir à tortura ou aos estranhos poderes mentais de determinados vilões psíquicos.

Determinação é quase sempre rolada em resposta a algo, ao invés de por si só. Seu principal objetivo é ser usada como defesa para a maior parte das manipulações ou distrações sociais. Determinação também brilha em situações onde as coisas saíram muito do controle. Personagens com um nível alto de Determinação possuem uma vantagem distinta para manter a cabeça no lugar e agir calmamente. De maneira similar, quando tudo parece perdido, um personagem com Determinação alta normalmente será capaz de achar uma saída. Determinação é o equivalente mental ou social para a Resistência física.

Determinação também define a capacidade do personagem de Compostura (o tamanho da trilha de dano de Compostura), que indica a resistência do personagem diante de um dano mental, social ou emocional. Por padrão, personagens possuem uma capacidade de Compostura de 5, mas eles podem aumentar essa capacidade baseado na sua Determinação. Determinação melhor que Mediocre adiciona mais caixas à trilha de dano conforme mostrado abaixo.

Resistência	Saúde
Mediano-Adequado	+1
Bom-Ótimo	+2
Soberbo-Fantástico	+3

5.9 – Dirigir

(Façanhas na página 96; complicações na página 153)

Dirigir é a habilidade de pilotar um carro, uma das maiores invenções dos tempos atuais. O Sr. Ford colocou essas coisas por toda a América, e os primeiros a estarem totalmente a vontade na direção estão aparecendo agora. Ei, os mais rápidos rachadores podem tirar o máximo dos seus 20 HP de potência, chegando a até 70 quilômetros por hora! Personagens com nível altos de Dirigir incluem taxistas, corredores e pilotos de carros de fuga.

A perícia Dirigir é muito simples de usar. Deseja fazer algo com um carro? Role Dirigir, simples assim. Se um personagem desejar fazer algo mais complicado, como dirigir e atirar ao mesmo tempo, Dirigir irá restringir a perícia usada (não modificar, uma vez que uma perícia alta em Dirigir não torna ninguém um melhor atirador).

5.9.1 – ♦ Perseguições [Dirigir]

Carros inevitavelmente se envolvem em perseguições, um dos mais importantes complicadores dessa perícia. Em uma perseguição, a perícia de Dirigir é usada para reduzir a distância entre ele e o carro que ele está perseguindo (ou aumentar a distância se ele for o perseguido!). Ela também é usada para resolver rapidamente problemas levantados pelo terreno ou por outros obstáculos. Para uma completa explicação das regras de perseguições, veja a seção do Mestre na página 153.

5.10 – Empatia

(Façanhas na página 98; complicações na página 156)

Essa é a habilidade de entender o que as outras pessoas estão pensando e sentindo. Ela pode ser útil se um personagem está tentando descobrir um mentiroso ou deseja falar o que ela quer ouvir. Empatia pode ser usada como uma defesa contra Enganar, e é a base da iniciativa em conflitos sociais. Personagens com Empatia alta inclui jogadores, repórteres e *socialites*.

5.10.1 – ♦ Avaliar as Pessoas [Empatia]

A Empatia pode ser usada para entender o que faz alguém parecer durão.

Depois de meia hora de interação pessoal intensa, um personagem pode rolar um teste de Empatia contra a perícia Fascinar do alvo (veja a página 160 para mais informações sobre o uso de Empatia e Enganar ao avaliar-se uma pessoa). Essa é uma ação de avaliação (veja a página 62). Se ele obtiver um ou mais passos no rolamento, ele descobre um dos Aspectos do alvo que ele não sabe ainda. Ele pode não ser revelado totalmente, mas ele terá uma boa noção; de fato, ele pode não saber o nome do irmão do personagem, mas ele irá revelar de que o alvo possui um relacionamento assim. Esse processo pode ser repetido, levando mais tempo a cada tentativa, até que o personagem descubra um número de Aspectos igual ao valor de Empatia do personagem (mínimo um) – portanto, uma perícia Adequada (valor 2) permitirá descobrir-se dois Aspectos após pelo menos dois rolamentos.

5.11 – Enganar

(Façanhas na página 100; complicações na página 156)

Enganar é a habilidade de mentir, simples assim. Seja por palavra ou ação, é a habilidade de agir de maneira falsa e convincente. Personagens com altos níveis de Enganar incluem espíões, políticos e laráprios.

Para mentiras menores, um desafio entre Enganar e uma perícia apropriada (normalmente Empatia, Prontidão ou Investigação) basta, mas para enganações mais complexas, como convencer alguém de uma mentira ou tentar vender a ponte do Brooklyn, um conflito social é apropriado, completo com ataques de Enganação e dano social envolvido. Algumas vezes Enganar é o apoio da ação, e não a ação principal, portanto a perícia é usada de maneira secundária para modificar, restringir ou complementar o uso de outras perícias.

5.11.1 – ♦ Cara de Coitadinho [Enganar]

Um personagem com Enganar pode optar por usar Enganar no lugar de Fascinar para se defender de outro personagem que esteja usando Empatia para obter uma idéia de quem ele é. O rolamento é modificado por Fascinar.

Se o personagem perde o rolamento de defesa, então o personagem que está usando Empatia procede normalmente – ao tentar se ocultar, o personagem fez besteira e acabou revelando suas intenções se o personagem for bem sucedido, porém, ele pode fornecer um Aspecto falso ao outro personagem, lhe passando uma idéia completamente fictícia sobre quem ele é.

Quando um personagem tenta obter vantagem de um Aspecto que ele pensa erroneamente que está lá, ele pode acabar desperdiçando um Ponto de Destino ou pior! (veja Descobrir os Aspectos alheios, página 37)

5.11.2 – ♦ Disfarce [Enganar]

Enganar cobre disfarces, usando a perícia de Enganar do personagem disfarçado contra qualquer tentativa de revelar o disfarce. Tais disfarces são dependentes do tipo de equipamento usado e não são muito eficientes contra observação intensa (especificamente, contra um rolamento de Investigação) sem o uso de Façanhas, mas são boas para a inspeção casual (rolamentos de Percepção)

5.11.3 – ♦ Jogo de Gato e Rato [Enganar]

Enganar pode ser usado para mais do que simplesmente desviar atenção; ele pode ser usado para responder a uma pesquisa social com uma rede de intrigas. Quando outro personagem inicia um desafio social, incluindo uma observação por Empatia, o personagem vira a mesa, usando sua perícia de Enganar como uma perícia ofensiva, e representando mentiras produzidas por quaisquer perícias convincentes como conseqüências. Esse é um jogo perigoso, porém, uma vez que o enganador está optando por não fazer cara de coitadinho, e se o seu oponente for bem sucedido, ele descobrirá toda a verdade. Porém se o enganador superar seu oponente de maneira significativa, essa pode ser uma técnica poderosa.

5.12 – Engenharia

(Façanhas na página 102; complicações na página 159; Engenhocas e Cacarecos na página 135)

A Engenharia é o entendimento de como os equipamentos funcionam, tanto para construí-los quanto para desmontá-los. Embora ele possa ser complementado pela compreensão da Ciência, conhecimentos de Engenharia podem resultar de colocar a mão na massa e ter um instinto natural de como as coisas

funcionam. Personagem com altos níveis de Engenharia incluem inventores, mecânicos e, frequentemente, pilotos e motoristas.

5.12.1 – ♦ Consertando Coisas [Engenharia]

Um engenheiro com tempo e ferramentas apropriadas pode consertar qualquer dispositivo. Para detalhes sobre dificuldades, veja as diretrizes do Mestre (página 159)

5.12.2 – ♦ Construindo Coisas [Engenharia]

Um engenheiro com tempo e ferramentas apropriadas pode construir uma grande quantidade de itens diferentes. Para maiores informações, consulte o capítulo de Engenhocas e Cacarecos (veja página 135)

5.12.3 – ♦ Destruir Coisas [Engenharia]

A Engenharia também pode ser usada como perícia para destruir coisas. Um engenheiro com tempo e ferramentas apropriadas pode desmontar praticamente qualquer construção ou estrutura. Engenharia também pode atuar como uma perícia de combate muito peculiar, possivelmente resultando em manobras ou ataques indiretos bastante estranhos (como preparar uma ponte para cair quando alguém atravessá-la).

5.13 – Esportes

(Façanhas na página 103; complicações na página 157)

Essa perícia mede as capacidades físicas em geral do personagem, à exceção da Força Bruta, que é medida por Força. Esportes cobre correr, pular, escalar, e outras perícias físicas mais amplas que você poderia encontrar em uma competição de atletismo. Personagens com altos níveis de Esportes incluem atletas, soldados e caçadores.

Esportes é normalmente a perícia para se usar “quanto houver dúvidas” em testes físicos, e ela é muito útil. Algumas vezes pode até mesmo haver confusão quanto a quando usar Esportes e quando usar Força. Como regra geral, Esportes é usado para mover a si próprio, enquanto Força é usado para mover outras coisas ou pessoas. Quando ambas as situações ocorrerem, elas podem ser usadas uma modificando a outra. Se não houver indicações claras de qual deve ser usada, o padrão é que Esportes seja a perícia primária e Força a secundária.

5.13.1 – ♦ Cair [Esportes]

Quando personagens caem, eles ignoram completamente a trilha de dano de Saúde e vão direto para as conseqüências, com a severidade sendo determinada pelo tamanho da queda. Personagens que caem podem rolar Esportes para tentar limitar a severidade do resultado. Para sugestões de severidade de quedas, consulte o capítulo “Mestrando”, na página 158.

5.13.2 – ♦ Correr [Esportes]

Um personagem pode usar Esportes para correr mais rápido realizando uma ação de corrida. Normalmente, personagens podem se mover uma zona por turno usando apenas um passo de suas ações como ação suplementar. Personagens que gastem a ação inteira se movendo estão correndo; rolando a perícia de Esportes do personagem contra uma dificuldade de Mediocre, ele poderá cruzar um número de zonas e barreiras igual a no máximo o total de passos do efeito obtido. Na ausência de barreiras, o personagem pode sempre se mover no mínimo uma zona. Veja a página 50 para detalhes adicionais.

5.13.3 – ♦ Escalar [Esportes]

Esportes é a perícia para Escalada. O Mestre irá definir uma dificuldade para o quão difícil é a escalada de um determinado obstáculo. Uma opção para o Mestre é usar passos para acelerar o processo caso o personagem seja bem sucedido. Para conselhos sobre como definir as dificuldades e criar desafios de escalada, veja a página 158.

5.13.4 – ◆ Esquiva [Esportes]

Esportes pode ser usada como uma perícia defensiva para responder a ataques em combate físico, e atua muito bem em conjunto com uma ação de defesa total (garantindo um +2 no rolamento; veja a página 49). É importante notar que usar uma ação de defesa total quer dizer que você não poderá usar Esquiva para outras coisas, como correr.

5.13.5 – ◆ Saltar [Esportes]

Isso aqui não são as Olimpíadas – saltar nesse caso é algo que é feito para passar-se obstáculos ou atravessar-se desfiladeiros, e nessas situações o Mestre define uma dificuldade a ser alcançada ou excedida. Geralmente essa dificuldade é o mínimo necessário para superar-se a distância desejada, portanto superá-la por alguns passos é normalmente uma boa idéia. Exceto por isso, saltar normalmente é uma extensão do movimento normal. Para conselhos sobre como definir as dificuldades e criar desafios de salto, veja a página 157.

5.14 – Estudos

(Façanhas na página 105; complicações na página 160)

Estudos é uma perícia de conhecimento que representa o que o personagem “aprendeu com os livros”. Qualquer coisa que não possa ser considerado Ciência, Mistérios ou Arte cai nessa perícia (embora ocasionalmente algumas possam existir em quaisquer dessas perícias). Personagens com níveis altos de Estudos incluem estudiosos da Antiguidade, professores e sabichões.

O uso padrão de Estudos é responder perguntas. Perguntas cobertas por Estudos incluem aquelas relacionadas a história, literatura, sociologia e outras ciências “leves” - para resumir, a maior parte do que não é nem arte e nem ciência.

O personagem pode perguntar ao Mestre “O que eu sei sobre esse assunto?” ou “O que isso quer dizer?” Normalmente rolamentos serão desnecessários, principalmente se o assunto estiver na especialidade do personagem (veja *Catedrático*, na página 105), mas o mestre pode exigir um rolamento contra uma dificuldade determinada por ele se ele achar que a informação seria algo difícil de ser obtido (como uma pista): se o personagem for bem sucedido, ele recebe a informação. Se falhar, ele não recebe, mas pode tentar pesquisar sobre o assunto (veja abaixo) – ou, o que é mais interessante, pode se enfiar em problemas ainda maiores seguindo uma pista falsa.

5.14.1 – ◆ A Verdade [Estudos]

Em circunstâncias normais, o personagem pode saber ou não a resposta, mas não irá dar uma resposta errada. Uma resposta errada costuma ser resultado de duas coisas: ou de um Aspecto Forçado – o personagem pode ter recebido um Ponto de Destino para sair pela tangente ou para chegar a uma conclusão errônea, ou pode ser resultado de uma tentativa real de enganar-se o personagem plantando informações errôneas.

Para plantar informações errôneas, um personagem precisa decidir qual questão (em geral) que será manipulada. O personagem precisa ter acesso à biblioteca do alvo (veja Pesquisa na página 71) e fazer um rolamento de Estudos modificado por Enganar (veja “Combinando Perícias”, página 51) além de quaisquer rolamentos que ele possa precisar para entrar e sair do local onde a informação está armazenada.

O resultado do rolamento é a dificuldade para perceber que a informação está errônea. Se alguém tentar descobrir informações que tenham sido afetadas por isso, ele faz um rolamento normal de Estudos. Se esse rolamento for menor que a dificuldade definida pela manipulação, a informação falsa é descoberta antes da informação verdadeira, podendo a informação verdadeira não ser descoberta se a falha for significativa (falha por três pontos ou mais). Se o pesquisador atingir ou superar o rolamento da manipulação, ele irá descobrir a informação falsa e tratá-la como tal.

5.14.2 – ◆ Declarando Fatos Menores [Estudos]

O personagem pode usar seu conhecimento para declarar fatos, preenchendo os detalhes menores que o Mestre não mencionou. Esses fatos precisam estar incluídos na perícia Estudos e o Mestre pode vetá-los. Mas se o Mestre achar que está tudo bem, então ele permite que o jogador faça uma declaração e role Estudos contra uma dificuldade estabelecida. Se o jogador for bem sucedido, os fatos são verdadeiros, caso

contrário não são. Como na maioria dos casos, o Mestre pode ou não dizer a dificuldade estabelecida, portanto o jogador pode não ter certeza de ter sido bem-sucedido.

Essa é uma ação de declaração como descrito anteriormente (veja a página 62). Se um estudioso ou outro personagem agir nos fatos declarados, essa pessoa pode explorar o Aspecto a ser introduzido. Se o estudioso estiver errado, não haverá penalidades, mas podem haver complicações – por exemplo, o Mestre pode colocar um aspecto temporário “Enganado” no acadêmico, obrigando-o a representar a confusão (e oferecendo ao acadêmico enganado um Ponto de Destino!). Se o acadêmico estiver certo, o Aspecto é colocado, e pode ser explorado como descrito anteriormente, inclusive com a primeira exploração gratuita.

Exemplo: *Os Primordiais estão negociando com uma tribo perdida e hostil no meio da Amazônia, então Cairo sussurra nos ouvidos de Katsuya: “Eles são dos Yuawabirá – eles respeitam a força. Assim que o primeiro deles se aproximar para conversar, sente a mão na cara dele!”. E Cairo rola os dados. O Mestre determina uma dificuldade Adequada e, caso Cairo seja bem sucedido (e Katsuya siga seu conselho) então Cairo Explora o Aspecto “Respeitam a Força” sobre os Yuawabirá, ganhando +2 ou um novo rolamento em seus testes de Fascinar. Se Cairo falhar e ainda assim Katsuya sentar a mão na cara deles, as coisas podem ficar divertidas.*

Para conselhos sobre como definir a dificuldade de uma declaração, veja a página 146.

5.14.3 – ◆ Exposição e Repasse de Conhecimento [Estudos]

Algumas vezes o Mestre simplesmente dá uma grande quantidade de informações para o grupo, e o personagem com a melhor perícia de conhecimento tende a ser quem irá repassá-la. Quando o personagem precisar oferecer uma grande quantidade de informação ao grupo, ele pode usar o personagem com mais conhecimento no assunto como porta-voz. Assumindo que o jogador concorde, o Mestre deveria compartilhar todo o histórico relacionado e é encorajado a dar ao jogador um ponto de Destino por permitir que o personagem fosse comandado temporariamente pelo Mestre.

5.14.4 – ◆ Línguas [Estudos]

O Estudo de línguas é parte de uma boa educação tradicional. Um personagem pode falar um número de idiomas adicionais baseado no seu nível de Estudos. Cada nível acima de Mediocre garante ao personagem o conhecimento de um idioma a mais (portanto um em Mediano, dois em Adequado, etc...) O personagem não precisa escolher as línguas quando o personagem é criado, podendo escolhe-las durante o jogo, conforme a necessidade

5.14.5 – ◆ Pesquisa [Estudos]

Pesquisar um assunto normalmente é uma tarefa árdua e demorada, e normalmente o tipo de coisa que pode ser resolvida com alguns rolamentos de dados rápidos, sendo tratado como uma extensão do que o personagem conhece – ele sabe a resposta de algumas perguntas de cor, e para outras ele sabe por onde começar a procurar a resposta.

Desse modo, pesquisa é algo que o personagem pode tentar fazer quando falhar em um teste de Estudos. Desde que o pesquisador se disponha a gastar tempo pesquisando um assunto (e que a resposta possa ser encontrada) a única questão é quanto tempo vai levar para a informação ser obtida e quão boa é a biblioteca à qual ele tem acesso (mais sobre bibliotecas a seguir).

Uma nota importante: uma vez que o Mestre nem sempre é obrigado a revelar a dificuldade de um determinado rolamento, normalmente os personagens não sabem por quanto eles falharam, o que significa que eles não sabem por quanto tempo terão que pesquisar o assunto. Normalmente eles irão simplesmente continuar a pesquisa até obter a resposta certa, mas algumas vezes quando o tempo está apertado, eles não terão tanto tempo assim. Portanto o Mestre é encorajado a dar uma consultada em “Definindo Dificuldades” (página 144) antes de tomar qualquer decisão sobre o que fazer em caso de falha nos testes.

Pesquisas acadêmicas demandam uma biblioteca. A qualidade da biblioteca determina a questão mais difícil que pode ser respondida (portanto uma questão de dificuldade Boa exige uma biblioteca Boa ou melhor). Se um personagem tentar responder uma pergunta consultando uma biblioteca que não está preparada para respondê-la, o Mestre deveria causar problemas por isso.

A maioria das bibliotecas escolares e particulares são Mediocres, Medianas ou Adequadas. Faculdades pequenas costuma ter bibliotecas Boas, enquanto as maiores costuma ter bibliotecas Ótimas. Bibliotecas Soberbas ou melhores são poucas e separadas umas das outras. Muitas bibliotecas possuem

também uma ou duas especialidades nas quais são consideradas um passo melhor – por exemplo, a biblioteca de é Ótima, mas como ela é especializada em Direito, ela é tratada como Soberba para questões relacionadas a esse assunto. Personagens podem adquirir suas próprias bibliotecas (veja a Perícia Recursos, na página 78 para maiores informações)

***Exemplo:** Cairo tem que entender o que o antigo símbolo da Coroa de Khronos significa, uma questão de dificuldade Soberba. Ele rola e consegue apenas um resultado Bom, errando por dois. A resposta irá lhe tomar pelo menos meia hora, imaginando que ele tenha acesso a uma Biblioteca de Qualidade Soberba. Já que os demais estão envolvidos em coisas que levarão horas, gastar meia hora na biblioteca é tranquilo.*

5.15 – Fascinar

(Façanhas na página 107; complicações na página 160)

A contraparte de Intimidação, essa é a habilidade de falar às pessoas de uma maneira amigável e causar uma boa impressão, e com isso talvez convencê-las de que seu ponto de vista é o correto. Toda vez que um personagem deseja se comunicar sem uma ameaça implícita, essa é a perícia a ser usada, o que a torna ótima para obter-se um depoimento. Personagens com altos níveis de Fascinar incluem repórteres, trambiqueiros e bons policiais.

5.15.1 – ♦ Mostrando o que os outros querem ver [Fascinar]

Personagens peritos em Fascinar estão aptos a controlarem qual lado de suas personalidades eles irão mostrar, aparentemente se revelando enquanto na verdade estão guardando seus segredos mais profundos. Uma vez que ainda são reveladas coisas verdadeiras, essa não é uma ação realmente enganosa. Quando um personagem mostra-se, ele defende-se contra um uso de Empatia com Fascinar, como de costume. Se seu oponente é bem sucedido e obtém um passo, ele descobre algo, como de costume. Senão, ele ainda descobre um Aspecto – mas escolhido pelo defensor!

Isso pode ser usado efetivamente para defender-se sem a óbvia cara de “fechar-se em copas” de quem Oculta-se. Acima de tudo, um personagem que se mostra pode sempre escolher revelar algo que o outro personagem já sabe sobre ele.

5.15.2 – ♦ Ocultando-se [Fascinar]

Fascinar controla a face que o personagem mostra ao mundo, o que inclui o que ele não quer mostrar. Desse modo, quando um personagem tentar usar Empatia para obter uma leitura do personagem, ela é oposta por Fascinar. Se o personagem deseja simplesmente ocultar tudo, então você pode usar Fascinar e fazer algo equivalente a uma ação defensiva, com um bônus de +2 em seu rolamento.

Isso está acima da defesa “padrão” de Fascinar por um motivo bem simples: o personagem está ocultando todas as suas emoções. Isso também exige que o personagem esteja consciente do fato de que alguém está tentando “lê-lo”. Se o personagem tentar não aparentar estar ocultando-se, ou se ele não estiver consciente de que alguém está tentando “lê-lo”, então ele não pode usar uma ação de defesa total e não recebe o +2.

5.15.3 – ♦ Primeira Impressão [Fascinar]

A primeira vez que um personagem encontra alguém, o personagem pode exigir um rolamento rápido de Fascinar para determinar a impressão que o personagem tem. Para mais informações sobre primeiras impressões, consulte a página 160.

5.16 – Força

(Façanhas na página 109; complicações na página 161)

Essa é uma medida da força física pura, seja força pura e simples ou meramente o conhecimento sobre como aproveitar a força que se tem. Para erguer, mover ou quebrar coisas, Força é a perícia a ser usada. Força pode ser usada também indiretamente para modificar, complementar ou limitar alguns usos de perícias. Personagens com altos níveis de Força incluem halterofilistas, trabalhadores braçais e reis das selvas.

5.16.1 – ♦ Erguendo coisas [Força]

Força também controla o quanto um personagem pode erguer ou carregar. O peso de uma coisa sendo movida define a dificuldade para o rolamento. (Para uma discussão sobre peso e sobre levantamento de objetos pesados, veja a página 162).

5.16.2 – ♦ Luta Corporal [Força]

Em combate, Força pode ser usada para ajudar em determinadas aplicações de Briga ou Armas Brancas – se ela for um elemento importante no conjunto, Força pode modificar a perícia primária. Além disso, alguém bem sucedido em envolver-se em uma luta homem-a-homem pode potencialmente trocar a perícia de Briga por Força, se puder executar um estrangulamento ou outros movimentos de luta que sejam menos sobre atingir alguém e mais sobre sobrepor-se ao outros devido à força física. Tal mudança poderia provir de algum tipo de manobra.

5.16.3 – ♦ Quebrando coisas [Força]

Força é a perícia a ser usada quando deseja-se quebrar coisas em pedaços por meio da força bruta, incluindo aí quebrar tábuas de madeira, derrubar portas e assim por diante. Usando Força, itens podem ser danificados aos poucos ou simplesmente destruídos com um único golpe dramático. (Para regras sobre quebrar coisas, veja a página 161).

5.17 – Furtividade

(Façanhas na página 110; complicações na página 163)

Essa é a habilidade de permanecer oculto e incapaz de ser ouvido. Diretamente oposto tanto a Prontidão quanto a Investigação, essa habilidade cobre tudo, desde mover-se silenciosamente a esconder-se debaixo da cama. Personagens com altos níveis de Furtividade incluem ladrões, assassinos e crianças sapecas.

5.17.1 – ♦ Emboscada [Furtividade]

Embora esperamos que os heróis não recorram jamais a emboscadas, eles podem acabar sendo o alvo dessas ações nefastas! Quando alguém é vítima de uma emboscada, o alvo tem a chance de um último teste de Prontidão para ver se ele nota algo no último instante. Sendo bem-sucedido, o personagem pode agir normalmente. Se esse teste falhar, o ataque é feito contra o alvo é feito com a perícia de defesa do alvo estando em *Medíocre*.

5.17.2 – ♦ Esconder-se [Furtividade]

Quando um personagem está se escondendo, ele deve permanecer totalmente parado e (espera-se) fora de vista. Luz, obstáculos e outros fatores do cenário podem afetar o rolamento do personagem, e o resultado de seu teste de Furtividade é a base para qualquer desafio com a Investigação ou Prontidão de quem procurá-lo.

5.17.3 – ♦ Mover-se silenciosamente [Furtividade]

Mover-se silenciosamente é a arte de mover-se enquanto tenta-se não ser notado. Utiliza muitas das mesmas regras de Esconder-se, mas um tanto mais difícil por motivos óbvios.

5.18 – Intimidação

(Façanhas na página 112; complicações na página 164)

Existem perícias sociais mais graciosas para convencer as pessoas a fazer o que o personagem deseja, mas tais perícias tendem a não ter a eficiência bruta de comunicar que não desejar fazer o que o personagem deseja resultará em alguém se machucando, sem nenhuma ofensa.

Usar Intimidação é um ataque social direto, contra o qual o alvo pode defender-se usando Determinação. Essa é a perícia para interrogatório (de maneira oposta a pedir um depoimento) e também de arrancar o capeta de alguém. Mesmo sem basear-se no medo, Intimidação também pode ser ocasionalmente

usada como provocação, gerando uma “onda” forte de reposta emocional negativa (fazendo alguém partir para a porrada, ou no mínimo deixando alguém muito puto). Seja como for, não é nada bonito.

Personagens com alta Intimidação incluem tropas de choque, policiais “maus” e leões-de-chácara.

5.18.1 – ♦ Ameaça de Violência [Intimidação]

Se houver algum motivo para o alvo achar que o personagem intimidador é capaz de ferir o alvo quando ele na verdade não é, com quando o alvo está desarmado e o intimidador possui uma arma de fogo, o intimidador recebe um bônus de +1, +2 se o alvo estiver completamente indefeso. Inversamente, se o alvo está armado, seu rolamento de defesa provavelmente será a +1, podendo ser a +2 ou mais se o alvo estiver muito seguro de sua posição (como tendo uma boa proteção ou montes de apoio). Se essas circunstâncias mudarem rapidamente, será hora para um novo teste de Intimidação!

A lição é simples: Intimidação funciona melhor em uma posição de poder. Primeiro chegue nessa posição de poder, e então utilize a perícia.

5.18.2 – ♦ Cai Fora! [Intimidação]

Se as coisas chegarem a um ponto de haver um conflito, há várias outras ações que um oponente pode fazer além de ficar parado e ser intimidado, como deixar as coisas de lado ou simplesmente sacar uma arma. Porém, uma das reais forças da Intimidação é perceptível ao primeiro contato, quando as pessoas instintivamente saem do caminho de alguém que pareça ser perigoso. A Intimidação pode estabelecer uma primeira impressão ameaçadora e poderosa. Se o personagem está ativamente fazendo algo intimidante, ele precisa rolar um Desafio entre sua Intimidação contra a Determinação do oponente. Se for bem sucedido, o alvo sai do seu caminho por um momento, normalmente o bastante para você passar por ele, mas normalmente com tempo o bastante para que o alvo chame reforços se necessário. Isso não pode ser feito em um combate ou contra um alvo pronto para lutar, mas em situações de “primeiro contato” como a exposta, a Intimidação é a força motriz dos eventos.

5.19 – Investigação

(Façanhas na página 114; complicações na página 164)

Investigação é a habilidade de procurar coisas e, tudo dando certo, encontrá-las. Essa é a perícia usada quando o personagem está ativamente procurando por algo, como investigando a cena de um crime, ou tentar enxergar um inimigo escondido. Personagens com altos níveis em Investigação incluem detetives particulares, repórteres e policiais.

Investigação é a perícia mais usada quando o personagem deseja procurar por algo como pistas. É também útil para escutar atrás de portas ou outras atividades onde deseja-se observar algo por algum tempo. Quando deseja-se procurar por padrões profundos e falhas ocultas, Investigação pode ser usada como uma perícia de avaliação (veja acima, na página 112).

Isso tudo torna Investigação a contra-parte de Prontidão: ela é a percepção intencional e deliberada, em contraste com o modo passivo de operação de Prontidão. Isso quer dizer também que um esforço de Investigação irá oferecer muito mais informação e de melhor qualidade que um esforço similar em Prontidão. O problema é que Investigação demanda muito mais tempo.

5.20 – Jogos

(Façanhas na página 115; complicações na página 165)

Alguns jogos são questão puramente de sorte, mas um bom jogador não tem o menor interesse neles. Jogos é o conhecimento de como jogar um jogo e, mais importante, como vencer no jogo. Também inclui o conhecimento de coisas mais secundárias, por exemplo como atuar como crupiê. Personagens com altos níveis em Jogos incluem jogadores profissionais e agentes secretos.

5.20.1 – ♦ Entrando no Jogo [Jogos]

Um jogador normalmente consegue encontrar um jogo quando está ruim de grana – ou simplesmente está afim de uma boa diversão. Encontrar um jogo, ou ser convidado a um, exige um rolamento de Contatos (complementado por Jogos), com uma dificuldade igual à qualidade do Jogo (veja página 165). Personagens com a Façanha Manda Chuva (veja página 94) pode automaticamente encontrar

um jogo com uma qualidade até a do seu nível de Jogos. Em compensação, esse jogo sempre será de alto risco (veja abaixo).

A qualidade do jogo determina o valor base das apostas do mesmo, exceto se o jogador declarar que está procurando jogos de alto risco, no qual as apostas são dois passos mais altas. Porém, um jogo de alto risco inclui o potencial para complicadores, como mau perdedores ou mãos estranhas na mesa. Uma vez na mesa, o rolamento da perícia Jogos do jogador irá determinar se ele ganha ou perde, e se as apostas forem maior que seu nível de Recursos, pode ser um problema. As particularidades para narrar uma cena focada em Jogos estão descritas na seção do Mestre, na página 165.

5.21 – Ladinagem

(Façanhas na página 117; complicações na página 166)

A habilidade de contornar sistemas de segurança, como alarmes e trancas, estão sob os auspícios dessa perícia. Ela também inclui o conhecimento desses sistemas e a habilidade de os avaliar. Personagens com níveis altos de Ladinagem incluem ladrões, investigadores particulares e até mesmo alguns policiais.

5.21.1 – ♦ Avaliar Falhas de Segurança [Ladinagem]

Liderança também pode ser usado como uma perícia altamente especializado de percepção, específica para avaliar as forças e fraquezas de um alvo potencial. O uso dessa perícia permite ao personagem explorar a existência de Aspectos não-óbvios ou ocultos, usando avaliação (veja a página 62). Esse uso de Ladinagem pode ser misturado a algum tipo de declaração, se o personagem vier com um novo Aspecto interessante para colocar no alvo de uma futura ladinagem. Desse modo, tanto o Mestre pode indicar algumas falhas existentes que foram descobertas, ou o jogador pode declarar uma falha de segurança que ele pretende contornar.

Não importa o método, o personagem então rola contra uma dificuldade determinada pelo Mestre e se ele for bem sucedido, o fato é verdadeiro e pode dar um bônus de +2 para uma perícia onde aquela informação seja útil. Quando um jogador está fazendo declarações, a avaliação de falhas segue as mesmas idéias para as complicações da declaração de detalhes menores da perícia Estudos (página 70), mas limitadas para fatos de segurança (incluindo rotas de fuga potenciais). Como em ambos os casos isso revela um Aspecto pronto para ser explorado, os primeiros +2 são gratuitos e usos subsequentes em outros rolamentos custam o Ponto de Destino de costume.

5.22 – Liderança

(Façanhas na página 118; complicações na página 168)

Liderança é uma perícia multifacetada. Um bom líder sabe como direcionar e inspirar as pessoas, mas também sabe como controlar uma organização. Desse modo, a perícia Liderança cobre ambos os tipos de ações. Personagens com alta Liderança incluem oficiais militares, políticos, burocratas e advogados.

5.22.1 – ♦ Administração [Liderança]

Qualquer organização pela qual o personagem esteja responsável usa sua Liderança como valor padrão para qualquer questão relacionada ao quão organizada ela é. Isso estabelece a dificuldade para coisas como suborno ou roubo, e também dá uma idéia geral de o quão rápido e eficientemente a organização reage.

5.22.2 – ♦ Burocracia [Liderança]

Um bom líder sabe sobre as organizações e as regras que as governa, incluindo aí conhecimentos sobre as leis, subornos e outras coisas que possam ser necessárias por baixo dos panos é por isso que Liderança é uma perícia importante para advogados. Liderança serve como uma perícia genérica de conhecimentos sobre como agir em uma determinada organização, incluindo aí coisas importantes como o quanto é necessário de suborno para as coisas acontecerem.

5.22.3 – ♦ Comandar [Liderança]

Pode-se usar a Liderança para guiar as atividades de tropas, trabalhadores ou quaisquer outros grupos. Cada vez que o personagem estiver em posição de dar ordens para um grupo de subalternos, ele

pode aplicar sua Liderança como uma perícia secundária para modificar o rolamento dos seus subalternos. Em um conflito, oferecer essa assistência exige a ação do personagem, mas pode afetar os subalternos que estejam ligados a ele. Embora subalternos ligados não possam agir normalmente, quando eles estão dirigidos pelo personagem com Liderança, eles podem agir como se não tivessem ligados.

Exemplo: L'Khurn, o Mestre Atlante, decide que é uma boa hora para dar no pé, depois de ter enfurecido os Kairós além da conta. Ele então coloca sua Guarda (qualidade Boa) ligada a ele e decide que irá fazer com que eles apenas cubram sua retirada por meio de sua Liderança. Uma vez que sua Liderança Fantástica é maior que a Qualidade Boa da Guarda, naquele turno a Guarda atuará como subalternos desligados de qualidade Ótima, rolando como Ótimo para permitir que o Mestre Atlante fuja.

5.23 – Mistérios

(Façanhas na página 120; complicações na página 168)

Ainda existem muitas coisas que a ciência não explica no mundo. Fotografias etéreas, hipnose e outros truques mentais, rituais de impérios pré-Romanos, segredos do Extremo Oriente – todos esses segredos e muitos mais são conhecidos pelos mestres dos Mistérios. Personagens com níveis altos em Mistérios incluem místicos, exploradores e arqueologistas aventureiros.

O uso real de Mistérios é muito flexível – em momentos apropriados pode servir como uma perícia de conhecimento como Estudos, uma perícia de percepção como prontidão ou até mesmo uma coisa completamente diferente.

5.23.1 – ♦ Artefatos [Mistérios]

Mistérios pode ser usado para criar-se artefatos e talismãs da mesma forma que um Engenheiro pode construir coisas. Exige-se uma Oficina Arcana de nível apropriado, mas à exceção disso, as regras são as mesmas de Engenharia (veja a página 68).

5.23.2 – ♦ Conhecimento Arcano [Mistérios]

Mistérios pode ser usado da mesma maneira que Estudos, para pesquisar tópicos excepcionalmente esotéricos. A principal limitação é que as bibliotecas necessárias para esse tipo de pesquisa são poucas e afastadas entre si, embora um personagem possa ter uma Biblioteca Arcana própria se tiver Recursos suficientes (veja a página 78)

5.23.3 – ♦ Hipnose [Mistérios]

Pode-se usar Mistérios para realizar hipnose. Esse é mais um truque barato do que qualquer outra coisa, útil contra mentes fracas quando você tem tempo suficiente para adicioná-la ao jogo.

Tentativas de Hipnose são um conflito mental, falando tecnicamente, mas na prática ambos os lados tem que ser voluntários, portanto não é um conflito no sentido exato da palavra. As pessoas podem ser hipnotizadas porque elas desejam, e não sofrem consequências posteriores. Não existem sugestões pós-hipnóticas ou outros truques de controle mental (embora certas Façanhas de Mistérios focadas em Hipnose possam violar essa regra).

Apesar de todas essas limitações, hipnose tem usos práticos. Primeiro, pode ser usada para recuperar-se memórias perdidas. O usuário de hipnose pode colocar outro personagem em um transe profundo para lhe dar uma chance de lembrar uma cena de maneira mais precisa.

Além disso, um usuário de hipnose pode colocar um alvo voluntário em um transe repousante para ajudá-lo a ignorar distrações externas. Isso pode ser muito útil para levar alguém que sofra de aracnofobia através de uma sala cheia de aranhas ou coisas do gênero.

5.23.4 – ♦ Sexto Sentido [Mistérios]

O Mestre pode ocasionalmente pedir para um personagem rolar Mistérios da mesma forma que pediria para rolar Prontidão. Como o nome implica, isso tende a ser usado para coisas estranhas e misteriosas, portanto prever quando isso é possível é difícil. Ocasionalmente, pode-se permitir ao jogador realizar uma ação de avaliação para descobrir Aspectos ocultos dentro de um local que estejam ocultos de uma maneira arcana ou mística.

5.23.5 – ♦ Sortilégios [Mistérios]

Jogar o tarô, arremessar ossos ou preparar mapas astrais – um personagem pode usar Mistérios para tentar adivinhar o futuro. O conhecimento obtido assim nunca é muito específico, mas permite ao personagem determinar se um curso de ação é positivo. O personagem deveria resumir o sortilégio obtido da melhor forma possível, se possível como algo que poderia vir de um biscoito da sorte chinês. O sortilégio pode ser genérico (“O galo cantará quando o raio cair!”) ou sobre um determinado alvo (“Você encontrará um estranho alto e escuro!”) mas esse é o limite de especificidade. O Mestre pode guiar o jogador que está construindo o sortilégio usando algumas sugestões (página 169).

Recorrer a um Sortilégio é uma forma de declaração. O personagem pode, uma vez por sessão, realizar uma previsão e rolar contra uma dificuldade definida pelo Mestre. Se bem-sucedido o rolamento, essa previsão é real e agora existe um Aspecto que representa-a. Se o alvo for uma pessoa, ela recebe o Aspecto temporário durante toda a aventura. Se for uma previsão mais genérica, será considerado um Aspecto temporário de cena em todas as cenas da aventura.

5.24 – Pilotagem

(Façanhas na página 124; complicações na página 170)

Provavelmente o avião é ainda mais excitante que o carro. A Grande Guerra trouxe grandes avanços à aviação em todo o mundo, e o piloto ainda é uma figura heróica e fascinante. Com o final da guerra, as aplicações práticas e comerciais da aviação começaram a ser exploradas.

Personagens com altos níveis de Pilotagem normalmente são pilotos profissionais, embora ocasionalmente uns almofadinhas enfadonhos apareçam. Em jogo, as complicações de Dirigir também se aplicam a Pilotagem.

Pilotos com baixos níveis de Recursos provavelmente não possuem seu próprio avião, mas normalmente serão capazes de fretar um.

Como alternativa, certas Façanhas levarão o personagem a ter um avião, independente de seus Recursos.

5.25 – Prestidigitação

(Façanhas na página 126; complicações na página 170)

A mão certamente pode ser mais rápida que o olho. Essa perícia cobre atividades refinadas e que exigem destreza como mágica de salão, bater carteiras ou a substituição de um ídolo por um saco de madeira sem desarmar uma armadilha. Embora Esportes seja mais apropriada para atividades físicas mais grosseiras, muitas atividades que demandam velocidade manual e precisão caem nessa perícia (apesar disso, se você precisar arrombar uma porta, use Ladinagem). Personagens com altos níveis de Prestidigitação incluem ilusionistas, batedores de carteira e malabaristas.

5.25.1 – ♦ Arte da Distração [Prestidigitação]

Personagens podem usar Prestidigitação para ocultar coisas da visão de outros, e podem também usar Prestidigitação para se opor a qualquer teste de percepção dirigido a algo que ele esteja tentando ocultar ou de qualquer outra forma tirar da atenção. Quando um personagem usa essa perícia para esconder algo, seu rolamento determina a dificuldade de qualquer teste de Investigação para encontrar o que foi ocultado.

5.25.2 – ♦ Bater Carteiras [Prestidigitação]

Bater uma carteira é um desafio rápido entre Prestidigitação e a Prontidão do alvo (que pode ser complementada pela Prestidigitação do alvo). Devido à dificuldade desse tipo de atividade, em geral o alvo receberá um bônus de +2, como se ele tivesse fazendo uma ação de defesa total contra essa ação. Se o alvo for distraído por algo, ele perde o bônus de +2. Se alguma outra pessoa estiver em posição de observar o evento, pode tentar também rolar Prontidão para perceber a ação (embora sem o bônus de +2).

5.26 – Prontidão

(Façanhas na página 127; complicações na página 170)

Prontidão é a medida do nível de percepção normal do personagem. Especificamente, é a perícia de percepção para notar-se coisas que o personagem não está observando. Em uma rodada em que os personagens foram surpreendidos (e desse modo, estão impedidos de escolherem a perícia a ser usada), Prontidão é a perícia a ser adotada. Em conflitos de uma natureza ativa e física, Prontidão é usada para determinar a iniciativa. Personagens com Prontidão alta incluem guarda-costas, caçadores e criminosos de um tipo mais ladino.

Difícilmente os jogadores irão escolher usar Prontidão – se eles estão ativamente procurando algo, Investigação é uma perícia mais apropriada. Prontidão é mais apropriada para aquelas coisas que tão jogadores quanto personagens não esperavam ou não estão procurando como quando eles podem cair em uma emboscada (veja a página 73) ou quando podem notar uma pista escondida. Em outras palavras é uma percepção reativa e, portanto, normalmente será uma perícia que normalmente o Mestre irá pedir para os jogadores rolares.

5.26.1 – ♦ Evitando ser surpreendido [Prontidão]

Quando surpreendido (veja Furtividade na página 73), um personagem pode fazer um último teste de Prontidão contra a Furtividade do atacante para ver se ele foi realmente foi surpreendido. Se ele falhar nesse teste, sua perícia de defesa será considerada Mediocre na primeira rodada.

5.27 – Recursos

(Façanhas na página 129; complicações na página 171)

Normalmente Recursos é apenas uma medida das riquezas disponíveis, mas as formas como elas aparecem em jogo, desde uma mina de ouro de família a uma carteira de ações bem investida, pode variar de personagem para personagem (e podem ser indicadas e melhoradas por seus Aspectos). Normalmente essa perícia passivamente informa ao Mestre quais são os recursos disponíveis para o jogador, mas algumas vezes Recursos pode ser rolado para gastos excessivos, como aquisições e subornos. Alguns conflitos em larga escala podem ter como objetivo exaurir os Recursos do adversário, e nesse casos Recursos pode ser usado como uma perícia de Ataque ou de Defesa.

Nota: personagens que possuam acesso aos recursos de uma organização razoavelmente organizada podem agir como se seu nível de Recursos fosse Adequado e, com o apoio da mesma, pode potencialmente fazer aquisições maiores. Esses gastos são registrados no nome da organização e, portanto, se discrição é algo importante, o uso de recursos pessoais são uma melhor escolha.

Personagens com altos níveis de Recursos incluem gênios do crime, barões dos negócios e aristocratas.

5.27.1 – ♦ Estilo de Vida [Recursos]

Assume-se que os personagens vivam de acordo com suas condições, o que quer dizer que personagens ricos podem nem precisar fazer compras. Falando de maneira geral, se algo custar até dois passos a menos que o nível de Recursos do personagem, provavelmente ele já tem aquilo, imaginando é claro que faça sentido ele já ter obtido aquilo.

5.27.2 – ♦ Gastando Dinheiro [Recursos]

O custo dos itens é medido pela escala de adjetivos (para mais informações sobre o custo das coisas, veja a página 135). Os personagens podem comprar uma quantidade razoável de qualquer coisa cujo valor seja menor que seu nível de Recursos sem se preocupar com mais nada. Para itens de valor maior ou igual ao seu nível de Recursos, eles devem rolar contra o valor do item. Se bem-sucedido, o personagem o possui, senão ele não o possui. Os personagens podem fazer apenas um teste de Recursos por cena.

Normalmente assume-se que todos os personagens possuam qualquer ferramenta para fazer o que normalmente precisam em seus trabalhos, seja consertar motores ou detonar pessoas. Algumas vezes porém, pode surgir situações onde algo precisa ser adquirido. Quando isso acontece, o preço é medido pelo nível de Recursos exigido.

5.27.3 – ♦ Locais de Trabalho [Recursos]

Uma parte da medida passiva dos Recursos é composta por ferramentas e locais aos quais o personagem tem acesso. Locais de Trabalho são ambientes onde o personagem pode realizar determinado

tipo de serviço, e ser dono de um laboratório ou biblioteca mundialmente conhecido requer uma certa quantidade de recursos para aquisição e manutenção.

Os personagens podem usar seus Recursos para adquirir as ferramentas que precisam para fazer seu trabalho. A casa do personagem pode ter gratuitamente uma única Biblioteca, Laboratório, Oficina, Biblioteca Arcana ou Oficina Arcana de qualidade igual a seus Recursos-2. Como descrito em Estudos, acima, a qualidade de um Local de trabalho determina a dificuldade máxima de uma “questão” ou projeto a ser realizado aqui.

Uma vez que as diversas Perícias possuem diversos tipos de Locais de Trabalho diferentes, a divisão deles é mostrada abaixo. Veja as perícias respectivas para maiores detalhes.

Perícia	Atividade	Local de Trabalho
Estudos	Pesquisa Acadêmica	Biblioteca
Ciência	Experimentos	Laboratório
Engenharia	Construção de Engenhocas	Oficina
Mistérios	Pesquisa Arcana	Biblioteca Arcana
Mistérios	Construção de Artefatos	Oficina Arcana

Se um personagem desejar possuir um Local de Trabalho especializado, como uma oficina capaz de trabalhar apenas com armas, ele pode a ter com uma qualidade igual a Recursos-1. Locais de Trabalho de melhor qualidade podem ser construídas, mas irão exigir um rolamento de Recursos com dificuldade igual à qualidade+2 (ou +1, se for o caso de um local especializado), e pode não estar disponível logo após à aquisição (embora passos adicionais possam reduzir o tempo, como de costume).

5.28 – Resistência

(Façanhas na página 131; complicações na página 171)

Resistência é a capacidade de manter-se ativo fisicamente apesar dos danos ou fadiga sofridos. É uma medida da resistência do corpo aos danos e esforços. Além da fadiga, Resistência determina o quão bem o corpo lida com venenos e doenças (para tratamentos de venenos, veja a página 171). Personagens com uma Resistência alta incluem exploradores, marinheiros e atletas.

Resistência é uma perícia passiva, portanto normalmente os jogadores não irão escolher usar ela para rolamentos, e sim o Mestre irá pedir rolamentos quando apropriado.

A Resistência pode entrar em jogo especialmente em ações muito longas, como uma perícia secundária restringindo a perícia primária, quando as habilidades do personagem de agir no seu máximo são limitadas pela sua capacidade de suportar fadiga e dor; é por isso que atletas de elite costumam ter um nível de Resistência igual (ou até melhor) que o seu nível em Esportes. Alguém que não possua uma Resistência alta pode ser um bom fundista, mas irá ver-se perdendo o ritmo em uma maratona.

Resistência também é usada para determinar a capacidade de Saúde do Personagem (o tamanho da trilha de dano de Saúde), uma vez que o dano de Saúde representa ferimentos e fadiga.

Por padrão, todo personagem possui 5 caixas para a trilha de dano de Saúde. Uma Resistência melhor que Mediocre aumenta o número de caixas como abaixo.

Resistência	Saúde
Mediano-Adequado	+1
Bom-Ótimo	+2
Soberbo-Fantástico	+3

5.29 – Sobrevivência

(Façanhas na página 133; complicações na página 172)

É a perícia do caçador. Cobre caçar, armar armadilhas, seguir trilhas, gerar fogo e outras perícias do mato que um homem civilizado jamais pensaria em usar. Personagens com níveis altos de Sobrevivência incluem exploradores, caçadores, batedores e senhores da selva.

5.29.1 – ◆ Camuflagem [Sobrevivência]

Sobrevivência pode ser usada para construir tocas e outros locais que ajudem a permanecer oculto no meio da mata. Com um rolamento Mediocre um personagem pode construir uma toca ou outro local para se esconder, o que permite que Camuflagem modifique a perícia de Furtividade. Tais construções levam algumas horas para serem construídas, e duram um dia, com mais um dia para cada passo obtido.

5.29.2 – ◆ Cavalgar [Sobrevivência]

O cavalo ainda não deixou de ser um meio de transporte, e outras bestas exóticas ocasionalmente serão cavalgadas através de desertos e florestas esquecidas pelo homem. A perícia de Sobrevivência pode ser usada para montar animais, e deve ser usada como em Dirigir quando houver perseguições.

Sobrevivência também inclui as bases da cavalgada. Personagem que desejem tornar-se peritos cavaleiros deveriam considerar a Façanha de Esportes Equitação (página 104), mas para simplesmente sentar em um cavalo e não cair da sela, Sobrevivência faz o serviço.

5.29.3 – ◆ Coleta [Sobrevivência]

Se o personagem precisar conseguir coisas da natureza – como paus, ossos, pedras pontudas, cipós que possam ser usados como corda e por aí afora – ele pode rolar Sobrevivência para encontrar tais coisas.

5.29.4 – ◆ Trato de Animais [Sobrevivência]

Sobrevivência também cobre todas as interações com animais, desde treiná-los até se comunicar com eles, apesar de haver limitações. Isso inclui lidar com bestas de carga e animais de carroça, assim como com animais de estimação normal. Sobrevivência serve como uma perícia genérica para todas as relações sociais com animais. Não que animais conversem muito, mas quando você precisa acalmar ou controlar um animal, Sobrevivência é a perícia prioritária.

6 – Façanhas

6.1 – O que as Façanhas fazem?

As Façanhas existem para fornecerem benefícios situacionais, habilidades especiais ou poderes menores dentro de determinadas circunstâncias.

Uma Façanha pode dar a um personagem a habilidade de usar uma perícia em circunstâncias não usuais, como usá-la em uma gama maior de situações, a substituir por outra perícia, ou a usar de maneira complementar a outra perícia. Uma Façanha pode fornecer a um personagem uma vantagem, quando usada de uma determinada maneira, equivalente a dois passos, ou de maneira geral oferecer outras pequenas vantagens. De maneira mais direta, as Façanhas permitem violar (ou ao menos torcer) as regras normais das perícias.

Algumas Façanhas podem possuir algum tipo de pré-requisito, como outras Façanhas ou até mesmo Aspectos. Façanhas particularmente poderosas podem também exigir o uso de um ponto de destino para ativá-las. Em geral, um personagem não deveria obter uma Façanha que esteja amarrada a uma perícia na qual ele não seja pelo menos Mediano.

A lista abaixo não é uma lista completa de Façanhas. Encorajamos o Mestre (e os jogadores sob sua supervisão) a criar suas próprias Façanhas que se encaixem no jogo. É importante manter na cabeça que Façanhas iniciais (sem pré-requisitos) são apenas a ponta do iceberg; se o efeito de uma Façanha for particularmente poderoso ou pouco usual, ele deveria estar abaixo de uma seqüência de Façanhas.

Exemplo: O jogador de Cairo está criando a ficha do “Fotógrafo Psíquico”, e decide que, durante uma das aventuras que Cairo participou, ele e sua câmera foram irradiados por poderes místicos que fizeram-o Despertar como Primordial. No caso, o Mestre indica ao jogador a Façanha **Engenhoca Pessoal** (página 102) e chegam a uma conclusão de que contaria como uma espécie de Ciência Exótica o fato da máquina de Cairo possuir habilidades sobrenaturais, como se Cairo de alguma forma infundisse à máquina esses poderes. No caso, ele escolhe a melhoria **Uso Alternativo** refletindo o poder de “Fotografia Psíquica”, que permite a ele recorrer à máquina e substituir Mistérios por

Ciência nos efeitos de Sexto Sentido, refletindo a habilidade de Cairo de, analisando o que a “Fotografia Psíquica” mostra, investigar eventos Sobrenaturais.

As Façanhas nesse capítulo estão apresentadas perícia a perícia, e em cada perícia estão divididas em certos grupos temáticos. Cada grupo normalmente tem uma ou mais Façanhas “iniciais” (sem pré-requisitos) e outras que podem exigir uma ou mais dessas Façanhas “iniciais” para serem adquiridas.

Se precisar criar um personagem rapidamente, dê uma olhada nesses grupos – você poderá perceber que é mais fácil simplesmente adquirir todas as Façanhas dentro de um grupo, já que elas têm o mesmo tema, e com isso pode-se estabelecer rapidamente o nicho que o personagem ocupa. Como mencionado na Criação de Personagens, os personagens começam a campanha com cinco Façanhas. Como você verá adiante no Capítulo Dicas e Sugestões, os personagens podem receber novas Façanhas conforme o decorrer da campanha.

Para separar as Façanhas das perícias e dos cabeçalhos de grupos de perícia, você verá o símbolo de estrela (◆) diante de cada Façanha listada.

6.2 – Armas Brancas

(Perícia na página 63; Complicações na Página 148)

6.2.1 – Armamento

◆ **Armas Improvisadas [Armas Brancas]**

“Um grifo? Deve servir!”

O personagem não sofre complicadores por usar uma arma estranha ou improvisada – praticamente qualquer coisa pode ser uma arma letal em suas mãos, desde que ele possa a segurar confortavelmente e erguer casualmente.

A questão aqui é que a arma precisa ser improvisada – uma cadeira, uma urna preciosa, uma garrafa de cerveja. E tem uma pegadinha: a maior parte das armas improvisadas não resiste a mais que alguns poucos usos.

Entretanto, seu personagem nunca precisa gastar Pontos de Destino para declarar que uma arma improvisada está disponível, exceto que a localidade tenha sido propositalmente preparada contra isso (como no caso de uma cela de prisão). Quando usar sua perícia de Armas Brancas para arremessar objetos contra um alvo, essa Façanha indica que ele tem normalmente um suprimento generoso de munição à disposição.

◆ **Sempre à mão [Armas Brancas]**

“Eu não quero arrancar sua cabeça, então fique longe!”

Sempre à Mão permite que o personagem traga sua arma à mão mais rápido do que o olho pode acompanhar. Ele nunca recebe penalidades por ação suplementar ao sacar sua arma se ele a tiver perto ou consigo. Se alguém estiver ativamente bloqueando essa ação (veja a página 49), você pode tratar esse bloqueio como dois passos menor.

Combinado com *Armas Improvisadas* (acima), o personagem está efetivamente sempre armado enquanto ele estiver em um ambiente pelo menos moderadamente mobiliado (conta aqui ambientes naturais como savanas, florestas, montanhas...)

◆ **Arma Destinada [Armas Brancas]**

“Meu Deus!!! A Espada de Oricalcum!!”

Exige um Aspecto que defina por nome a sua arma

Você possui uma arma que é sua marca registrada, que possui um nome muito conhecido em determinados círculos e que possui uma longa e incrível história que cobre seus antigos usuários. A arma tem uma tendência de estar sempre à mão, mesmo quando tudo mais conspira contra isso. Se você tiver que gastar um Ponto de Destino para ter essa arma por perto, você a terá sem precisar gastar Pontos de Destino. Se você normalmente não a teria mesmo com o gasto de um Ponto de Destino, então essa Façanha permite a você gastar um Ponto de Destino mesmo diante de tamanha impossibilidade. Uma vez que o Ponto de Destino tenha sido gasto, o Mestre não é obrigado a disponibilizar tal arma de imediato, mas deve

administrar as circunstâncias para que a mesma esteja disponível rapidamente. Desse modo, você não pode ficar desarmado por tempo o bastante para passar sua ação ou desistir de a ter.

Além de tudo isso, essa arma é considerada um artefato (veja a página 143) que inclui a melhoria *Obra-Prima*, o que dá a você um bônus de +1 quando a usar. Além disso, você pode selecionar mais uma melhoria, incluindo aqueles normalmente disponíveis apenas para artefatos, como *Abençoada*, *Arcana*, *Consciente* e assim por diante.

◆ **Armas de todo o mundo [Armas Brancas]**

“Facção de Maculelê! Uma adaptação do facção de cortar cana usada pelos escravos fugidos de seus senhores no Brasil, não? Vamos nessa!”

Você já usou todos os tipos de arma branca apropriada (não improvisada) do mundo. Sua experiência é extensiva e profunda, e você nunca recebe penalidades por familiaridade independentemente de quão estranha a arma em questão seja. Além disso, se você der uma idéia rápida (duas ou três frases) de como você usou tais armas no passado, você pode receber um bônus de +1 por cena, uma vez para cada “nova” arma, por sessão, sem pagar nada por isso. Essa história pode ser algo dito em voz alta ou uma memória interna compartilhada com os demais jogadores na mesa.

6.2.2 – Arremessos

◆ **Apanhar [Armas Brancas]**

“Mera questão de reflexos!”

Quando defender-se contra objetos arremessados, se você for bem sucedido o suficiente para gerar floreio, você pode declarar que você pegou o item que foi arremessado contra você, desde que você tenha uma mão livre e que seja algo que você realmente possa pegar normalmente (portanto sem essa de pegar, por exemplo, refrigeradores, a não ser que você realmente tenha torrado todos os seus créditos em Força).

◆ **Ricochete [Armas Brancas]**

“Da quina do armário para o poste e do poste para o gangster.. Fácil, fácil!”

Você é capaz de arremessar uma arma de modo que ela quique em uma ou mais superfícies, o que permite a ela atacar um oponente de uma direção inesperada. Como a arma quica em uma superfície antes de acertar o alvo, o ataque se torna mais difícil, mas torna mais fácil para a arma acertar de um ângulo inesperado. Descreva o arremesso e role o ataque a -1; se o ataque for bem sucedido, o dano causado aumenta em 2.

Além disso, você pode usar essa Façanha para atingir um alvo com uma arma arremessada através de uma esquina, desde que você consiga o ver de algum modo (como por meio de um espelho).

◆ **Mão boa [Armas Brancas]**

“Caracas! Olha onde aquela lança foi parar!!!”

O personagem possui um braço ótimo para arremesso, e pode arremessar armas com grande força, o que o permite ainda a ser efetivo a uma distância maior do que o normal. O personagem pode realizar um ataque por arremesso a até duas zonas de distância, ao invés da zona única tradicional; se o fizer, o ataque é feito a -1.

6.2.3 – Proficiência

◆ **Aparar com Precisão [Armas Brancas]**

“Touche!”

Sempre que o personagem tomar uma ação de defesa total usando Armas Brancas, ele recebe um bônus de +3 ao invés do +2 usual.

◆ **Contragolpe [Armas Brancas]**

“Belo golpe, mas foi sua guarda que me permitiu contra-atacar!”

Exige Aparar com Precisão

Sempre que você for atacado fisicamente por um oponente em alcance de combate corpo a corpo (na mesma zona que você) e for bem sucedido em se defender (usando Armas Brancas) o suficiente para gerar floreio, você pode usá-lo para causar um ponto de dano de Saúde imediatamente em seu oponente, como uma ação livre.

◆ **Reviravolta [Armas Brancas]**

“Boa tentativa, mas essa técnica não permite defesa!”

Exige Contragolpe

Você tem uma habilidade incrível de tornar as ações do oponente vantajosas para você.

Seguindo as mesmas condições de *Contragolpe*, você pode usar o floreio obtido para, com o gasto de um ponto de Destino, transformar seu rolamento de defesa em um ataque livre, causando dano físico igual ao número de passos obtido pelo seu rolamento de defesa (uma vez que você obteve floreio, você irá causar pelo menos três pontos de dano). Isso pode ser feito apenas uma vez por oponente por cena.

6.3 – Armas de Fogo

(Perícia na página 63; Complicações na Página 148)

6.3.1 – Mira

◆ **Tiro Distante [Armas de Fogo]**

“Você quer acertar aquele limão lá no alto do morro?!”

Por alguma razão, você sempre é capaz de acertar alvos a uma distância muito maior que o normal. Você pode usar pistolas para atirar a até três zonas de distância (ao invés de duas); além disso, rifles e outros tipos de armas similares alcançam uma zona adicional (ou duas, se o Mestre sentir-se generoso).

◆ **Tiro em Movimento [Armas de Fogo]**

“Se abaixa que eu cuido dele!”

O personagem é leve nos movimentos enquanto corre, o que permite a ele manter-se atirando enquanto evita ser atingido.

Esse personagem pode usar Armas de Fogo como uma perícia defensiva contra ataques físicos; normalmente, Armas de Fogo não pode ser usada de maneira defensiva.

◆ **Travar no Alvo [Armas de Fogo]**

“Com calma... Quase lá!”

Manter uma mira cuidadosa e precisa pode ser algo feito como uma manobra, colocando um Aspecto no alvo (algo como “Na Mira”).

Sempre que você tentar fazer uma manobra de mira contra um alvo, você rola Armas de Fogo a +1 para tentar colocar um Aspecto no Alvo, +2 se você tiver uma mira ou dispositivo similar (em adição a qualquer outro bônus que a mira ofereça).

◆ **Tiro ao Alvo [Armas de Fogo]**

“Acertar aquela lata no alto enquanto ela tá rodando? Moleza!”

Seu personagem recebe +2 em todos os rolamentos de Armas de Fogo que envolvam disparar contra objetos inanimados. Embora isso não possa ser usado para atacar diretamente outro personagem, pode ser bem útil para efeitos indiretos, como atirar contra um candelabro.

6.3.2 – Munição

◆ **Recarga Rápida [Armas de Fogo]**

“Tá sem munição? Que pena, pois acabei de recarregar!”

Normalmente, recarregar armas faz parte do decorrer normal de um combate e não tornar-se um problema até que algo torne isso relevante. Duas coisas podem fazer surgir em jogo a falta de munição. A primeira é que “Falta de Munição” pode tornar-se uma Conseqüência para alguém com uma arma de fogo. Com essa Façanha, o personagem pode gastar um Ponto de Destino de forma a remover imediatamente essa Conseqüência leve no final de qualquer rodada.

O personagem ainda recebe a Conseqüência leve para fins de determinar se a próxima Conseqüência será moderada – ela não desaparece.

Além disso, “sem munição” pode surgir como um Aspecto temporário resultante de uma manobra que tente fazer o alvo usar todas as suas balas. Se o personagem for o alvo de tal manobra, ele pode se defender a +2.

◆ **A Última Bala [Armas de Fogo]**

“Esse tiro é o que me resta!”

Essa última bala possui algum tipo de mágica nela: quando o personagem que possui essa Façanha declara que está no seu último disparo, ele pode rolar um último ataque de Armas de Fogo a +3. Esse é o último disparo do personagem – seu uso quer dizer que ele não possui mais munição ou armas escondidas ou qualquer outra coisa. A única forma do personagem poder usar novamente sua perícia de Armas de Fogo em cena é gastando uma ação conseguindo uma nova arma ou munição, o que nem sempre é possível. Mesmo a Façanha *Recarga Rápida* não pode ser usada para remediar a situação: você está realmente sem munição.

◆ **Chuva de Balas [Armas de Fogo]**

“Você não vai fugir!!!”

Seu personagem é perito em fazer uma verdadeira chuva de tiros supressivos. Quando usar sua perícia de Armas de Fogo para bloquear uma ação (veja a página 49), o personagem pode ignorar até dois pontos de redutores impostos pelo Mestre pela complexidade do bloqueio.

6.3.3 – Poder de Fogo

◆ **Maníaco por Armas [Armas de Fogo]**

“Aqui eu guardo todas as minhas metralhadoras!”

O personagem é tão envolvido no fenômeno moderno da fabricação de armas que desenvolveu um talento totalmente focado nisso. Sempre que ele for fazer algum trabalho em uma arma de fogo, ele pode usar sua perícia de Armas de Fogo no lugar de Engenharia.

◆ **Arma de Fogo Preparada [Armas de Fogo]**

“Essa é uma Colt preparada por mim. Normalmente derruba todo mundo no recinto”

Exige Maníaco por Armas

Você possui uma arma de fogo especial que você valoriza mais que qualquer outra. Ela é uma Engenhoca que possui automaticamente a melhoria *obra-prima* (veja a página 139), assim como mais duas outras melhorias que podem mudar entre sessões de jogo. Além disso, a arma é tão bem-feita que não precisa de muitos reparos caso seja danificada; reduza o tempo gasto no reparo em quatro passos.

◆ **Two-Hands [Armas de Fogo]**

“Tá na hora de fazer essa turma dançar o Chachachá!”

Normalmente, atirar com uma arma em cada mão apenas é bacana, sem oferecer nenhum bônus real. Com essa proeza, um personagem que atire usando uma arma em cada mão recebe uma vantagem decisiva em combate.

A qualquer momento que o personagem usar as duas armas para atingir um alvo e conseguir pelo menos um ponto de dano, ele soma mais um ao dano provocado (ou seja, ele conseguirá no mínimo dois pontos de dano quando acertar).

Além disso, qualquer tentativa de defesa contra manobras que tentem desarmar o personagem de uma de suas armas de fogo recebe um bônus de +1. As duas armas pertencem, afinal de contas, a um *Two-Hands*.

Obs: *Two-Hands* é um termo usado para definir alguém que é capaz de usar duas armas de fogo ao mesmo tempo. Um exemplo de personagem assim é Revy, do anime *Black Lagoon*.

6.3.4 – Saque

◆ **Saque Rápido [Armas de Fogo]**

“Você diz que é rápido no gatilho? Vou te mostrar o que é rápido mesmo!”

Essa Façanha permite ao personagem armar-se com suas armas de fogo de forma tão rápida que seria quase como mágica. O personagem não recebe penalidades por sacar uma arma como uma ação suplementar; se alguém tentar bloquear ativamente tal ação (veja a página 49), você pode tratar esse bloqueio como sendo dois passos menor que o normal.

◆ **Mãos Ligeiras [Armas de Fogo]**

“ISSO é sacar rápido!”

Exige Saque Rápido

O personagem e sua arma são um só; o pensamento de mirar e atirar são únicos. Com essa Façanha, o personagem pode usar sua perícia de Armas de Fogo para determinar a iniciativa, ao invés de Prontidão.

◆ **Rápido no Gatilho [Armas de Fogo]**

“Você já era... e você aí também!”

Exige Mãos Ligeiras

Uma vez por rodada, antes ou entre as ações de outros personagens, o personagem pode gastar um Ponto de Destino para “furar a fila” da Iniciativa e ser o próximo a agir.

A ação a ser executada deve envolver um rolamento de sua perícia de Armas de Fogo, normalmente um ataque. Isso pode ser feito em conjunto com a Ação normal do personagem, mas a cada vez que isso é feito na mesma cena, o custo em Pontos de Destino aumenta em um.

6.4 – Artes

(Perícia na página 63; Complicações na Página 148)

6.4.1 – Apreciação

◆ **A Visão do Artista [Arte]**

“Dá para sentir o desespero do pintor por ter usado o sangue de sua amada na tela!”

O artista está sempre observando o mundo por um ângulo mais criativo. Mesmo em coisas que nada têm a ver com arte, ele pode reconhecer os elementos de personalidade – a “assinatura”, se preferir – de tudo.

Embora isso não revele identidades, permite que o artista determine características, temas e comportamentos comuns com facilidade. Sempre que precisar determinar a fonte de algo (seu “autor”, por assim dizer), personagens com essa Façanha podem usar Arte ao invés da perícia normalmente usada. Se o personagem encontrou outros produtos da mesma pessoa, ele pode associar esses produtos à pessoa – portanto confirmando uma fonte comum.

Além disso, o olhar aguçado do personagem lhe permite conectar a metáfora do artista – sua obra – ao mesmo. Quando encontra uma obra de arte de qualquer tipo, o personagem pode rolar Arte para ter uma noção do artista por trás da obra, como se ele tivesse tentando usar Empatia contra o artista em si (resistido pelas perícias normais). Essa Façanha pode ser suada apenas uma vez por obra de arte.

Como um todo, essa Façanha permite ao artista avaliar seu alvo com este ausente, por meio de ações de avaliação.

6.4.2 – Criação

◆ **Virtuoso [Arte]**

“Isso é Mozart como nunca foi tocado!!”

O personagem é um mestre em um determinado tipo de arte – pintura, composição musical, canto, regência, tocar um instrumento, ou qualquer outro. O personagem é um virtuoso em seu campo e é reconhecido como tal por todo o mundo. Mesmo que seu nível de perícia real não seja alto, ele ainda assim está na lista de melhores artistas do mundo, ainda que não necessariamente no topo da mesma. O personagem recebe um bônus de +1 por conhecimento quanto atuando na forma de arte escolhida. Ele pode também escolher uma especialidade (como um instrumento ou escola de pintura específica) no qual ele recebe um bônus de +1 por especialização. Quando aplicável, o virtuoso pode produzir obras de arte um período de tempo mais rápido do que o normal.

◆ **Performance Contagante [Arte]**

“Todo mundo chorou quando você tocou o Adágio!”

Exige Virtuoso

Toda vez que o artista usar sua arte para colocar um Aspecto em uma cena, o Aspecto permanece em jogo em quaisquer cenas subsequentes que envolvam a mesma audiência, por no máximo um dia após o término da performance. A parte boa é que isso na realidade move o aspecto da cena para a história em si, persistindo por várias cenas e envolvendo os diversos participantes da performance.

6.4.3 – Personalidade

◆ **Língua Afiada [Arte]**

“Dá para ver que você conseguiu dos seus patrocinadores mais dinheiro do que você realmente vale!”

O artista em questão sabe como lidar com as palavras e como criar os insultos mais mordazes. Sempre que precisar fazer um teste social que use tais insultos, ele pode automaticamente complementar o esforço com sua perícia de Arte – isso torna essa habilidade particularmente potente quando usada para complementar Intimidação para conseguir uma vantagem sobre alguém, e nesse caso garante um bônus adicional de +1 independente do nível da perícia.

◆ **Palavras Venenosas [Arte]**

“Perceba, amigos, como Susan... escolhe mal... seus amigos!”

Exige Língua Afiada

A perícia do artista com a sátira é tão profunda que ele pode levar o público consigo. O artista pode escolher um alvo normalmente, que não precisa estar no meio do público (mas deve ser alguém conhecido do público). Normalmente, Aspectos resultantes de uma performance não podem ser específicos, mas usando essa Façanha, o jogador pode especificar o alvo de qualquer Aspecto que ele coloque em jogo. Desse modo, enquanto um artista só seria capaz de colocar um Aspecto de “Ódio” na cena, alguém com essa Façanha é capaz de colocar um Aspecto “Ódio ao Lorde Octaviano”

◆ **Presença de Palco [Arte]**

“Calado! Quero ouvir ela cantar!”

Exige Virtuoso

As obras do artista não podem ser ignoradas. O personagem divide pela metade todos os bônus de dificuldade devido a distração (arredondando para baixo); veja a página 149 para detalhes.

◆ **A Vida é um Palco [Arte]**

“É questão apenas de deixar o personagem aparecer!”

Exige pelo menos mais uma Façanha de Arte

Normalmente, atuar é algo que tem uma utilidade óbvia: é voltada para o palco e para nada mais. Mas com essa Façanha, o talento do personagem é tão natural e inquestionável que ele pode assumir fácil e convincentemente uma personagem fora de palco. Nesse momento, isso deixaria de ser uma atuação e sim uma tentativa de enganar alguém – o que envolve o uso de Enganar. Mas com essa proeza, toda vez que ele precisar testar Enganar para ver se ele conseguir convencer que ele é alguém que ele não é, ele optar por usar Arte.

6.4.4 – Reputação

◆ **Cachês [Arte]**

“Aquele canção valeu cada centavo gasto na apresentação!!”

Exige Virtuoso

Seus trabalhos e apresentações são disputadas e muitos pagam muito bem por elas. Uma vez por sessão, você pode usar sua perícia de Arte ao invés de Recursos, representando o cachê por uma apresentação ou obra anterior bem feita.

◆ **Sabe com quem está falando? [Arte]**

“Sabe quem eu sou, meu caro?”

Exige Virtuoso

Seu nome e arte são conhecidos por todos e as pessoas imediatamente associam um ao outro. Quando você identificar-se para “fazer seu caminho” em um evento social ou situação similar, você complementa seus rolamentos de Fascinar, Intimidação, Enganar e Contatos com sua perícia de Arte.

◆ **O Peso da Fama [Arte]**

“Suzan está aí! Liberem a Suite Presidencial!!!”

Exige Sabe com quem está falando?

Sua reputação como artista é tão bem conhecida que ocasionalmente ela encobre suas “escapadas” sociais.

Usando um Ponto de Destino, você pode usar sua perícia de Arte ao invés de Fascinar, Enganar, Intimidação ou Contatos, desde que você esteja lidando com pessoas que saibam de sua reputação (o que um segundo ponto de destino praticamente garante que aconteça).

6.5 – Briga

(Perícia na página 65; Complicações na Página 150)

6.5.1 – Briga de Rua

◆ **Valentão de Rua [Briga]**

“Você vai me derrubar? Você e que exército?”

Você está em casa no meio da “velha e boa ultra-violência”, no meio das brigas generalizadas de todos contra todos após tomar algumas birritas.

Sempre que você estiver em menor número em uma luta (por exemplo, quando você estiver sendo atacado por alguém com um bônus por vantagem numérica) seus rolamentos de defesa com briga ganham um bônus de +1. Quando estiver lutando contra dois ou mais Subalternos, você causa um dano adicional de +1 em um rolamento bem sucedido.

◆ **Luta Suja [Briga]**

“Isso deve doer!”

Exige Valentão de Rua

Seu personagem possui um talento para lutar sujo e é perito em usar todo o tipo de truques para conseguir uma vantagem desleal contra seus oponentes. Ao explorar uma fraqueza do oponente, ele é capaz

de conseguir um golpe realmente poderoso. A qualquer momento que você explorar um Aspecto de um oponente em uma luta, você recebe um bônus de +1 adicional no rolamento.

◆ **Ataque Incapacitante [Briga]**

“Sabe, não precisávamos chegar até esse ponto.”

Exige Luta Suja

Quando você causa um dano ao seu oponente por Briga, você pode gastar um Ponto de Destino para fazer o oponente receber uma Conseqüência ao invés de marcar caixas de dano. Isso pode ser feito apenas uma vez por oponente em uma determinada cena de luta. O alvo pode optar por não receber a Conseqüência e fazer uma Concessão.

◆ **Golpe Especial [Briga]**

“Técnica Secreta Kyuuryuujinkai! Himitsu Ryuuken!!”

Exige Ataque Incapacitante (acima) ou Toque da Morte (abaixo)

Seu personagem tem um ataque específico que treinou até alcançar uma perfeição devastadora. Pode ser uma técnica formal com um nome apropriadamente dramático (Turbilhão de Punhos Voadores!) ou simplesmente a maestria completa do chute no saco.

Uma vez a cada cena de luta, o personagem pode usar esse golpe. Para fazer isso, o personagem precisa descrever de maneira precisa qualquer postura ou preparação exigida pelo golpe, declarar seu uso e rolar o dado.

Se o ataque causar dano ao oponente (causar dano à Saúde ou uma Conseqüência), ele impõe uma Conseqüência adicional ao dano provocado ao personagem (como a marcação de uma caixa de Saúde devido ao dano provocado). Isso quer dizer que se o dano produzir uma Conseqüência, a vítima acabará recebendo duas Conseqüência.

◆ **Dança da Luta [Briga]**

“Três deles contra um de mim? Cara, eles vão precisar realmente de ajuda!”

Exige Valentão de Rua

Lutar contra multidões está no seu sangue. Você está acostumado a esquivar-se e aparar golpes, mantendo diversos oponentes uns contra os outros. Na realidade você é melhor em batalha quanto mais gente se amontoa para lutar contra você. Você pode guardar os floreios gerados por quaisquer defesas que você tenha defendido e aplicá-los em seu próximo ataque, não importando quantas ações ocorram no meio-tempo. Múltiplas defesas bem-sucedidas permitem que você acumule ainda mais floreio, para um ataque único e devastador no seu próximo ataque.

◆ **Exército de um homem só [Briga]**

“Vão atrás do grandão... Esses aqui são meus!”

Exige Dança da Luta

Você é um exército de um homem só; o número de oponentes não importa. Sempre que você for atacado, os oponentes simplesmente não recebem bônus por vantagem numérica.

◆ **Qualquer Coisa Serve! [Briga]**

“Cara, pelo menos essa escultura feia pra caralho serviu de algo!”

Exige Valentão de Rua

O personagem é perito no uso de armas improvisadas, e pode usar Briga no lugar de Armas Brancas quando usar uma arma improvisada. Armas improvisadas tendem a quebrar, e portanto não costumam durar mais do que uma rodada, portanto os jogadores são estimulados a escolherem armas que partam-se de maneira dramática contra os alvos.

◆ **Furacão de Golpes [Briga]**

“Tome isso, isso e mais um pouco disso!!!”

Exige Valentão de Rua

Golpeando de maneira selvagem e intensa, o personagem golpeia um oponente continuamente, reduzindo sua defesa golpe após golpe. Contra tal massacre não existe defesa, simples assim. Oponentes que tentem usar defesas totais contra seus ataques por briga não ganha o bônus de +2.

6.5.2 – Kung Fu

◆ **Artes Marciais [Briga]**

“Entendi... É o Kempô do templo Yamaoka! Meu Kyuuryuujinkai Karate deve ser o suficiente!”

Seu treinamento nas formas de combate marcial do Extremo Oriente refinaram suas habilidades de Briga até uma forma extremamente disciplinada que mistura combate e arte, o que lhe oferece uma visão precisa nos métodos e meios de lutar-se com as mãos vazias.

Você pode usar sua perícia de Briga para estudar um oponente entrando em combate com ele e estudando suas defesas com suas próprias técnicas de combate. Você precisa fazer isso como uma ação completa durante uma rodada. O alvo pode se defender contra essa ação, que na prática é uma manobra, com sua perícia de Briga.

Se você for bem sucedido, você conseguiu entender como o seu alvo luta, e pode definir um Aspecto no alvo como uma manobra bem sucedida. Sempre que você explorar esse Aspecto, você recebe um +1 adicional ao seu rolamento, totalizando +3 ao invés do bônus normal de +2 por determinação.

◆ **Quebrar Tijolos [Briga]**

“Tiiiiááááááá!!!!”

Exige Artes Marciais

Você é capaz de focar a força de seus golpes em uma pequena área concentrada, o que é devastador contra materiais sólidos. Qualquer dano que você provoque em um alvo que não seja um personagem usando Briga é dobrado, uma vez por rodada.

◆ **Postura Desmoralizante [Briga]**

“Quer lutar? Eu serei o seu oponente!”

Exige Artes Marciais

Pela sua experiência em batalha, você é capaz de assumir uma postura que deixa bem claro o quanto você é capaz de chutar o traseiro do inimigo. Sempre que você demonstrar suas técnicas ou posturas marciais, você pode rolar Briga no lugar de Intimidação.

◆ **Voadora [Briga]**

“Que tal levar um pé na cara?”

Exige Artes Marciais

Você é capaz de pular no ar, dando um poderoso chute que é capaz de levar um oponente desprevenido à lona. Você pode mover uma zona e lançar um ataque por Briga sem uma penalidade por se mover, ou pode mover-se por duas zonas e realizar um ataque a -1. Todas as suas outras ações, incluindo aquelas com Briga, que não seja um ataque de Briga descrito como uma voadora exigem um rolamento de -1 se você se mover uma zona em sua ação, como de costume.

◆ **Sendo como a Água [Briga]**

“Boas técnicas... Mas você não tem flexibilidade, e não consegue me acertar!”

Exige Artes Marciais

Sempre que você definir uma defesa total, você ganha um +1 adicional em seu rolamento de Briga, para um bônus total de defesa de +3.

◆ **Usando a força do Inimigo contra Ele Mesmo [Briga]**

“Tenha paciência, discípulo!”

Exige Sendo como a Água

Você possui um estilo de artes marciais flexível, que lhe permite devolver a força do inimigo contra ele mesmo. Sempre que você obtiver floreio devido a uma defesa, você pode imediatamente realizar uma ação livre de arremessar contra o atacante (veja a página 109).

◆ **Arma Viva [Briga]**

“Hora de usar meu Kaihokuken para destruir esses inimigos!”

Exige Artes Marciais

Seu estilo de artes marciais é voltado para causar danos aos oponentes, e é praticamente ilegal na maioria dos demais países civilizados. A qualquer momento que seu oponente optar por receber uma Conseqüência leve ou moderada de um ataque que você causou você pode gastar um Ponto de Destino para aumentar a severidade dessa conseqüência em um passo, aumentando de leve para moderado e de moderado para severo. O oponente pode então reconsiderar se deseja receber a Conseqüência ou oferecer uma Concessão. Você não pode fazer isso contra um alvo que já esteja recebendo uma Conseqüência severa.

◆ **Toque da Morte [Briga]**

“Eu posso acabar com isso sem pestanejar. Não tem motivo para me enfrentar. Renda-se!”

Exige Arma Viva

Concentrando sua força em um golpe muito poderoso, você é capaz de dizimar até mesmo o mais poderoso dos oponentes. Uma vez por oponente em cada luta, você pode gastar um Ponto de Destino após lhe atingir com um golpe bem sucedido para marcar a mais alta caixa de dano de Saúde desmarcada, não importa o quanto de dano você pudesse provocar normalmente.

◆ **Golpe Especial [Briga]**

Como na Façanha do mesmo nome, acima (página 88)

6.6 – Ciência

(Perícia na página 65; Complicações na Página 151)

6.6.1 – Medicina

◆ **Medicina Forense [Ciência]**

“Esse corte profundo e liso sugere que o assassino tinha tanto força quanto precisão no golpe fatal...”

Sua perícia em Ciência lhe dá *insights* especiais em certos tipos de investigação. Quando apropriado, você pode usar sua perícia de Ciência no lugar de Investigação, em particular quando o assunto envolver evidências médicas. Se o Mestre acreditar que você poder normalmente rolar Ciência para realizar tal atividade (como em uma autópsia) então a dificuldade da investigação cai em dois níveis (nunca abaixo de Mediocre).

◆ **Médico [Ciência]**

“Apenas erga a perna dele, por favor. Deixe o resto comigo!”

O personagem tem uma habilidade especial em ajudar os feridos a se recuperarem de seus ferimentos. Quando rolar Ciência para oferecer primeiros socorros ou tratamento médico adequado (veja a página 151) seus rolamentos são feitos com um bônus de +2. Um personagem com essa Façanha pode optar por ter uma graduação como Médico, ou ao menos um certificado para atuar como paramédico, socorrista, enfermeiro ou profissão similar.

◆ **Doutor [Ciência]**

“Traga os feridos até aqui!!!”

Exige Médico

O personagem possui um talento em oferecer cuidados médicos em campo. Normalmente alguém que ofereça primeiros socorros pode remover uma marcação de dano a cada dois passos obtidos no rolamento (veja a página 151). Com essa Façanha, cada passo a partir do primeiro melhora o nível do dano a ser removido (portanto com três passos você pode remover uma marcação de dano de nível máximo 3, e não apenas de nível 2). Se o rolamento do personagem for bom o suficiente para remover uma marcação de dano maior que a Capacidade máxima de Dano de Saúde do personagem (por exemplo, 6 ou mais passos para um personagem com uma Resistência Mediocre), ele pode até mesmo optar por remover uma Consequência física leve.

◆ **Cirurgião [Ciência]**

“Por favor, bisturi!”

Exige Médico

Você não apenas é um médico: você faz parte da linha de frente da prática da Ciência médica. Seu personagem é uma autoridade em um campo específico de medicina cirúrgica ou de terapia médica; escolha-o quando obter essa Façanha. Algumas possibilidades são neurocirurgia ou cardiologia, transplantes, patologia e assim por diante seu personagem pode optar por levar a tecnologia atual para um novo nível.

Em círculos intelectuais desse campo específico, você é reconhecido por seu *expertise*. Mesmo que sua perícia seja baixa, isso quer dizer apenas que você ainda está adentrando esse determinado círculo de elite.

Quando você fizer um rolamento de Ciência para realizar cirurgias ou outras atividades médicas intensivas, você recebe um bônus de +1. Além disso, quando um teste de Ciência envolver sua especialidade, você recebe um bônus adicional de +1 e pode remover aumentos de dificuldade vindo de um fator específico que afete a operação (como instalações ruins ou a falta de determinado suprimento, etc...)

Essa Façanha se combina com a Façanha *Médico* para um bônus ainda maior - o que apenas acontece por que a medicina é algo realmente complexo e os pacientes nem sempre são compreensíveis – ou substitui-la – como quando o personagem está diante de biqueiras de Bunsen e tubos de ensaio. Aqueles que usam Ciência para curar pessoas lidam com maiores dificuldades do que em outros campos, e, em termos de regras, eles podem usar qualquer passo adicional que obtiverem em seus rolamentos.

Portanto, cirurgiões recebem +2 por *Médico*, e ao menos mais um, para um total de +3. E ainda melhor é quando ele está em sua área de especialidade, quando operam a +4.

6.6.2 – Teoria

◆ **Gênio Científico [Ciência]**

“O Doutor Holtzmann é um grande gênio quando se trata do clima!”

Seu personagem é uma autoridade respeitada em um determinado campo científico, podendo ser aí coisas como química, biologia, física e assim por diante. Em círculos intelectuais desse campo específico, você é reconhecido por seu *expertise*. Mesmo que sua perícia seja baixa, isso quer dizer apenas que você ainda está adentrando esse determinado círculo de elite.

Quando você fizer um rolamento de Ciência pertinente à sua área geral de especialidade, você automaticamente recebe um bônus de +1. Além disso, você deve escolher uma especialização dentro dessa área (como gravidade, eletricidade ou répteis). Quando um teste de Ciência envolver essa especialidade, você recebe um bônus adicional de +1 (para um total de +2 no esforço de pesquisa), e qualquer pesquisa que você faça envolvendo a especialidade é resolvida um incremento de tempo mais rapidamente que o normal.

◆ **Teoria em Prática [Ciência]**

“Sabe de uma coisa? Atirar é questão de deslocamento do alvo contra a o da bala, sabia?”

Exige Gênio Científico

Seu personagem pode começar a divagar sobre algum princípio de ciência teórica que pode se envolver na situação atual (o jogador deve representar essa ação). Por mais absurda que tal teoria seja, a Ciência é uma verdadeira religião para esse personagem, e sua fé na teoria em questão pode se traduzir em feitos verdadeiros.

Ao invés de usar Ciência para fazer uma declaração, o personagem pode, gastando um Ponto de Destino e apenas uma vez por cena, usar Ciência para substituir praticamente qualquer outra perícia, sob aprovação do Mestre. Se o rolamento não gerar passos, o cientista recebe uma Consequência menor (como “Biruta” ou “Macambuzio” ou qualquer outra coisa do gênero) para refletir a sua falha pelo resto da cena. Senão... Viva! Funcionou!!

◆ **Invenção Científica [Ciência]**

“Isso aqui já era! Pau velho do caramba! Mas... Acho que com essas peças...”

Exige Gênio Científico

Você é capaz de criar novos dispositivos e melhorar tecnologias existentes seguindo as regras para Engenhocas (veja a página 135), usando Ciência no lugar de Engenharia. Porém, você não possui a perícia para criar ou consertar equipamento de tecnologias “normais” - coisas que não exijam as regras de Engenhocas para funcionar.

◆ **Ciência Exótica [Ciência]**

“Não toque nisso aí!”

Exige Invenção Científica

Você pode criar e melhorar Engenhocas para usarem qualquer melhoria marcada como exigindo Ciência Exótica. Isso lhe permite criar e desenvolver itens que tenham capacidades existentes apenas no final do século 20, entre outras coisas (veja a página 135).

Além disso, você pode colaborar com um personagem que tenha Engenharia para permitir que o personagem em questão crie e modifique itens baseados em Ciência Exótica; ao fazer isso, sua perícia de Ciência limita a perícia de Engenharia do personagem em questão.

Trabalhando em conjunto com um engenheiro, um cientista com essa Façanha permite ao seu parceiro engenheiro adicionar melhorias de Ciência Exótica por meio da alocação de uma melhoria de quaisquer de suas Engenhocas Pessoais ou Genéricas.

◆ **Ciência Ensandecida [Ciência]**

“O Motor Sinérgico está fora de controle! FUJAM!!!”

Exige Ciência Exótica

Você é capaz de criar dispositivos que mesmo uma pessoa do século 21 poderia considerar impossível, improvável ou simplesmente avançado demais para as capacidades presentes da humanidade. Métodos incomuns de construir coisas, carros que funcionam com o poder psíquico e outros efeitos bizarros similares são todos possíveis.

Sua Ciência Ensandecida precisa ter um tema (como no caso da “química metabólica” de Doktor Herborn), que você precisa definir quando escolher essa Façanha. Qualquer melhoria de Ciência Ensandecida que você incorporar em qualquer dispositivo precisa se encaixar dentro desse tema (mas com alguma criatividade, a maior parte dos conceitos podem se encaixar em um tema suficientemente flexível).

Como no caso da Façanha de *Ciência Exótica* (acima), um cientista maluco pode colaborar com um engenheiro com o objetivo de ajudar o engenheiro a embutir ciência ensandecida em suas Engenhocas com a necessidade de apenas alocar uma das melhorias disponíveis.

Infelizmente para a maioria dos engenheiros (mas felizmente para o resto de nós!!!), cientistas malucos não costumam agir bem em conjunto, portanto encontrar alguém que possua essa Façanha e esteja disposto a colaborar é uma grande proeza por si só (e pode até mesmo ser um ótimo gancho para aventuras – Mestres, anotem em seus cadernos!)

6.7 – Contatos

(Perícia na página 66; Complicações na Página 152)

6.7.1 – Companheiros

◆ **Contato [Contatos]**

“Quero apresentar-lhes o Vincent... Vincent, pode ficar a vontade!”

Quando o personagem escolhe essa Façanha, ele deve especificar um contato com nome, uma descrição rápida sobre sua personalidade, e grau de relacionamento com o personagem. Esse contato é um companheiro, como descrito na página 58, disposto e capaz de acompanhar suas aventuras, com três aprimoramentos para você gastar como quiser. Para um efeito ainda maior, você pode desejar alocar um de seus Aspectos nesse Contato. Essa Façanha pode ser escolhida várias vezes, cada vez para um contato diferente.

◆ **Contatos Próximos [Contatos]**

“Hassan e Marduk... Então são esses dois!”

Exige pelo menos um Contato

Quando você escolhe essa Façanha, você pode gastar mais três aprimoramentos em seus contatos já existentes, criando companheiros extremamente talentosos. Você pode escolher várias vezes essa Façanha, mas não pode aplicar mais que seis avanços aprimoramentos adicionais (para um total de nove) em qualquer contato.

◆ **Rede de Contatos [Contatos]**

“Acho que sei onde encontraremos ajuda”

Exige outra Façanha de Contatos

O personagem pode escolher uma grande quantidade de companheiros que estão conectados a ele quando ele precisar. Com essa Façanha, quando o personagem começa a aventura, seu companheiro não precisa estar definido. Ao invés disso, no momento em que ele decidir que precisa de um companheiro, ele pode fazer ele surgir, dando-lhe nome e algumas pistas nas quais o Mestre se baseará para criar sua personalidade.

Esse companheiro entra em jogo com qualidade Mediana e pode ter até dois aprimoramentos.

Se o personagem escolher mais de uma vez essa Façanha, ele recebe dois aprimoramentos adicionais que ele pode usar para revelar um companheiro adicional ou combinar para criar um companheiro mais capaz *on-the-fly*.

Apenas uma “aparição” desse tipo pode ser feita por cena. Uma vez revelado, o companheiro em questão estará envolvido e razoavelmente disponível ao personagem pelo menos até o final da aventura.

Se, ao invés disso, você optar por ter o companheiro disponível por apenas uma cena antes de ele voltar aos seus afazeres, você pode construir tal companheiro com três avanços ao invés de um. Uma vez que a cena termine, o companheiro é removido de uma forma ou de outra da aventura.

6.7.2 – Conexões

◆ **Amigo do Amigo [Contatos]**

“Eu não sei nada sobre isso, mas conheço alguém que sabe!”

Algumas vezes o importante não é quem você conhece, mas sim quem essas pessoas conhecem. Muitos dos seus contatos são, por si só, muito bem conectados. Essa “rede de contatos” faz com que todos os rolamentos de contatos consumam uma unidade de tempo a menos, e você recebe um +2 em qualquer esforço de “segundo rolamento” feito para confirmar informações que você obteve através de outros de seus contatos. Desse modo, esse bônus é útil para confirmações, mas não para o rolamento inicial.

◆ **Engenharia Social [Contatos]**

“Pelo que entendi... Temos que procurar o Sr. Johnson!”

O personagem é capaz de facilmente navegar nas estruturas burocráticas, não por entendê-las, mas porque ele conhece pessoas que estão envolvidas nas mesmas e podem fornecer atalhos. Normalmente um personagem precisa rolar Liderança para lidar com qualquer tipo de embarço burocrático (veja a página 168). Com essa Façanha, porém, o personagem pode rolar Contatos.

◆ **Cidadão do Mundo [Contatos]**

“Para início de conversa, pode ser Londres, Paris, Nova Iorque, o raio que o parta! Todo lugar é igual!”

As viagens do personagem o levaram a todo lugar do globo e sua familiaridade com os locais e pessoas de todo o mundo permitem que ele atue livremente, em casa ou longe dela. O personagem não sofre dificuldades adicionais por estar em circunstâncias não familiares quando testar Contatos.

6.7.3 – Reputação

◆ **Manda Chuva [Contatos]**

“Acho que todos conhecem o Sr. Venneto!”

Quando escolhe essa Façanha, o jogador deve escolher também um campo específico (Crime, Negócios, Política, Espionagem e Oculto são os mais comuns); essa Façanha é normalmente descrita junto com o campo escolhido, como em “Manda Chuva da Política”. O personagem não é apenas muito bem conectado nessa comunidade: ele é a pessoa de maior importância na mesma! Para um benefício potencializado, ela deveria ser combinada com um Aspecto que indique situações similares.

Além dos benefícios narrativos de tal posição, o personagem pode usar sua perícia de Contatos no lugar de Recursos para qualquer coisa que possa envolver membros do campo específico. Essa Façanha pode ser escolhida várias vezes, cada uma representando um campo diferente.

◆ **Conhecendo o Esquema [Contatos]**

“Você me conhece e sabe como funciona as coisas. Fica frio!”

Exige Manda Chuva

Ao lidar com membros do campo escolhido, você falar o que eles querem ouvir e agir como se espera. Nessas circunstâncias, você pode tanto realizar seus testes de Fascinar a +2 ou, alternativamente, usar Contatos no lugar de Enganar, de modo a obter uma reação favorável.

◆ **O Cara [Contatos]**

“Carácoles!!! É o Turco do Bronx!!”

Exige Manda Chuva

Você é tão conhecido que uma noção de quem você é já passou para outra áreas. A primeira vez que você lidar com alguém que já ouviu falar de você (gastar um Ponto de Destino pode garantir isso), e você dizer quem você é, você ganha um bônus de +2 em rolagens de Fascinar ou Intimidação.

◆ **Grande Reputação [Contatos]**

“Cara, eu fiquei sabendo o que o Turco faz com quem cruza o caminho dele. Isso não é uma boa idéia!”

Exige O Cara

Sua reputação é tão grande que as pessoas acreditam em tudo que você faz.

Gastando um Ponto de Destino você pode usar sua perícia em Contatos no lugar de Fascinar, Intimidação, Enganar, Liderança e Determinação, desde que você esteja lidando com pessoas cientes da sua reputação (um segundo Ponto de Destino pode garantir isso).

Essa Façanha combina também os bônus da Façanha *O Cara*, oferecendo ao personagem um bônus de +2 quando utilizar Contatos ao invés de Fascinar ou Intimidação.

6.8 – Determinação

(Perícia na página 67; Complicações na Página 153)

6.8.1 – Auto-Controle

◆ **Mantendo a Calma [Determinação]**

“Tudo bem... Apenas um revés passageiro a derrota em Detroit!”

Embora a maioria dos personagens com Determinação possam agir de maneira calma sob stress, para o seu personagem isso é uma segunda natureza que o permite recuperar a calma mesmo diante dos

piores problemas fora de combate físico. Essa Façanha permite ao personagem receber uma Conseqüência mental ou social adicional, o que lhe permite receber até quatro Conseqüências desse tipo.

◆ **Fleumático [Determinação]**

“Nunca liquei para esses detalhes menores!”

Exige Mantendo a Calma

O personagem é tão tranqüilo em situações de estresse Social que nada parece o tirar do sério, não importa a situação. O personagem pode declarar uma ação completa por rodada para rolar sua Determinação contra uma dificuldade Mediocre.

Se for bem sucedido, ele pode remover uma marca da sua primeira caixa de dano (a primeira caixa de sua Trilha de Compostura), ou se preferir, pagar um Ponto de Destino e remover qualquer caixa de dano da Trilha de Compostura de valor igual ou menor que os passos obtidos nesse rolamento.

◆ **Tranqüilo [Determinação]**

“Desculpe, mas esse tipo de bravata não me afeta!”

Exige Mantendo a Calma

Quando possível, o personagem marca caixas menores da sua Trilha de Compostura e não maiores. Sempre que o personagem tivesse que marcar uma caixa de Compostura imediatamente maior, ao invés disso ele irá marcar a imediatamente menor disponível. Se não houver caixas de valor menor disponíveis, o dano é marcado para cima normalmente.

◆ **Destemor [Determinação]**

“Ahm... De novo zumbis? Bem... Fazer o que? Mas poderiam variar um pouco e mandar uns ninjas!”

Exige Mantendo a Calma

O personagem simplesmente não sente medo. Embora tentativas de Intimidação contra ele ainda assim possam causar outros sentimentos, dificilmente o fazem sentir medo; ele recebe um bônus de +2 em sua Determinação contra uma ação de Intimidação baseada puramente no medo.

◆ **Lugar Certo e Hora Certa [Determinação]**

“Ótimo! Cercados pelas múmias e tudo o que ele faz é ler o maldito livro?!”

Exige Destemor

O personagem sempre está em locais seguros, sem precisar se mover de maneira óbvia para isso. Quando envolvido em combate físico, personagens com essa Façanha podem usar Determinação para se defender ou procurar abrigo (desde que eles estejam apenas caminhando; não é permitido correr).

Para o mundo externo, isso quer dizer que o personagem simplesmente não está dando a mínima para as coisas enquanto o tiroteio e a pancadaria está rolando solta a alguns milímetros dele, ou está tomando seu martini sem a menor cerimônia enquanto lobisomens estão vindo em sua direção. As circunstâncias conspiram para manter o personagem na dele enquanto sua defesa não for vencida.

6.8.2 – Tenacidade

◆ **Força Interior [Determinação]**

“Sai da minha cabeça!!”

Sempre que alguém tentar entrar em sua mente – seja por meios psíquicos (como em algumas Façanhas de hipnose) ou por meio de tortura – você recebe um bônus de +2 em sua defesa de Determinação mesmo sem recorrer a uma defesa total. Se tentar uma defesa total, você pode fazê-lo, mas o bônus total será de apenas +3.

◆ **Vontade de Ferro [Determinação]**

“Eu disse, sente-se!!”

Fica claro para qualquer um o que você é capaz de fazer para chegar onde deseja. Você pode, quando você deixar claro para todos suas intenções em uma interação social, disparar os efeitos dessa

Façanha, recebendo imediatamente um bônus de +1 que se aplica em todos os seus rolamentos de Intimidação ou Determinação, além de para todas as suas defesas sociais. Porém, se o fizer, você não será mais capaz de usar Fascinar contra a mesma audiência, uma vez que você chutou longe toda e qualquer fachada de civilidade.

◆ **Teimosia [Determinação]**

“Você não sabe quando desistir, não é?”

Exige Força Interior

Seu personagem simplesmente simplesmente não sabe quando desistir. O personagem pode receber uma Conseqüência moderada a mais de qualquer tipo. Isso permite que o personagem chegue a um total de quatro Conseqüências em qualquer conflito ou, quando combinado com *Agüentar a Pressão* (página 131) ou *Mantendo a Calma* (página 94), cinco Conseqüências do tipo apropriado (físico para *Agüentar a Pressão* e mental ou social para *Mantendo a Calma*).

◆ **Determinado [Determinação]**

“Os males que você provocou contra minha família apenas mostram que você é contra quem devo lutar!”

Exige Teimosia

O personagem tira inspiração de seus reveses, não importa as circunstâncias. Um personagem com essa Façanha sempre possuirá uma razão “por inspiração” para invocar qualquer Conseqüência para novos rolamentos e bônus, sem necessidade de explicação.

◆ **Obstinado [Determinação]**

“Eu vou conseguir! Mesmo que morra, eu irei conseguir!!”

Exige Determinado

A Força de Vontade do Personagem é suficiente para o manter de pé nas mais terríveis circunstâncias. A qualquer momento que o personagem receber dano de Saúde (qualquer ataque), ele pode gastar um Ponto de Destino para receber dois ataques de um ponto na Trilha de Compostura (sujeito a nova rolagem).

6.9 – Dirigir

(Perícia na página 67; Complicações na Página 153)

6.9.1 – Carros

◆ **Veículo Customizado [Dirigir]**

“Ele atirou contra o meu carro?”

Você foi pego pela paixão americana pelos automóveis bem cedo, e tem um carro em especial que você cuida com todo carinho. Quando dirige esse carro em questão, você recebe um bônus de +1 (assuma-se que ele tenha a melhoria *Obra-Prima* – veja a página 139)

Adicionalmente, você adicionou (ou recebeu com ele) um pequeno extra ao carro, e pode, uma vez por sessão, gastar um Ponto de Destino e declarar que o carro tem algum tipo de dispositivo extra (por exemplo, para derramar óleo ou fornecer velocidade extra) – para maiores detalhes, veja a Façanha *Engenhoca Genérica* (página 102). Você não pode viajar na maionese quanto as melhorias de tal engenhoca em tempo real – a maior parte das miniaturizações e futurização, assim como várias formas de uso alternativo e capacidades adicionais são proibidas com o uso dessa Façanha. Para um caro realmente fora do comum, você deveria pegar também Protótipo (abaixo).

◆ **Veículo Protótipo [Dirigir]**

“Que catzo é isso? Isso é um carro ou uma nave espacial?”

Exige Veículo Customizado

Você possui um carro único em todo o mundo. Para começar, sua Engenhoca usada uma vez por sessão, descrita anteriormente, pode ter qualquer tipo de melhoria – as restrições de *Veículo Customizado* não contam mais.

Em segundo lugar, seu veículo possui três melhorias adicionais que você pode escolher. Essas melhorias precisam ser definidas antes de uma sessão (ou depois, nunca no meio), mas você não precisa escolher todas elas de uma vez ao adquirir essa Façanha. Uma vez escolhida, elas estão definidas, até que um engenheiro tenha a chance de modificá-las.

Seu veículo é instantaneamente reconhecida como algo fora do normal, a não ser que você gaste uma melhoria para garantir que ele parece com qualquer outro veículo comum. De qualquer modo, uma vez que as pessoas saibam a verdade sobre ele, é praticamente garantido que eles tentarão roubá-lo ou de outra forma aprender seus segredos. É aconselhável que você tenha um Aspecto amarrado ao veículo, de modo que você possa obter Pontos de Destino quando isso ocorrer!

◆ **Mecânico de Automóveis [Dirigir]**

“Fica quieto! Estou trabalhando o bloco do motor!”

Exige pelo menos outras duas Façanhas de Dirigir

Seu personagem pode não entender os demais aspectos de como funcionam dispositivos por engenharia e assim por diante, mas quando tem a ver com carros, eles sabe como eles funcionam inteiramente. Sempre que você estiver trabalhando em um carro você pode usar Dirigir no lugar de Engenharia. Como aplicam-se princípios similares, você também poderá usar sua perícia Dirigir para trabalhar em outros veículos, a -1 nos testes.

6.9.2 – Manobras

◆ **Direção Defensiva [Dirigir]**

“Cuidado!!”

Você é muito bom em manter o carro inteiro. Sempre que tentar fazer uma manobra de direção em uma perseguição (veja a página 153), você considera todas as dificuldades como um nível menor. A dificuldade da manobra não é modificada para qualquer veículo que esteja o perseguindo, porém.

◆ **Dirigir com uma mão só [Dirigir]**

“O que diabos pensa estar fazendo?!”

Dirigir enquanto tenta-se executar outras ações resulta normalmente em um redutor de -1. Com essa Façanha, você não sofre essa penalidade, não importa se você rolar Dirigir (pilotar sendo sua primeira ação e a ação suplementar sendo algo menor) ou qualquer outra perícia (você pode tomar alguma outra ação, mas manter o veículo na pista não é algo tão complicado, permitindo que dirigir seja a ação suplementar). Além disso, se Dirigir for uma perícia secundária que possa restringir ou modificar uma perícia primária, mas sua perícia de Dirigir for menor do que a perícia primária em uso, sua perícia Dirigir não provoca efeitos negativos.

◆ **Cavalo de Pau [Dirigir]**

“Tá doído? A curva é fechada demais!!!”

Exige pelo menos outras duas Façanhas de Dirigir

Por algum motivo não importa o quão perigosamente você guie, você parece sempre se dar bem. Você é capaz de fazer curvas realmente fechadas e guiar seu veículo por espaços realmente pequenos sem receber nenhum aumento de dificuldade por causa do ambiente, a não ser que seja fisicamente impossível para o seu veículo caber onde você deseja ir. Essa Façanha parece-se em muitos pontos com *Direção Defensiva*, mas ao invés de baixar a maior parte das dificuldades em um, pode potencialmente baixar essas dificuldades específicas bastante.

◆ **Rachador [Dirigir]**

“Bem, acho que o pronto-socorro terá muito o que fazer hoje!”

Exige pelo menos outra Façanha de Dirigir

O personagem é a maldição de todos os camelôs e jornalheiros que ficam na calçada das ruas. O valor do dano provocado por esse personagem ao ambiente (mas não a personagens ou outros veículos) quando dirige um veículo é dobrado. Toda vez que um objeto for “Derrotado” o resultado pode ser espetacular – uma explosão ou colapso, o que não garante que isso será a favor do personagem (embora em geral possa e deva ser).

6.10 – Empatia

(Perícia na página 67; Complicações na Página 156)

6.10.1 – Intuição

◆ **Percebendo a Situação [Empatia]**

“O Mestre Atlante está pensativo... Será que ele cometeu uma gafe?”

O personagem está bastante ciente dos acontecimentos sociais de uma situação, o suficiente para poder ver o que estava ocorrendo antes de sua chegada. No início de qualquer interação social, antes de seguir a ordem de iniciativa normal, o personagem pode gastar um Ponto de Destino e fazer uma leitura rápida de qualquer alvo escolhido, como uma ação livre – observando comportamentos superficiais e outras pistas sociais. Ele pode então agir normalmente em seu turno como de costume.

◆ **Graciosidade Preemptiva [Empatia]**

“Caro Mestre Atlante, antes de o senhor falar, permita que eu esclareça alguns fatos.”

Exige Percebendo a Situação

Você está tão antenado com as situações sociais que pode agir de maneira rápida e decisiva para mudar a situação de modo a lhe favorecer. A Empatia é usada para determinar a iniciativa em conflitos sociais, da mesma forma que Prontidão é usada em conflitos físicos. Com essa Façanha, sua Empatia é considerada dois níveis maior para efeito de Iniciativa. Se você empatar em Iniciativa com alguém que não tenha essa Façanha, ela favorece você.

◆ **Chegando ao coração [Empatia]**

“Conhecendo Hannah, ela deve ter entrado naquela loja de doces do outro lado!”

Seu conhecimento das pessoas que você encontrou pela vida é tão forte que permite a você ter uma boa idéia de como as encontrar. Em qualquer situação na qual você esteja procurando encontrar alguém que você conheceu antes, você pode rolar Empatia ao invés de Investigação.

◆ **Ouvido Cético [Empatia]**

“Hannah, eu sei que você está mentindo... O que aconteceu?”

Exige pelo menos outra Façanha de Empatia

O mundo está lotado de mentiras e mentirosos, e seu personagem sempre sabe quem eles são. O personagem sempre sabe quando estão tentando usar a perícia de Enganar contra ele, e pode usar ações de defesa total (obtendo +2) com sua Empatia se apropriado.

Normalmente o uso de enganar não é tão fácil de ser percebido de cara, e portanto justificar ações de defesa total pode ser difícil. Determinar de maneira bem-sucedida que estão tentando mentir para você não é o mesmo que revelar a verdade, não importa o que aconteça.

6.10.2 – Revelações

◆ **Leitura Fria [Empatia]**

“Só de olhar para você já percebi que tipo de pessoa você é!”

Normalmente, para usar Empatia de modo a conseguir uma “leitura” de alguém demora alguns minutos de conversa, pelo menos (veja a página 156). Personagens com essa Façanha conseguem isso em muito menos tempo – de dois a três passos a menos na tabela de tempo (veja a página 147).

◆ **Caminhos do Coração [Empatia]**

“Suzan não tem nada com isso, Tar-Amaron!!!”

Você tem um instinto que lhe permite ir direto na essência da pessoa e ver o que é mais importante para ela. Sempre que você conseguir uma “leitura” de alguém por meio de um teste bem sucedido de Empatia (veja a página 156), o Mestre precisa selecionar os Aspectos mais importantes do personagem para lhe repassar, a não ser que você diga algo em contrário. Normalmente, o Mestre possui um maior controle na seleção.

Embora isso possa ainda querer dizer que você não consegue algum segredo verdadeiro do alvo (essa Façanha não é capaz de resolver um mistério do nada), ela deve lhe colocar no caminho certo para descobrir toda a verdade sobre o alvo.

◆ **Atirando onde Dói Mais [Empatia]**

“Eu sei sobre o que aconteceu com seu pai, Hannah!”

Sua perícia em “ler” as pessoas o tornou perito em causar uma forte resposta emocional quando tenta fazer elas ficarem nervosas, deprimidas ou algo similar. Normalmente, a perícia de Intimidação seria usado para isso; entretanto, se você foi bem sucedido em qualquer teste de Empatia contra aquele alvo anteriormente, você pode usar Empatia para provocar esse tipo de ataque psicológico. Nas mãos de um personagem com Empatia alta, é especialmente letal quando combinado com uma “leitura” bem-sucedida que obtenha Aspectos do alvo.

◆ **Compreendendo o Próximo [Empatia]**

“Ela parecia um anjo, mas por dentro tinha o coração de uma víbora!”

Exige pelo menos outras duas Façanhas de Empatia

Uma vez que você consiga ter uma compreensão de alguém, você pode tentar se aprofundar na mesma, mais do que uma pessoa normalmente conseguiria. Tentar aprender algo específico e concreto sobre outra pessoa é como pegar uma determinada gota de chuva – você com certeza irá se molhar, mas saber se pegou a gota correta é outra história. Na melhor das hipóteses você conseguiu revelar um Aspecto do alvo. Com essa Proeza, porém, você consegue tal compreensão do alvo que você pode ter uma boa idéia de seu comportamento.

Após ter obtido uma “leitura” bem sucedida do alvo como indicado na descrição de Empatia (página 156), você pode logo em seguida perguntar ao Mestre uma questão hipotética sobre as motivações do alvo, que o Mestre possa responder com “sim”, “não” e “talvez”. Essa questão precisa determinar que tipo de pessoa ele é, e não o que ele faria, embora seja possível perguntar se ele seria capaz de fazer determinadas coisas. Se o Mestre responder “talvez”, você pode questionar novamente para melhor clareza. Essa segunda questão pode procurar detalhes, e não uma resposta completa.

***Exemplo:** Suzan, Angelus e Hannah estão conversando com o Mestre Atlante, e eles procuram entender porque, durante tanto tempo, ele lutou contra o povo da superfície, se houve algum objetivo ou vingança pessoal. Eles já conversaram por um certo tempo, e Angelus já conseguiu o suficiente para ter uma idéia do que houve, e ele então procura Compreender o Próximo, no caso, o Mestre Atlante.*

Angelus é um NPC, mas o Mestre rola por Angelus normalmente, pois é Angelus quem sugeriu que Hannah perguntasse por que tanta violência (portanto, de certa forma conta como a primeira pergunta para a “leitura” do Mestre Atlante). Angelus então descobre que o Mestre Atlante tem um coração amargurado. Em seguida, Angelus faz a pergunta hipotética: “L'Khurn, o Povo da Superfície fez algo que fez com que você desejasse vingança?”. O Mestre sorri e fala que sim, L'Khurn sofreu alguma desgraça no passado que fez com que ele desejasse vingança. Na realidade, um dos Aspectos de L'Khurn é “Povo da Superfície, minha Mãe foi morta por vocês!”

◆ **Bom Palpite [Empatia]**

Veja nas Façanhas de Investigação, página 114

6.11 – Enganar

(Perícia na página 68; Complicações na Página 156)

6.11.1 – Engodo

◆ **Mentiroso Honesto [Enganar]**

“Cara, eu não tenho nada com isso. Dêem uma olhada aqui no Saravasti. Eles não são quem dizem ser!”

As melhores mentiras contem alguma verdade nelas. Sempre que o personagem adicionar algumas verdades às suas mentiras, ele recebe um bônus de +2. A verdade precisa ser relevante (e não aleatória), e significativa (não trivial) – precisa estar no mesmo nível (ou maior) que o da mentira, ou estar envolvida.

◆ **Pegando no Flagra [Enganar]**

“Bela tentativa, Tar-Amaron, mas você devia saber que isso não funcionaria comigo!”

Como um mentiroso cotidiano, você está especialmente à vontade para descobrir quando outra pessoa está mentindo. Você pode usar sua perícia Enganar no lugar de Empatia quando tentar descobrir se alguém está mentindo. Isso não é a mesma coisa que obter uma “leitura” de outra pessoa, como no caso da Façanha *Trapaceiro*, apresentada abaixo: ao invés disso, é simplesmente um questionamento de “ele está mentindo? Descaradamente? Existe verdades no meio? Está mentindo pra valer ou apenas falando algumas abobrinhas?”

◆ **Fachada Esperta [Enganar]**

“Claro... Mas eu também aprendi muito sobre você com isso tudo!”

Exige Mentiroso Honesto ou Pegando no Flagra

Sempre que o personagem for alvo de uma tentativa de “leitura” por Empatia, e decidir colocar uma “máscara” (veja a página 156) e for bem sucedido, ele não apenas oferece um Aspecto Falso ao “leitor”, mas consegue uma “leitura” do “leitor” (obtendo um Aspecto do mesmo). O “leitor” caiu em sua própria armadilha!

6.11.2 – Disfarce

◆ **Bons disfarces [Enganar]**

“Espera aí... Só uma peruca e...”

Normalmente um personagem não pode criar um disfarce que resista a uma intensa investigação (veja página 157). Com essa Façanha, ele pode se defender contra uma intensa investigação (qualquer coisa, exceto a tentativa pura e simples de remover o disfarce) com toda a sua perícia Enganar. Além disso, ele pode criar disfarces com essa qualidade em questão de minutos, desde que possua um bom equipamento para isso.

◆ **Fingir [Enganar]**

“Oh, que vexame... Como poderia esquecer do meu primo, o Conde von Kreutz!”

Exige Bons Disfarces

Você pode usar Enganar para convencer as pessoas de que você é alguém que na realidade não é – mas normalmente apenas de maneira geral. Você pode fingir ser um policial, artista, e por aí afora, mas não consegue fingir ser uma pessoa específica sem muito trabalho (e altas dificuldades). Essa Façanha permite que você facilmente imite os maneirismos e voz de qualquer um que você tenha tido a chance de observar – removendo outra causa potencial de ter seu disfarce examinado, ou talvez até mesmo convencendo alguém que você não pode ver que você é alguma outra pessoa mesmo sem disfarce.

Observar alguém normalmente exige apenas algum investimento em tempo, sem rolamento de dados – pelo menos meia hora de exposição constante. Esse período pode ser reduzido, mas exige um teste de Enganar, Empatia ou Investigação contra uma dificuldade Mediocre, aumentada em um para cada passo a mais de redução de tempo na tabela de tempo (página 147).

◆ **Mestre dos Disfarces [Enganar]**

“Tremei! Aqui está o Defensor Dourado da Justiça!!”

Exige Fingir

O personagem pode se passar de maneira convincente por praticamente qualquer pessoa com pouca necessidade de tempo ou preparação. Para usar essa habilidade, o personagem precisa gastar um Ponto de Destino e sair de ação temporariamente. Seu personagem está presumidamente vestindo um disfarce e se preparando “nos bastidores”. A qualquer momento durante o jogo o personagem pode escolher qualquer personagem sem nome, que está apenas figurando em uma cena (um capanga do vilão, o garoto de recados do hotel, o policial que acabou de pular do carro) e revelar que esse personagem na realidade é o personagem do jogador disfarçado!

O personagem pode permanecer nesse estado quanto desejar, mas se alguém tiver a suspeita de que o personagem anda por ali, um investigador pode gastar um Ponto de Destino e rolar Investigação contra Enganar do personagem. Se o investigador vencer, seu jogador (que pode ser o Mestre) é quem irá decidir qual personagem figurante é o personagem do jogador disfarçado (“Espera aí! Você é o Emancipador Esmeralda!”).

◆ **Espião Infiltrado [Enganar]**

“Espera um pouco... Esse perfume de lótus! O maldito Dragão das Sombras está por aqui!!!”

Exige Mestre dos Disfarces

Quando o personagem estiver disfarçado (veja *Mestre dos Disfarces*) ele pode fazer um único rolamento de Investigação contra uma dificuldade Mediocre. Cada passo obtido pode ser usado para duas coisas: obter alguma informação útil (mas genérica) sobre o local ou grupo no qual ele se infiltrou, ou deixar uma pista ou mensagem para os demais personagens jogadores sem se revelar.

◆ **Incorporando o Personagem [Enganar]**

“Eu não sei fazer isso, mas já fui alguém que sabia como fazer isso!”

Exige Mestre dos Disfarces e Perícia de Enganar Ótima ou Melhor

Você é capaz de personificar disfarces de maneira tão perfeita que na realidade você pode personificar totalmente outras persona e liberar perícias e conhecimento que você não possui normalmente. Enquanto estiver disfarçado você pode rolar seu Enganar a -2 (portanto se você tiver Ótimo passa para Adequado, e Bom se tiver Soberbo) ao invés de qualquer outra perícia que a persona possa possuir de maneira razoável. Se você está imitando alguém específico, algumas vezes isso pode te dar uma perícia efetiva maior que a que você realmente possui, o que é OK: você não lê mentes, mas é tão bom em fingir ser quem você não é que você pode temporariamente liberar perícias que você acredita que essa persona deveria ter.

Cada vez que usar essa Façanha, você **precisa usar um Ponto de Destino**; se não o fizer, você deve rolar sua Determinação contra uma dificuldade igual à da perícia “falsa”. Se você falhar, você se “perde na fantasia” por algum tempo, e pode estar sujeito a uma forçada de Aspecto antes de voltar ao normal, *sem receber nada por isso*. O pior é que esse Aspecto pode não ser nem mesmo seu – pode ser um possuído pela persona que você está fingindo ser!

6.11.3 – Trapaças

◆ **Trapaceiro [Enganar]**

“O Cristo Redentor? Tá baratinho, sabe?”

Você é um trapaceiro inveterado e é capaz de obter uma noção das pessoas fácil.

Você pode usar Enganar ao invés de Empatia para “ler” alguém (veja a página 156), mas o tipo de Aspectos que você poderá descobrir por meio disso estão limitados a fraquezas do personagem, nunca forças ou outras características positivas (a não ser que você vença o Desafio ou esteja de outra maneira sob controle do tipo de Aspecto revelado).

Alguns Aspectos irão lhe ser estranhos, enquanto uma Pessoa Desinteressada irá se tornar clara de cara.

◆ **Dentro do Esquema [Enganar]**

“Que tal um joguinho amistoso?”

Exige Trapaceiro

O personagem é um adepto da trapaça em jogo, tanto que ele pode usar sua perícia de Enganar no lugar de Jogo quando desejar. Quando ele fizer isso é porque ele estará trapaceando, o que significa que se ele cair, e a derrota será considerada como se ele estivesse em um jogo de alto risco, mesmo que ele não esteja.

◆ **Laranja [Enganar]**

“Ah, Hassan... Por favor, me empresta aí uns trocados!”

Exige Trapaceiro

Você conhece alguém que é um completo laranja seu – ou ao menos, se está na sua, é rico o bastante para não dar a mínima para isso. Crie um Companheiro (página 58) com dois aprimoramento. Além disso, ele tem uma qualidade Adequada automaticamente, e é Perito em Recursos. Ele tende a comprar coisas para você, além de fazer outras coisas.

O lado ruim é que ele é um laranja – você colocou-o na sua, mas ele é um alvo de dificuldade Ruim para qualquer um que queira pegar ele como laranja também (embora se você investir um Aspecto nele, pode ser que ganhe um Ponto de Destino por isso).

Pombas, você até mesmo tem uma certa simpatia por ele – você provavelmente não irá o deixar se ferrar completamente, e não apenas porque ele é quem lhe banca tudo – mas de qualquer modo seu relacionamento não é completamente honesto.

◆ **Laranja dos Grandes [Enganar]**

“Hassan é o melhor homem do mundo!”

Exige Laranja

Você conseguiu um golpe dos grandes – esse cara é peixe graúdo. A perícia de Recursos do seu companheiro é considerada dois níveis maior que sua qualidade: se você utilizar aprimoramentos para elevar sua qualidade para Ótimo, isso irá querer dizer que ele estará com Recursos Fantásticos. Você também pode gastar um aprimoramento adicional nele. Nem sempre a grana é tudo, saca.

6.12 – Engenharia

(Perícia na página 68; Complicações na Página 159)

6.12.1 – Dispositivos

◆ **Engenhoca Pessoal [Engenharia]**

“Isso aqui? Apenas um novo tipo de rádio-transmissor de alta potência que cabe em uma maleta!”

Você possui uma Engenharia pessoal baseada em uma tecnologia existente (ao menos potencialmente), com três melhorias. Você precisa definir ao menos a natureza básica da Engenharia e um ou dois dos aprimoramentos, no momento em que comprar essa Façanha. Você pode adquirir essa Façanha várias vezes, tanto para obter diversas Engenhocas Pessoais ou para receber mais melhorias para uma Engenharia já existente. Veja a página 139 para maiores detalhes sobre como criar Engenhocas.

◆ **Engenhoca Genérica [Engenharia]**

“Espera aí... Acho que tenho algo útil em algum lugar...”

Uma Engenharia Genérica é, basicamente, uma Engenharia Pessoal que você pode criar “em jogo”, no meio da ação, como se o seu personagem tivesse ela pronta no bolso para “alguma eventualidade”. Essa Engenharia segue as mesmas regras de uma Engenharia Pessoal (veja acima), mas possui apenas duas melhores, não três. Uma vez definida, a Engenharia estará “travada” pelo resto da sessão. Como no caso das Engenhocas Pessoais, veja a página 139 para maiores detalhes sobre como criar Engenhocas.

A vantagem é que você pode definir essa Engenhoca “em jogo”, como se fosse algo que o personagem tivesse em mãos (ou pudesse improvisar em alguns instantes). Como no caso da Engenhoca Pessoal, você pode adquirir essa Façanha várias vezes.

6.12.2 – Métodos

◆ **Demolição [Engenharia]**

“Aquele ponte vai virar paçoca!”

O personagem é um perito com explosivos. Toda vez que ele puder levar tempo para armar explosivos precisamente, o nível de força da explosão resultante aumenta em três, por ter colocado os explosivos nos pontos fracos da estrutura alvo.

Esse benefício só é válido sem ter tempo de preparação, sem definir uma estrutura alvo ou sem ter tempo de estudar o alvo. Portanto não se aplica a situações como armar bombas rapidamente ou para parar zumbis.

◆ **Arquiteto da Morte [Engenharia]**

“Tá precisando de uma arma mortal? Eu tenho uma pancada delas!”

Requer outra Façanha de Engenharia

Você possui um talento nato para construir armamentos. Sempre que realizar um rolamento de Engenharia envolvendo armas, seja construindo-as, projetando-as, melhorando-as, etc..., suas dificuldades caem em um, e além disso o tempo para que você termine seu serviço cai em um passo na tabela de tempo (veja a página 147).

◆ **Mãos Sujas de Graxa [Engenharia]**

“Sei como esse motor funciona como a palma da mão!”

Exige outra Façanha de Engenharia

Se tem um motor e asas, rodas ou propulsores, você “fuça” de maneira intuitiva e completa. Sempre que realizar um rolamento de Engenharia envolvendo veículos, seja construindo-os, projetando-os, melhorando-os, etc..., suas dificuldades caem em um, e além disso o tempo para que você termine seu serviço cai em um passo na tabela de tempo (veja a página 147).

◆ **Mestre dos Reparos [Engenharia]**

“Segurem os nazistas por mais cinco minutos... E estará tudo em ordem!”

O personagem possui um grande talento em consertar coisas sob circunstâncias onde o tempo é vital. O tempo que o personagem precisa para consertar algo é reduzido em dois passos. Se já for o tempo mínimo possível, então a dificuldade do esforço de reparo reduz em um. Esses bônus se acumulam com os de *Mãos sujas de graxa* (acima)!

◆ **Pegando no Tranco [Engenharia]**

“Máquina idiota! Toma isso! E é bom voltar a funcionar se sabe é o que é bom para você!”

Algumas vezes, uma coisa quebrada pode ser colocada de volta em funcionamento na base do tranco. O personagem precisa gastar um Ponto de Destino e rolar Engenharia. Ele então chuta o dispositivo que não está funcionando ou faz outra ação do gênero, e ele volta a funcionar imediatamente, não importa o nível de dificuldade para repará-lo sob pressão. Ele continuará a funcionar durante um número de rodadas igual ao número de passos do rolamento de Engenharia (contra dificuldade Medíocre). Uma vez que o tempo se esgote, o dispositivo para de funcionar novamente, e qualquer esforço para o consertar aumenta em um nível (afinal de contas, você quebrou ela ainda mais). Se o personagem quiser dar tranco novamente, ele pode tentar fazer isso gastando mais um Ponto de Destino, mas a dificuldade no rolamento de Engenharia aumenta em um para cada tentativa adicional.

6.13 – Esportes

(Perícia na página 69; Complicações na Página 157)

6.13.1 – Ginástica

◆ **Contorcionismo [Esportes]**

“Louis! Você tá de novo dentro da mala?”

Você pode se espremer no meio de espaços e foras que normalmente nenhuma pessoa normal conseguiria. Normalmente, ações de contorcionismo são impossíveis, ou na melhor das hipóteses baseadas em uma perícia de Contorcionismo (não-existente) com um nível Mediocre. Com essa Façanha, você pode usar sua perícia de Esportes normalmente e possui fundamento para tentar feitos de contorcionismo que normalmente não estariam disponíveis.

◆ **Acrobacia [Esportes]**

“Tudo que sei é que ele deu um mortal e em seguida estava correndo com o Pote de Ambrosia debaixo do braço!”

Você é capaz de realizar um sem-número de feitos impressionantes de acrobacia. As dificuldades definidas para manobras complexas enquanto age (por exemplo, caminhar na corda bamba, fazer cirurgia enquanto está se equilibrando em um trapézio) são reduzidas em dois. Rolamentos para cair ganham um bônus de +2. Quando usada de maneira acrobática, sua perícia em Esportes não pode restringir outras perícias, apenas complementá-las.

◆ **Queda Segura [Esportes]**

“Vejo vocês lá embaixo!”

Exige Acrobacia

O personagem pode se apoiar em superfícies sem sofrer dano, o que lhe permite a cair de maneira segura de grandes alturas. Quando o personagem cai, mas está próximo de uma superfície sólida, como a face de um abismo, ou tem outras formas pela qual pode evitar o impacto (como o uso de cordas), todas as quedas são tratadas como duas categorias menores (e podem ser reduzidas em mais um passo por um rolamento de Esportes como normalmente).

◆ **Desenvoltura [Esportes]**

“Esse cara é mais escorregadio que um quiabo ensabado!!”

Exige ao menos mais uma Façanha de Esportes

Você recebe +2 em todos os testes contra empurrões e coices de mula, assim como qualquer tentativa de escapar quando amarrado.

6.13.2 – Movimentos incomum

◆ **Homem Aranha [Esportes]**

“Sem chance! O muro é de pedra lisa! Ele não consegue subir aquilo nem a pau!”

O personagem pode escalar superfícies que normalmente ele não poderia. Ele recebe um bônus de +2 em qualquer escalada, e gastando um Ponto de Destino ele elimina os efeitos de todos os modificadores de dificuldade relacionados ao ambiente ou características do que ele está escalando (portanto ele poderia escalar uma superfície lisa e praticamente plana sem muita dificuldade).

◆ **Salto Espantoso [Esportes]**

“Ele tá do outro lado do precipício? Deixa comigo, eu pego ele!”

As habilidades de salto do personagem beiram o sobre-humano. O personagem pode reduzir as fronteiras relacionadas à altura (veja a página 47) em até três.

◆ **Equitação [Esportes]**

“Upa! Upa! Upa!”

O personagem pode usar Esportes ao invés de Sobrevivência para todas as manobras enquanto está montado em cavalos ou outros animais de montaria.

6.13.3 – Velocidade

◆ **Treinamento de Maratona [Esportes]**

“Estou falando sério! Ele correu dias e noites atrás de nós!!!”

Você sabe como conservar sua energia enquanto passa por atividades prolongadas (corridas de longa distância, escaladas prolongadas, etc.) Você pode usar Esportes no lugar de Resistência em tais circunstâncias, e na maioria dos demais casos pode complementar seus rolamentos de Resistência com Esportes.

◆ **Rápido como um tigre [Esportes]**

“Já viu alguém correr mais rápido que um cavalo?”

Exige Treinamento de Maratona

Você é incrivelmente rápido. Toda vez que você correr (não apenas se mover) como ação primária usando Esportes, o valor da ação é melhorado em dois. De maneira alternativa, você pode abdicar desse bônus para correr “cabeça a cabeça” com um animal de montaria ou com um carro (nos anos 20 os carros não eram tão rápidos).

◆ **Mais rápido que um tigre [Esportes]**

“Ele saiu daquele prédio um instante antes dele vir a baixo!”

Exige Rápido como um tigre

Você é simplesmente muito rápido. Sempre que precisar fazer testes de corrida, considere que está a +4; você pode reduzir esse bônus para +2 e considerar-se “cabeça a cabeça” com um animal de montaria ou com um carro. Além disso você não sofre penalidades ao mover-se uma zona como ação secundária.

6.14 – Estudos

(Perícia na página 70; Complicações na Página 160)

6.14.1 – Catedrático

◆ **Catedrático [Estudos]**

“Bem, os meus estudos sobre o Egito Antigo afirmam que...”

Seu personagem é uma a autoridade respeitada em um determinado campo acadêmico, podendo ser aí coisas como Inglês, História, Arqueologia, Matemática e assim por diante. Em círculos intelectuais desse campo específico, você é reconhecido por seu *expertise*. Mesmo que sua perícia seja baixa, isso quer dizer apenas que você ainda está adentrando esse determinado círculo de elite.

Quando você fizer um rolamento de Estudos pertinente à sua área geral de especialidade, você automaticamente recebe um bônus de +1. Além disso, você deve escolher uma especialização dentro dessa área (como história dos povos sumérios ou criptografia). Quando um teste de Estudos envolver essa especialidade, você recebe um bônus adicional de +1 (para um total de +2 no esforço de pesquisa).

Qualquer esforço de pesquisa envolvendo essa especialização leva uma escala a menos de tempo, e pode se combinada com a Façanha *Traça de Livro* do grupo de Memória para pesquisas realmente rápidas. Quando participar de uma conferência acadêmica ou de outra forma interagindo com outros do seu ramo de estudos, você pode usar Estudos para complementar suas perícias sociais (Fascinar, Empatia, Enganar, etc...). Sua perícia é considerada elevada por esses bônus, portanto alguém com uma perícia de Estudos Bom, atuando em sua especialidade, pode complementar perícias como se sua perícia Estudos fosse Soberba (Bom+2).

Você pode adquirir essa Façanha várias vezes, cada vez para um campo adicional. Esses bônus, porém, não se acumulam.

◆ **Mente Brilhante [Estudos]**

“Você não percebeu que existe algo **realmente** crucial para que você abra a cripta?”

Exige Catedrático

Sua área de conhecimento é tão avançada que normalmente ninguém sabe dizer se você realmente está fazendo a coisa certa. Quando a sua área de especialidade estiver envolvida (definida quando você escolheu a Façanha *Catedrático*), e você precisar usar Estudos para modificar Enganar, você pode ao invés disso usar Estudos no lugar de Enganar, recebendo seu valor total ao invés de um simples +1. Se você adquiriu *Catedrático* várias vezes, essa Façanha irá se aplicar a todas as áreas cobertas.

◆ **É uma questão de conhecimento [Estudos]**

“É claro! Como não percebemos isso antes?”

Exige Catedrático

Seu conhecimento especializado lhe dá idéias de uma hora pra outra em todo tipo de coisas.

Uma vez por sessão, você pode usar essa habilidade quando você está prestes a realizar uma ação que atinge seu campo acadêmico (mesmo que de maneira tênue, desde que você consiga explicar ao Mestre como ela a atinge).

Faça uma tentativa de declaração como descrito em “Declarando detalhes menores” (veja a página 70). Se você obtiver ao menos um passo, você é bem sucedido em declarar um Aspecto e, para cada dois passos a mais a partir do primeiro, você recebe uma declaração adicional relacionada ao assunto em questão (portanto dois Aspectos para 3 passos, três Aspectos para 5 passos e assim por diante). Se você optar por declarar apenas um Aspecto, você pode ao invés disso transformar esses passos adicionais em fatos não relacionados a Aspectos.

6.14.2 – Idiomas

◆ **Poliglota [Idiomas]**

“Per favore...”

Normalmente, alguém só pode falar um número de idiomas igual ao seu valor na perícia Estudos. Com essa Façanha, seu personagem pode falar mais cinco idiomas.

◆ **Dom das Línguas [Estudos]**

“Ah... O Atlante Coloquial? Acho que 'khowngThrai' é 'Bem-Vindo'...”

Exige Poliglota

Não existe idioma “comum” na terra que você não consegue falar ou ler – você não precisa escolher seus idiomas. Além disso, você pode usar seus “pontos” de idiomas para ler e escrever em idiomas que não faria sentido você entender, como os idiomas de culturas fantásticas (Atlântida, Lemúria, Mu) ou de origem extra-terrestre ou extra dimensional.

Sua “pontuação” de idiomas continua aumentando por meio da Façanha *Poliglota*, portanto alguém com Estudos Mediano e essas duas Façanhas pode falar qualquer idioma comum do planeta, mais 6 (1+5) muito incomuns. A Façanha *Poliglota* pode ser adquirida várias vezes para aumentar esse número.

6.14.3 – Memória

◆ **Traça de Livro [Estudos]**

“Bem, tem algo sobre isso nos livros de Lavoisier...”

A leitura prodigiosa do personagem gerou-lhe benefícios, e ele é capaz de citar detalhes das mais obscuras publicações. Considera-se que o personagem sempre tem à mão uma biblioteca de qualidade equivalente à sua perícia de Estudos, permitindo-o responder questões com uma dificuldade igual ou menor que sua perícia Estudos, usando nada mais que seu cérebro e tempo para lembrar-se de tudo. Adicionalmente, qualquer pesquisa que o personagem fizer em uma biblioteca de verdade leva uma escala de tempo a menos a ser concluída (veja “Gastando Tempo” na página 147) e qualquer biblioteca com uma qualidade menor que seu nível de Estudos não limita a dificuldade da questão desejada, como normalmente.

◆ **Memória Fotográfica [Estudos]**

“Isso estava escrito nas notas dos antigos manuscritos de Einstein sobre a Relatividade. Pude ler isso a alguns anos e foi muito instrutivo...”

Exige Traça de Livro

Você é capaz de lembrar-se de tudo sobre o que você já leu. Se uma resposta a algo puder ser obtida de algo que você já leu (precisa ser razoável), então qualquer esforço de pesquisa leva duas escalas de tempo a menos – e essa vantagem se acumula com a de *Traça de Livro*, o que quer dizer que uma pesquisa em livros que você já leu que levaria meia hora pode ser resolvida em questão de segundos, e um dia inteiro de pesquisa em uma hora. Veja a tabela de tempo da página 147 para mais informações.

◆ **Lembrar-se de cor [Estudos]**

“Existe algo importante que o senhor está esquecendo: A camareira suspeita usava a tiara de cor azul, enquanto essa usa de cor verde!”

Exige Memória Fotográfica

Sua memória fotográfica vai além dos livros. Uma vez por cena, você pode gastar um Ponto de Destino e rolar Estudos contra uma dificuldade Mediocre. Cada passo gerado pode ser usado para especificar um alvo que você deseja memorizar como se fosse um livro, para depois voltar, em sua mente, para avaliar com mais detalhes (usando uma perícia apropriada de percepção, normalmente Investigação).

Essa habilidade se difere-se da Façanha *Foco nos Detalhes* de Investigação no fato de que *Foco nos Detalhes* cobre a cena toda, enquanto *Lembrar-se de Cor* exige que você especifique que partes específicas de um local você deseja analisar, enquanto você está ali.

6.15 – Fascinar

(Perícia na página 72; Complicações na Página 160)

6.15.1 – Carisma

◆ **A Primeira Impressão é a que fica [Fascinar]**

“O prazer é todo meu!”

Você é perito em provocar primeiras impressões – algumas vezes você pode não melhorar a atitude que alguém tem contra você por preconceito, mas ao menos você irá garantir que não vão tomar atitudes hostis contra você assim que você chegar.

Sempre que você rolar uma primeira impressão contra um NPC, não importa o quão severa seja a falha, você não poderá causar uma impressão pior do que a que ele já tenha de você, a não ser que você procure ativamente provocar isso.

Em termos de regras isso quer dizer que se você obteve uma sobrecarga em uma “defesa” de impressão (veja a página 160), isso não faz sua atitude reduzir em um passo.

◆ **Faz amigos rápido [Fascinar]**

“E aquele ali é o McNamara... Sim, ele também não gosta de estrangeiros!”

Gastando um Ponto de Destino, você pode obter um amigo em um lugar onde você não esteja rapidamente, desde que você possa conversar com ele por alguns minutos. Essa Façanha torna situações onde seria impossível obter amigos em situações apenas improváveis, situações improváveis em prováveis e oportunidades prováveis em quase-certezas.

◆ **Cosmopolita [Fascinar]**

“Cuidado ao falar com o shogun... Nunca olhe-o nos olhos e mantenha-se curvado, ou estamos perdidos!!!”

A maestria desse personagem em etiqueta o deixa confortável e até mesmo a vontade em qualquer situação. O personagem nunca sofre penalidades ou aumento de dificuldade por não estar familiarizado com a região, o que torna simples para ele interagir com costumes locais que ele nunca encontrou antes, e cobrir gafes com uma piscadinha de olho e um sorriso simpático.

◆ **Estraçalhador de Corações [Fascinar]**

“Espero que o baile esteja bom para a senhorita.”

Você é perito na arte de chamar a atenção do sexo oposto e a manter uma vez conseguida. Qualquer teste de sedução que você faça com Fascinar recebe um bônus por técnica de +2, desde que o alvo esteja receptivo a isso (o que nem sempre é uma questão que se resume a sexo e preferências).

6.15.2 – Jogo de Palavras

◆ **Cantilena [Fascinar]**

“Bem, então você queria falar sobre Papus? Ah, isso me lembra de um debate que tive em Praga sobre Relatividade. Você sabe, não, que a Relatividade comprova a maior parte dos problemas de efeito espaço-temporal, não? Estou falando sério... É comprovado por experimentos e por matemática pura e simples. Ahn... Sobre o que mesmo que você queria ouvir?”

Não é que você seja bom em mentir – possivelmente longe disso. É mais uma questão de que você possui uma habilidade enorme de falar rápido e não deixar outras pessoas retrucarem, e com isso você faz com que os outros não sejam capazes de perceber se você está mentindo ou não.

Com essa Façanha, enquanto você continuar falando, você pode ocultar mentiras cada vez mais escabrosas. Comece sua fala contra o seu alvo como um Desafio entre sua perícia Fascinar e a Determinação ou Fascinar do alvo. Se você vencer, a conversa continua e você repete o rolamento na rodada seguinte. Se você falhar, não importa o quão ruim seja o resultado, você pode gastar um Ponto de Destino para continuar o debate como se tivesse vencido aquela rodada.

Enquanto você continuar falando e falando e continuar queimando Pontos de Destino para ocultar falhas, sua cantilena interminável irá prevenir o alvo de entender o que você está fazendo; Durante a duração da conversa, a dificuldade de qualquer rolamento de percepção feito pelo alvo (normalmente por Prontidão), estará baseado na sua perícia de Fascinar ou no seu último rolamento bem-sucedido, o que for melhor.

O alvo não se encontra indefeso – se ele for atacado ou distraído de alguma forma ele pode responder normalmente, e ele irá responder contra estímulos óbvios (amigos que tenham sido atacados na sua frente, alarmes de incêndio que tenham sido disparado e assim por diante). Porém, o alvo continua distraído. Quando usando essa habilidade em múltiplos oponentes ao mesmo tempo, cada um pode tentar se defender, e você estará a -1 nos testes para cada oponente adicional.

Além disso, assim que você parar de falar, pode ser o momento de se mandar.

◆ **Mascarado [Fascinar]**

“Posso ser franco com você?”

Você parece um cara comum sem nenhum segredo, ao menos até onde qualquer um pode entender. Mas mesmo assim você consegue controlar que face sua você deseja mostrar.

Sempre que você for usar uma tática de Primeira Impressão (veja a página 160) para se “defender” contra uma “leitura” de Empatia, você recebe +1 em seu rolamento de Fascinar. Se você gerar floreio, você pode deixar de revelar um Aspecto revelando um fato verdadeiro e não trivial sobre você.

O “leitor” precisa ainda assim ter um *insight* sobre você se você oferecer um fato; ele só não precisa ser tão importante que seja um Aspecto.

◆ **Fazer as Perguntas Certas [Fascinar]**

“Eu simplesmente perguntei para ele o que estava pegando.”

Pequenas parcelas de uma verdade maior podem conter um rascunho do todo – e como um especialista na arte da conversa, você é um perito em tirar de um indivíduo o conhecimento de uma verdade maior. Desde que a pessoa em questão seja no mínimo neutra em relação a você, você pode usar sua perícia de Fascinar ao invés de Contatos para qualquer esforço para obtenção de informação (veja a página 152). Os resultados são limitados e “coloridos” pelo conhecimento da pessoa com que você está falando, mas sempre será possível que ele não sabe que você sabe de algumas coisas, e portanto funcionado como um pequeno “grupo” de contatos.

◆ **Controlar a Situação [Fascinar]**

“Amigos, vamos manter os ânimos calmos...”

Você é perito em se envolver em encrencas e controlar a situação de maneira razoável. Enquanto você não for o motivo exato pelo qual alguém está irritado, suas tentativas de acalmar o alvo usando sua perícia Fascinar recebem um bônus de +2.

6.16 – Força

(Perícia na página 72; Complicações na Página 161)

6.16.1 – Força Física

◆ **Força Hercúlea [Força]**

“Corram! Não posso segurar esse portão por muito mais tempo!”

O personagem é muito forte, capaz de levantar grandes pesos. Todas as dificuldades baseadas no peso e que não envolvam combates são reduzidas em dois passos. Veja a página 162 para mais detalhes quanto a peso.

◆ **Golpe Martelo [Força]**

“Uma parede de tijolos? Sem problemas, apenas se afastem!”

Exige Força Hercúlea

O personagem é capaz de disparar golpes incrivelmente poderosos com a força de um martelo. Esse golpe pode até mesmo destruir jaulas de aço e paredes. Um personagem com *Golpe Martelo* soma +4 em seus ataques por Força contra qualquer alvo inanimado.

◆ **Destruir Grilhões [Força]**

“Ele! Vai! Escapar!!!”

Se você for fisicamente restringido de alguma forma – seja por meio de correntes ou por multidões – você recebe um bônus de +2 à sua Força em seus esforços para se livrar dessas restrições.

Se combinado com *Golpe Martelo* (acima), o personagem simplesmente não pode ser amarrado por meio de métodos convencionais.

◆ **Impossível de ser Parado [Força]**

“Ninguém pode parar ele de invadir o salão!!!”

Exige Força Hercúlea e outra Façanha adicional de Força

Uma vez em movimento, é muito difícil de parar esse personagem devido a sua força bruta.

O personagem pode usar Força no lugar de Esportes para ações de movimentação, incluindo corrida (veja a página 69). Além disso, todos os bloqueios ao seu movimento, incluindo fronteiras que possam ser “derrubadas”, são reduzidas em dois.

6.16.2 – Luta Livre

◆ **Luchador [Força]**

“Hora de dar porrada!!!”

Exige mais uma Façanha de Força

O personagem é um lutador de luta-livre treinado. O personagem pode usar sua Força no lugar de Briga.

◆ **Arremessar Pessoas [Força]**

“E lá vai!!!”

Exige Luchador

Você sabe como aplicar sua força em uma luta para desequilibrar uma pessoa. Sempre que você usar uma manobra de arremesso ou empurrão (página 109), você pode considerar o alvo como tendo um fator de peso um nível menor (página 162).

◆ **Chave de Pescoço [Força]**

“*Pede penico!!!*”

Exige Luchador

Sempre que você realizar uma ação de bloqueio (veja página 49) para agarrar alguém especificamente, você o faz a +1. A qualquer momento que alguém tentar sair dessa ação de bloqueio e falhar, você pode causar um ponto de dano.

6.17 – Furtividade

(*Perícia na página 73; Complicações na Página 163*)

6.17.1 – Fuga

◆ **Fuga Rápida [Furtividade]**

“*Odeio quando ele faz isso!*”

Basta uma distração temporária para você sumir de cena. Desde que você não esteja no meio de um conflito, você pode rolar um Desafio rápido entre Furtividade e a Prontidão mais alta do local. Se você for bem sucedido, a próxima vez que alguém voltar-se para você, você não estará lá.

◆ **Desaparecer [Furtividade]**

“*Saída pela direita!*”

Exige Fuga Rápida

Essa Façanha funciona da mesma forma que *Fuga Rápida* (acima), mas o personagem pode sumir mesmo quando envolvido em um conflito, como uma ação completa. Essa ação exige algum tipo de floreio dramático (bombas luminosas ou de fumaça são clássicas para isso) ou a invocação de um Aspecto de ambiente apropriado (como *A Escuridão da Meia-Noite*).

6.17.2 – Furtividade

◆ **Sussurros [Furtividade]**

“*Fiquem juntos de mim e em silêncio!!*”

Seu talento em furtividade pode ser estendido a outras pessoas que estejam com você desde que vocês estejam como um grupo. Enquanto o grupo todo mantiver-se com você e obedecer suas ordens silenciosas, você pode fazer um teste único de Furtividade para o grupo todo usando apenas sua perícia. Se alguém abandonar o grupo imediatamente perde esse benefício e pode arriscar a denunciar a posição do grupo como um todo se ele for incapaz de usar Furtividade por si mesmo.

Você não pode utilizar-se de outras Façanhas (além de *Sussurros*) para esse rolamento, embora você possa invocar seus Aspectos (e possivelmente explorar Aspectos das pessoas que você está ocultando) de maneira a melhorar seus resultados.

O número máximo de pessoas extras é igual ao valor numérico do valor de Furtividade do Personagem (portanto alguém com Furtividade Adequada e essa Façanha é capaz de usar sua perícia de Furtividade para si mesmo e outras duas pessoas).

◆ **Pés Leves [Furtividade]**

“*Ninguém passou por aqui! Não tem pegadas!*”

É difícil rastrear você quando você toma cuidado para caminhar cautelosamente. Armadilhas e outros dispositivos que dependam da pressão ou do peso seu para serem ativadas tem sua dificuldade para serem contornadas reduzida em dois, e qualquer tentativa de rastrear você por meio de suas pegadas (por meio de Investigação ou Sobrevivência, por exemplo) tem uma dificuldade igual ao seu rolamento +2.

◆ **Como o Vento [Furtividade]**

“Ele se move rápida e silenciosamente!”

Exige Pés Leves

Sempre que o seu personagem se movimentar usando ocultação por Furtividade – como no caso de Mover-se Silenciosamente (veja a página 164) - os bônus para descobrir você caem pela metade. Fora de conflito, isso deixa observadores a +1 para um caminhar cuidadoso, +2 para andando devagar, +3 para uma corrida rápida, e +4 para uma corrida total; em conflito, os observadores recebem apenas +1 para detectar o personagem para cada zona na qual ele se moveu. Se você combinar essa Façanha com *Mestre das Sombras* (página 111), então seu movimento, qualquer que seja, não oferece jamais bônus para ser descoberto.

6.17.3 – Ocultar

◆ **Sombra na Multidão [Furtividade]**

“Circulando... Circulando...”

Seu personagem não sofre quaisquer adicionais na dificuldade para testes de Furtividade por causa do ambiente. Isso quer dizer que mesmo esteja ao ar livre e normalmente não conseguiria justificar usos de Furtividade, ele pode tentar. Isso quer dizer também que, uma vez escondido, mesmo pessoas que procurem ativamente por ele (página 74) não recebem o bônus de +2 em seus testes de Prontidão ou Investigação.

Essa habilidade só funciona enquanto o personagem não se mover, e não fizer nada além de se ocultar. Quando fizer algo além disso, ele perde os benefícios da ocultação e fica visível imediatamente.

◆ **Mestre das Sombras [Furtividade]**

“Ouviu alguma coisa?”

Exige Sombra na Multidão

Seu personagem é uno com as sombras e vivem em cada canto escuro, invisível e incapaz de ser ouvido. Você recebe todos os benefícios de *Sombra na Multidão*, mas também pode se mover uma zona por rodada sem quebrar automaticamente a ocultação, o que o torna capaz de se manter oculto enquanto move-se, mesmo quando você, para início de conversa, sequer poderia se manter oculto.

Se o seu personagem estiver em um ambiente que pudesse lhe dar um bônus em Furtividade (como um com Aspectos como “Escuro” ou “Neblina”) ou mesmo um onde normalmente você teria justificativas para usar Furtividade para se esconder, você pode usar um Ponto de Destino para fazer uma ação de corrida total sem quebrar sua ocultação.

A pegadinha aqui é a seguinte: Sempre que o personagem se movimentar quando oculto, as penalidades para descobrir o mesmo (veja a página 74) continuam se aplicando, divididas pela metade. Fora de conflito, isso deixa observadores a +1 para um caminhar cuidadoso, +2 para andando devagar, +3 para uma corrida rápida, e +4 para uma corrida total; em conflito, os observadores recebem apenas +1 para detectar o personagem para cada zona na qual ele se moveu. Se você usar essa Façanha em conjunto com *Como o Vento* (página 111), esses bônus para descobrir o personagem somem definitivamente.

◆ **Golpe na Escuridão [Furtividade]**

“Onde você está, maldito!”

Exige Mestre das Sombras e Desaparecer

O personagem pode golpear no meio da escuridão, deixando seus inimigos perturbados e feridos. Quando oculto, o personagem pode disparar um ataque enquanto se mantém oculto, usando sua Furtividade para todos os seus rolamentos de defesa durante toda a rodada.

◆ **Sombras da Morte [Furtividade]**

“Que dia...”

Exige Golpe na Escuridão

Quando você usa o seu *Golpe na Escuridão*, o personagem pode usar sua Furtividade também em seus ataques, ao invés de usar sua perícia de Armas Brancas ou outras similares.

6.18 – Intimidação

(Perícia na página 73; Complicações na Página 164)

6.18.1 – Controle

◆ **Enfurecer [Intimidação]**

“Engraçado... Por pouco não te confundi com um burro. Mas você não anda em quatro patas.”

Intimidação oferece a você um verdadeiro talento para assustar os outros, mas algumas vezes o medo não é uma opção. Isso não quer dizer que você não possa controlar uma pessoa, pelo menos se você tiver disposto a sacrificar um pouco do controle que o medo lhe dá.

Sempre que você deliberadamente tentar deixar alguém nervoso, você recebe um bônus de +2. Se isso resultar em um ataque ou outra ação contra você como alvo, você pode usar Intimidação para complementar a perícia que você for usar, não importa a circunstância – afinal de contas, você provocou, portanto deve estar pronto para o que acontecer.

◆ **Ameaça Velada [Intimidação]**

“Talvez você deva repensar nessa sua idéia,”

O personagem transpira ameaça, muito mais do que realmente é capaz. Mesmo preso e atrás das grades, o personagem é tão violento quanto as ameaças de que irá fazer coisas ruins que continua sendo assustador. Esse personagem pode usar Intimidação não importando os desequilíbrios de força envolvidos na situação, e reduz os bônus do alvo por agir de uma posição superior em 2 (para um mínimo de 0).

◆ **Língua de Serpente [Intimidação]**

“Por que eu iria fazer uma coisa dessa?”

Exige Ameaça Velada

É difícil não falar com esse personagem. Não por ele estar disponível, mas porque parece uma má idéia não o fazer. O medo torna as pessoas desconfortáveis, fazendo ocasionalmente elas falar o que não deveriam.

A parte boa é que o personagem pode usar Intimidação no lugar de Empatia ou Fascinar quando tentar obter informações de uma maneira “suave”. Se for bem sucedido no uso, o personagem estará realmente perturbado – o que certamente não deixa o alvo no mesmo bom estado que ele poderia estar com as outras perícias. Se for usado para obter uma “leitura” de um personagem, os Aspectos revelados estão limitados àqueles que possam ser expressos pelo medo.

◆ **Anti-Social [Intimidação]**

“Te conheço?”

É difícil tentar manipular alguém quando você é constantemente lembrado de o quão assustador ele é. Um personagem com essa Façanha pode usar Intimidação no lugar de Determinação para se defender contra Fascinar, Enganar e Empatia.

6.18.2 – Medo

◆ **Assustador [Intimidação]**

“Tá falando comigo?”

O personagem é simplesmente o tipo de pessoa com o qual você não gostaria de cruzar, e isso fica claro até mesmo contra outros tipos intimidadores. Normalmente, tentativas de Intimidação são resistidas por Determinação; com essa Façanha, o personagem pode usar Intimidação para resistir contra tentativas de Intimidação.

◆ **Aura Ameaçadora [Intimidação]**

“Cai fora!”

Exige Assustador

Personagens que possuam uma Aura Ameaçadora são o terror de todos que se opõem contra eles. Os outros normalmente são incapazes de descrever exatamente o que torna-os tão amedrontadores, mas independentemente disso, isso faz com que o alvo fique “preso ao chão” e seja suscetível a quaisquer ameaças que o personagem faça.

Uma vez por cena por alvo, o personagem pode gastar um Ponto de Destino para intimidar um alvo como uma ação livre, não importa quais sejam as circunstâncias, imediatamente depois de qualquer ação que esteja ocorrendo e antes da próxima ação.

Essa ação livre acontece em conjunto com qualquer outra ação que o personagem possa realizar durante a rodada.

◆ **Aura de Medo [Intimidação]**

“Saiam do caminho, bando de lixo!”

Exige Aura Ameaçadora

A aparência e atitude intimidadora do personagem é tão potente que o torna capaz de intimidar multidões inteiras. Como uma ação completa e apenas uma vez por cena, o personagem pode gastar um Ponto de Destino e realizar uma tentativa de Intimidação contra todos os personagens em cena. O esforço é feito a -2 no rolamento, mas o personagem precisa rolar apenas uma vez, basicamente definindo uma dificuldade para defesa que todos devem superar. Se o esforço ao menos atingir o nível de qualidade dos subalternos presentes à cena, pelo menos metade deles são afetados automaticamente pela Intimidação, não importando o resultado de seus rolamentos. Esse efeito nos subalternos pode ser cancelado se eles tiverem um líder com Liderança presente, que possa tentar uma segunda ação defensiva por eles, usando essa perícia.

◆ **Promessa de Sofrimento [Intimidação]**

“Lembra-se do que eu te disse sobre se arrepender de ter cruzado o meu caminho? Então...”

Exige Assustador

O personagem faz uma promessa (ameaça na prática) ao alvo, e faz um ataque usando Intimidação. Se conseguir pelo menos um ponto de dano na trilha de dano de Compostura do alvo, ele pode gastar um Ponto de Destino para forçar uma Consequência psicológica imediata. Essa Consequência precisa representar uma resposta apropriada à ameaça (como fugir em pânico ou ficar com o espírito fragilizado).

◆ **Olhar Gélido [Intimidação]**

“Cara... Aqueles olhos são os de um assassino!!”

Exige Assustador

O olhar frio do seu personagem pode travar o alvo onde ele está. Quando um personagem com essa Façanha olha um oponente nos olhos e faz um teste de Intimidação, ele coloca os dois em um Desafio que irá durar até que alguém interrompa o Desafio ou um deles volte atrás. Ambos estão fixos em um Desafio de vontades, e podem apenas usar ações de Intimidação um contra o outro até que um deles receba uma Consequência, faça uma Concessão, ou o desafio seja interrompido (por exemplo, por um tiro). Qualquer teste de defesa que eles façam contra uma ação que possa interromper o desafio é feito a -2.

◆ **Olhar Perturbador [Intimidação]**

“Calma! Calma! Eu conto o que sei! Juro! Só não me mata, pelo amor de Deus!”

Exige Olhar Gélido

O olhar do seu personagem é tão perturbador que aqueles que o encaram acabam paralisados de tanto medo. Essa Façanha é usada da mesma forma que *Olhar Gélido*, mas e o oponente sofrer uma Consequência, ele receberá duas, uma após a outra, de maneira imediata. Mesmo se isso puder implicar em Derrota, o alvo mantém a opção de fazer uma Concessão após registrar a consequência, de modo a manter o direito de definir a natureza de sua derrota (sujeito à aprovação do vitorioso).

◆ **Mestre do Horror [Intimidação]**

“Olhe para o horror, AGORA!!”

Exige Olhar Perturbador e Aura de Medo

Seu personagem é um mestre na arte de causar pânico, e pode fazer uma sala inteira ficar apavorada em instantes. Sempre que o seu personagem usar a Façanha *Aura de Medo*, ele não recebe a penalidade de -2.

Além disso, subalternos (página 57) cuja qualidade tenha sido atingida pelo rolamento falham completamente e não podem rolar novamente por defesa a não ser que o seu líder abdique de sua próxima ação para rolar Liderança para os defender. Sem um líder capaz, esses subalternos simplesmente fogem, desmaiam, ou partem para o tudo ou nada.

6.19 – Investigação

(Perícia na página 74; Complicações na Página 164)

6.19.1 – Análise

◆ **Cena do Crime [Investigação]**

“Parem! Algo está errado aqui!”

O personagem possui uma memória visual muito boa, e sempre que ele voltar a um local onde ele já rolou Investigação anteriormente, ele pode fazer um uso imediato de Investigação em questão de segundos de modo a determinar o que mudou desde a última vez que ele esteve lá, como se fosse um teste anormalmente detalhado de Prontidão.

◆ **Foco nos Detalhes [Investigação]**

“O nome do manuscrito meio chamuscado? Sim, lembro!”

Exige Cena do Crime

A memória visual do seu personagem é tão poderosa que com alguma concentração ele pode visitar mentalmente qualquer local onde esteve com extrema exatidão de detalhes. Algumas vezes ele pode perceber até mesmo coisas que ele não percebeu anteriormente de maneira consciente.

Para usar essa habilidade, o personagem gasta um Ponto de Destino e faz um teste de perícias de percepção (normalmente Investigação, mas não limitada a ela) para encontrar pistas como se ele ainda estivesse na cena, não importa a quanto tempo ele a tenha deixado.

◆ **Bom Palpite [Investigação]**

“É isso! O Presidente foi possuído por um dos demônios de Asmodai!”

Exige pelo menos mais uma Façanha de Investigação e mais uma de Empatia

Algumas vezes você tem palpites realmente bons que lhe oferecem grandes vantagens. Uma vez por cena, você pode dar um palpite sobre o que acontecerá a um personagem, objeto, local ou situação.

Não fale sua opinião; a escreva em um papel e repasse-a para o Mestre. O Mestre precisa aceitar o palpite como válido que possa ser algo que possa ser revelado se verdadeiro (por exemplo, nada de *“Estou certo de que a Lua gira em torno da Terra!”*... Isso é óbvio!) Se, a qualquer momento, seu palpite provar-se correto, você pode usar sua perícia de Investigação ou Empatia no lugar de qualquer outra perícia, durante uma rodada, em tudo que concerne o alvo (um Mestre esperto na realidade pode alterar as motivações do personagem para ajustar-se aos seus palpites, o que é perfeitamente OK.)

6.19.2 – Observação

◆ **Leitura Labial [Investigação]**

“Ele está dizendo que vai matar o presidente!” “Mas como você sabe? Estamos do outro lado da rua!”

O personagem pode usar Investigação para interceptar conversas que ele possa apenas ver. Se o Mestre normalmente permitiria uma tentativa de leitura labial, a dificuldade é reduzida em dois; caso contrário ele rola Investigação normalmente, enquanto os demais personagens não pode.

◆ **Focar Sentidos [Investigação]**

“Alguém passou aqui à alguns dias com um pacote de pães italianos!”

O personagem é capaz de concentrar-se em um dos seus sentidos em detrimento dos demais. O sentido precisa ser especificado quando da aquisição da Façanha. Com alguns instantes de concentração o personagem será capaz de passar para um estado de foco. Enquanto ele permanecer nesse estado, enquanto ele não rolar nada além de Investigação, todas as ações de Investigação que utilizem o sentido específico recebem um bônus de +2. Enquanto estiver nesse estado, se o personagem precisar fazer um teste que não envolva Investigação, o rolamento estará a -2 devido ao foco intenso.

Essa Façanha pode ser adquirida várias vezes, cada uma para um sentido diferente. Se o personagem especificou vários sentidos, seu foco cobre todos eles ao mesmo tempo.

◆ **Detalhes Impossíveis [Investigação]**

“Existe algo errado... Esse vinho tem um gosto residual que não condiz com o seu tipo!”

Exige Focar Sentidos

Quando atento, os sentidos do personagem trabalham em um nível profundo de foco, permitindo a ele perceber detalhes que simplesmente não poderiam ser percebidos por ninguém, ao menos não de maneira simples.

Com essa Façanha, o personagem não tem a dificuldade de um teste aumentada devido aos detalhes serem muito pequenos ou sutis. Por exemplo, isso pode reduzir a dificuldade para detectar a presença de praticamente qualquer veneno para Mediocre (uma vez que, honestamente, sutileza é tudo que permite ocultar esses venenos).

O uso dessa Façanha pode colocar mais detalhes que um Mestre decida revelar para um personagem, com um teste bem sucedido de Investigação. Deixe claro ao Mestre que você possui essa Façanha ao rolar Investigação.

Como isso envolve um uso de Investigação, deve ainda assim ser uma procura deliberada, e não um uso casual que possa ser melhor representada por Prontidão.

◆ **Olhar Rápido [Investigação]**

“Espera um pouco, deixa eu dar mais uma olhadinha!”

O personagem é capaz de investigar uma localização muito mais rapidamente que outros, com o mesmo nível de detalhamento.

Todos os esforços de Investigação que o personagem faça levam um ou dois incrementos de tempo a menos (veja a página 147) que o normal, permitindo-o fazer um ou dois rolamentos adicionais no mesmo espaço de tempo, ou meramente concluir a investigação mais rapidamente.

6.20 – Jogos

(Perícia na página 74; Complicações na Página 165)

6.20.1 – Perícia

◆ **Caindo Fora! [Jogos]**

“Acho que vou sair... Essa não dá!”

Quando for jogar contra NPCs, o personagem pode pedir que o Mestre role a perícia de Jogos do NPC antecipadamente. Sempre que o Mestre fizer isso, esse rolamento é considerado secreto – ele não precisa mostrá-lo a todos.

A pegadinha é que o Mestre precisa indicar apenas se o rolamento do NPC é melhor ou pior que o do personagem – e não por quanto. Com isso, o jogador deve decidir se o personagem continua ou não no Desafio de Jogos. Se o personagem continuar, o Mestre revela o valor do rolamento e pode usar Pontos de Destino normalmente para o NPC, como de costume.

◆ **Nunca Biefe contra um Biefador [Jogos]**

“Você precisa mais do que isso para trapacear contra mim!”

A experiência com Jogos do personagem permite-lhe ter idéias sobre outras partes da vida de vez em quando. Sempre que estiver lidando com algum tipo de blefe, ele pode usar Jogos no lugar de Enganar (para blefar) ou Empatia (para perceber o blefe). O jogador deve lembrar ao Mestre que ele tem essa Façanha sempre que ele for alvo de algo que possa ser um blefe, de modo que o Mestre saiba qual deve ser a perícia a ser rolada.

◆ **Ganhos no Jogo [Jogos]**

“Bem, acho que isso aqui deve cobrir os danos ao bar!”

O personagem vence mais do que perde, e portanto possui quase sempre algum dinheiro. Uma vez por sessão, ele pode usar sua perícia de Jogos no lugar de Recursos, desde que ele não tenha perdido recentemente. Ele precisa fornecer uma explicação rápida de que tipo de recurso ele está usando e como ele ganhou-o, quando usar essa Façanha.

◆ **Conhecidos na Jogatina [Jogos]**

“Então, Lucca, ainda está nessa.”

Exige mais uma Façanha de Jogos

Você jogou tantos jogos diferentes e em tantos lugares que é muito difícil alguém que não o conheça. Você pode usar sua perícia de Jogos no lugar de Contatos para tentar um rolamento de Contatos – embora isso invariavelmente possa “distorcer” os resultados com a natureza dos Jogos.

◆ **Parceiro de Jogatina [Jogos]**

“Lucca, se me lembro bem você conhece alguma coisa sobre quando as coisas ficam feias...”

Exige Conhecidos na Jogatina

Uma vez por sessão, você pode introduzir um Companheiro em uma cena, de imediato, conforme seja conveniente no momento. Esse Companheiro possui gratuitamente o aprimoramento *Perito (Jogos)* e possui outros dois aprimoramentos que você pode definir no momento da aparição do mesmo ou conforme os dois se aventuram.

6.20.2 – Sorte

◆ **Jogador Inveterado [Jogos]**

“Que tal uma aposta?”

Exige um ou mais Aspectos que possam ser Forçados relacionados a Jogos de Azar

Como um Jogador Inveterado, o personagem raramente é capaz de voltar atrás em uma aposta ou oportunidade de arriscar-se. Aspectos que envolvam esses Aspectos relacionados a Jogos de Azar automaticamente recebem um ponto de Ampliação – você precisa gastar dois Pontos de Destino para evitá-lo e recebe dois Pontos de Destino se optar por aceitar a Ampliação – logo de saída.

◆ **O dobro ou nada [Jogos]**

“Eu vou aumentar sua aposta. Ainda tá dentro?”

Exige Jogador Inveterado

Quando está em um confronto homem-a-homem, a habilidade do personagem em jogos e em correr riscos é lendária.

Uma vez por cena, após o jogador ter falhado em um rolamento de Jogos, ele tem a opção de declarar “O Dobro ou Nada!”, fazendo ambos os lados rolaem novamente os dados (não há o envolvimento de Pontos de Destino aqui). Se o jogador for bem sucedido nesse rolamento, o resultado inicial torna-se um Arranhão (sem perdas para nenhum dos lados), mas caso falhe (não importa por quanto) ele recebe um dano equivalente ao dobro do valor inicial. Não importa o que aconteça, essa manobra eleva os riscos do jogo, podendo tornar um jogo regular em alto risco, e um de alto risco em uma questão de vida e morte.

◆ **Sorte dos Diabos! [Jogos]**

“Adoro quando a sorte está comigo!”

Exige Jogador Inveterado e pelo menos mais uma Façanha de Jogos

Em jogos de azar, como roleta, onde normalmente o personagem não utilizaria nenhuma Perícia para afetar os resultados, o personagem pode usar perícia de Jogos normalmente (ao invés de rolar Mediocre ou pior, como normalmente).

6.21 – Ladinagem

(Perícia na página 75; Complicações na Página 166)

6.21.1 – Perspectiva

◆ *Mente Criminosa [Ladinagem]*

“Isso não foi um incêndio. Foi calculado!”

Você tem uma compreensão surpreendente de como invadir um local e pode usar esse conhecimento para investigar esse tipo de crime na perspectiva do criminoso ao invés da perspectiva da lei. Você pode usar sua perícia de Ladinagem ao invés de Investigação quando investiga um roubo ou outro ato (como um incêndio criminoso) cometido por alguém por meio de Ladinagem. Se o crime se aproximar a algo que o personagem já tenha feito antes, ele recebe um bônus de +1 pela familiaridade prática (isso fica a critério do Mestre).

◆ *Intuição para Armadilhas [Ladinagem]*

“Não levante o pé!!”

Você já passou por tantas armadilhas que desenvolveu um instinto para evitá-las. Você pode rolar Ladinagem ao invés de Prontidão ou Investigação de modo a descobrir ou de outra forma evitar uma armadilha. Quando o seu Mestre pedir por um teste de Prontidão, deixe claro a ele que você possui essa Façanha – ele pode mudar a perícia a rolar.

◆ *Invasão Cronometrada [Ladinagem]*

“Algo está errado! Lucca deveria ter entrado em contato a 10 segundos...”

Exige Intuição para Armadilhas

Quando você estiver realizando uma operação de invasão e roubo, você trabalha de uma maneira muito precisa quanto ao tempo. Você sempre está ciente de quanto tempo já se passou e, desse modo, pode usar Ladinagem ao invés de Prontidão como perícia de iniciativa enquanto tudo estiver nos conformes.

6.21.2 – Técnica

◆ *Maestria com Grampo de Cabelo [Ladinagem]*

“Me empresta um grampo de cabelo? Já vou tirar-nos daqui”

A perícia do personagem em improvisar ao arrombar uma tranca ou similar é muito boa, enquanto ele tiver algo que possa ser usado como ferramenta, como um grampo de cabelo. Personagens com essa Façanha nunca recebem modificadores de dificuldade pela falta de ferramentas apropriadas em um teste de Ladinagem, e com ferramentas adequadas, eles podem arrombar trancas um incremento de tempo mais rápido que o normal.

◆ *Mapa Mental [Ladinagem]*

“Bem, se existem dois guardas na entrada e mais dois nos fundos, quer dizer que o Pote de Ambrosia está em uma das salas do complexo central!”

Você é altamente perito em perceber o todo de um alvo por apenas uma parte do mesmo. Quando observar um local para encontrar falhas de segurança, você recebe um +2 no seu rolamento.

◆ *O Grande Golpe [Ladinagem]*

“Levar o Pote de Ambrosia? Com toda aquela segurança? Sem crise!”

Exige Mapa Mental e mais uma Façanha de Ladinagem

Quando um personagem está avaliando falhas de segurança de um local (veja “Avaliar Falhas de Segurança”, página 166) normalmente ele revela ou declara apenas um Aspecto sobre o local de cara. Com essa Façanha, porém, caso o personagem obtenha Floreio em seu rolamento ele poderá revelar ou declarar um ou mais Aspectos adicionais (um com três passos, dois com 5 passos, ou três com 7 passos ou mais).

Além disso, independente do floreio, se o personagem estiver usando o método de declaração com essa Façanha, ele pode se abster de fazer suas declarações até o momento que ele estiver no meio da ação – na prática, retroativamente introduzindo elementos “para o qual já estava preparado”. Apenas uma declaração retroativa pode ser feita por cena, mas em golpes realmente grandes, dificilmente será necessário mais de uma cena.

Alternativamente, o personagem pode trocar um de seus Aspectos “retroativos” para declarar três detalhes menores não amarrados a Aspectos da cena. Isso pode ser feito em conjunto com a escolha de um Aspecto para a cena.

Exemplo: O Gralha está planejando um Grande Golpe para roubar o “Pote de Ambrosia”. Ele obtêm cinco passos em sua Avaliação de Falhas de Segurança (página 166), o que lhe garante um total de Três Aspectos a Revelar ou Declarar. Ele também declara um Aspecto de “Velho Conhecido na Ronda”.

Uma vez na cena, o Gralha está perto de ser descoberto, e decide usar um dos Aspectos a Revelar com “Esconderijos Convenientes”, oferecendo-lhe onde ocultar-se. Mas ele também vê-se sem as ferramentas para arrombamento, então ele troca um dos Aspectos por três fatos menores, sendo um deles o fato que alguém largou algumas ferramentas úteis por aí. Embora o último não seja um Aspecto, ajuda ele ao eliminar redutores por falta de ferramentas (ele poderia ter recorrido ao “Velho Conhecido na Ronda”, mas usando esse esquema ele evita gastar Pontos de Destino, sacrificando uma escolha de Aspecto).

6.22 – Liderança

(Perícia na página 75; Complicações na Página 168)

6.22.1 – Legislação

◆ Jurista [Liderança]

“Não se preocupe. Já vou te tirar daí.”

Você é extremamente afinado com a lei de qualquer lugar no qual tenha passado um pouco de tempo e é perito em explorar brechas legais na mesma. Você recebe um bônus de +2 sempre que usar Liderança para lidar com a lei em tais circunstâncias. Além disso, você é capaz de obter e despachar papeladas jurídicas um incremento de tempo mais rápido que o normal (veja a página 147).

◆ Jurismo Internacional [Liderança]

“Como está escrito nas Leis do Imperador da China, Édito 43...”

Exige Jurista

Você está tão exposto à legislação internacional que você é capaz de se sentir a vontade com qualquer situação de embaraço legal em qualquer lugar do mundo. Você nunca sofre qualquer aumento de dificuldade por falta de familiaridade com as leis de um local; sua experiência é tão grande que ou você já a conhece ou é capaz de fazer palpites extremamente precisos de como ela funciona.

6.22.2 – Organização

◆ Fundos [Liderança]

“Por favor, tudo em triplicata!”

Você é líder de uma organização que é lucrativa e gera recursos por si mesma. Sua organização pode obter Recursos equivalentes à sua Liderança menos dois não importa se você está presente ou não. Quando você pessoalmente usar desses recursos pode levar algum tempo para filtrar o pedido através da

estrutura de poder até os recursos serem liberados; o Mestre pode aumentar o tempo para obter algo em um passo.

◆ **Vindo do Chão de Fábrica [Liderança]**

“Só depois que ele foi embora eu notei que nunca tinha visto ele antes!”

Você é perito em entender a forma de uma organização vista do chão de fábrica, e em organizações de tamanho adequado, você é capaz de facilmente convencer qualquer um que você é apenas mais um peão do chão de fábrica. Isso permite a você usar Enganar no lugar de Liderança quando desejar se passar por um funcionário de baixo escalão da organização desejada.

◆ **Amigo do Rei [Liderança]**

“Eu já tou sabendo disso... Não me venha com essa sua choradeira! Quero resultados!”

Lidere ou não a organização, você é como a aranha no centro da teia no que se refere à organização da qual você faz parte. Informações sobre a organização chegam até você naturalmente, levando um incremento de tempo a menos do que normalmente para chegar aos seus ouvidos atentos, e enquanto você estiver apto a fazer qualquer tipo de contato com o mundo externo, você será capaz de rapidamente descobrir qualquer informação sobre os negócios de sua empresa. Seus passos de Liderança podem ser usados para melhorar a velocidade de chegada da informação em um ou dois incrementos, sob aprovação do Mestre.

◆ **Ubiquidade [Liderança]**

“Recebi algumas informações...” “Mesmo no meio do deserto?” “Temos nossos meios”.

Exige Amigo do Rei

Primeiramente, essa Façanha aumenta a intensidade de sua Façanha *Amigo do Rei* – a informação encontra você dois incrementos de tempo mais rápido. Segundo, ela remove a restrição de “enquanto você estiver apto a fazer qualquer tipo de contato com o mundo externo”. Suas ligações com a organização são tão intensas que o mundo externo fará qualquer esforço razoável para manter-se em contato com você, e por um Ponto de Destino podem até mesmo fazer esforços nem um pouco razoáveis.

6.22.3 – Seguidores

◆ **Cabala Conspiratória [Liderança]**

“Saiba que eu também integro a Sociedade do Lótus Negro!”

Escolher essa Façanha é uma indicação explícita de que você é membro de algum tipo de conspiração mundial; é bem provável que você também terá um Aspecto que também reflita isso. Essa Façanha funciona para Liderança da mesma forma que a Façanha *Rede de Contatos* (veja página 93) funciona para contato, mas de uma maneira que é tanto mais quanto menos poderosa que na mesma.

Sempre que você invocar um participante ou peão dessa conspiração, o Companheiro em questão é criado com apenas um aprimoramento. Mas se ao invés disso você procurar um dos peixes grandes da conspiração – não um parceiro necessariamente, mas alguém mais envolvido do que um mero participante – você poderá criar esse Companheiro com um aprimoramento adicional. Esse Companheiro recebe automática e gratuitamente o aprimoramento Independente.

Fazer isso, porém, quer dizer que a conspiração na qual você faz parte estabelece uma ou duas atividades que você precisa cumprir – você imediatamente recebe um Aspecto temporário relativo a essas atividades, determinadas pelo Mestre, e não pode negar qualquer Forçada desse Aspecto quando ele surgir. Ocasionalmente esse Aspecto temporário pode ao invés disso refletir uma agenda oculta por parte de seu Companheiro atual, ao invés de uma “atividade”.

◆ **Tenente [Liderança]**

“Senhor Chekov, acho que temos alguns... inconvenientes... a serem resolvidos!”

Essa Façanha deve ser adquirida duas vezes ou três vezes

Você possui um Companheiro único, excepcional e preparado para lidar com liderança sob sua supervisão. Ele tem qualidade Adequada e possui os aprimoramentos Independente e Perito (Liderança) gratuitamente (veja a página 58).

Essa Façanha precisa ser escolhida várias vezes, duas ou três, de modo a construir um Companheiro especialmente capaz. Escolhida duas vezes, essa Façanha deixa você escolher mais quatro aprimoramentos, além dos gratuitos. Escolhida três vezes, ela permite a você escolher dois novos aprimoramentos e adicionalmente promove seu Tenente para qualidade Boa. Se você já o colocou em qualidade Boa, você pode escolher mais um aprimoramento.

◆ **Subalternos [Liderança]**

“Pegem-os!!!”

Você possui (um monte de) Subalternos. Como padrão, em uma cena, você sempre terá um mínimo de Subalternos facilmente disponíveis – dois ou três de qualidade Mediana (página 57).

Você recebe três aprimoramento para melhorar seus Subalternos, gastos no momento que você trás eles para a ação. Cada aprimoramento pode adicionar mais três Subalternos ao seu total ou melhorar a qualidade de três deles em um nível (nenhum Subalterno pode ter uma qualidade melhor que Boa).

Essa Façanha pode ser adquirida várias vezes para aumentar o número inicial de Subalternos (pegar duas vezes significa que você começará com cinco ou seis Subalternos de qualidade Mediana) e o número de aprimoramentos (pegar duas vezes significa também que você terá mais seis aprimoramentos). Você precisa gastar todos os seus aprimoramentos no início da cena na qual você trouxe seus Subalternos, mas você não precisa-os trazer todos de uma vez.

***Exemplo:** O Mestre Atlante decide construir sua guarda pessoal que irá o acompanhar até o Mundo da Superfície para suas negociações de paz. Para isso, ele opta pela sua guarda básica de três guerreiros (todos de qualidade Boa), e mais três “escudeiros” de qualidade Mediana. Então são três básicos + um aprimoramento para trazer mais três + 2 aprimoramentos para elevar um dos grupos de três para qualidade Boa.*

Em outra ocasião, enquanto o mundo Atlante está sendo atacado pelas múmias Astecas de Tupac Zapator, para o ajudar na defesa de Atlântida, o Mestre Atlante convoca um grupo de seis de seus Aprendizes da Tecnologia Mística Atlante (qualidade Adequado). Temos então os três básicos + um aprimoramento para elevar esse grupo para Adequado + um aprimoramento para trazer um grupo de três adicional + um aprimoramento para elevar esse outro grupo para Adequado.

◆ **Reforços [Liderança]**

“Mandem os Guerreiros Solace”

Exige Subalternos

Durante uma luta, você pode gastar um Ponto de Destino e convocar reforços. Os reforços aparecem no início da próxima rodada. Você pode substituir até metade dos subalternos perdidos desse modo.

***Exemplo:** Tarak Hakum, o Sábio Insano, usou seu primeiro suprimento de Subalternos (tem Subalternos x3, portanto pode totalizar até trinta Subalternos), descobre que seus Subalternos sofreram e foram dizimados em um primeiro momento – de trinta caiu para quatro. Então ele gasta um Ponto de Destino para trazer de volta metade dos Subalternos perdidos (no caso, treze – $30-4=26/2=13$), o que vai colocar seu total de subalternos no próximo turno em 17.*

6.23 – Mistérios

(Perícia na página 76; Complicações na Página 168)

6.23.1 – Artefatos

◆ **Artífice [Mistérios]**

“Agora temos conosco isso, o Saco dos Cem Demônios!”

O personagem é capaz de usar Mistérios para melhorar artefatos (Engenhocas místicas, basicamente) da mesma forma que em Engenharia, apesar de adotar princípios radicalmente diferentes (veja “Engenhocas e Cacarecos”, página 135). “Dispositivos” melhorados dessa maneira serão claramente mágicos em aparência e irão funcionar segundo princípios que poderão não fazer sentido para pessoas comuns. Você pode incluir melhorias que não estão disponíveis para a Engenharia “normal”.

Esse tipo de trabalho exige uma Oficina Arcana da mesma maneira que Engenharia exige uma Oficina normal (página 135).

◆ **Artefato Pessoal [Mistérios]**

“Dizem que usando esses tambores, invocamos aqueles que morreram recentemente. Devemos tentar?”

Um artefato é um dispositivo ou item mágico que faz... alguma coisa. Em termos de regras ele funciona da mesma maneira que uma Engenhoca (veja a Façanha *Engenhoca Pessoal*, na página 102), embora você possa ter um maior espectro para descrever o que ele pode fazer, uma vez que ele é baseado em magia e não em tecnologia. Certas melhorias não-convencionais podem ser incorporadas ao mesmo normalmente.

Essa Façanha pode ser adquirida várias vezes, mas múltiplos Artefatos não podem ser combinados da mesma forma que Engenhocas Pessoais podem (como descrito na Façanha na página 102).

◆ **Artefato Raro [Mistérios]**

“Bem... Se isso aqui for verdade, estamos diante do raro Pote de Ambrosia...”

Você pode introduzir um artefato gerado “on-the-fly”, de uma maneira similar ao da Façanha *Engenhoca Genérica* (veja a página 102).

Como esse é um artefato, porém, existem algumas diferenças. O artefato recebe três melhorias, da mesma forma que *Artefato Pessoal*, ao invés das duas que normalmente viria de *Engenhoca Genérica*. Além disso, essa Façanha pode ser adquirida várias vezes e, diferentemente de *Artefato Pessoal*, pode combinar-se todas as melhorias em um único Artefato extremamente potente.

Porém, existe um detalhe...

Todos os Artefatos Raros inevitavelmente possuem origens ocultas em mistério e escuridão. Para trazer um artefato como esse em jogo, o personagem precisa receber um Aspecto temporário que referencie vaga e intensamente esse passado secreto (normalmente desconhecido). O Mestre pode então incorporar o passado secreto na trama, Forçando esse Aspecto caso seja apropriado.

Se o personagem não tiver interesse em fazer com que o Artefato “novo” lhe cause problemas, ele pode gastar um Ponto de Destino para evitar a adição do Aspecto temporário, o que pode ser uma boa idéia. “Temei pois os sinistros segredos arcanos!!!”

6.23.2 – Espíritos

◆ **Psiquismo [Mistérios]**

“Algo ruim aconteceu aqui.”

Você está aberto ao estranho e sobrenatural, embora isso algumas vezes quer dizer deixar Coisas Terríveis da Escuridão e outras chatices aparecerem.

Normalmente, o Mestre pode pedir para o jogador fazer um teste de Mistérios como uma espécie de rolamento de Prontidão paranormal, para entender a estranheza do local. Com essa Façanha, você pode fazer uso deliberado de sua perícia de Mistérios para ganhar algum *insight* místico ou diabólico do “clima” do local, como se estivesse usando Investigação – com o mesmo detalhamento e tempo a ser usado do mesmo (ainda que de maneira sobrenatural).

Isso também quer dizer que você pode usar Mistérios no lugar de Prontidão quando surpreendido, se a origem da surpresa for de alguma forma sobrenatural, e pode até mesmo usar Mistérios como perícia de Iniciativa quando envolto em conflitos contra forças sobrenaturais.

Com essa Façanha a perícia Mistérios oferece a você informação que normalmente não estaria disponível, embora o Mestre não tenha obrigação alguma de lhe dar essa informação, pelo menos não de maneira clara. Charadas estranhas e citações vagas são a moda do dia.

Existe ainda mais uma pegadinha: usando essa habilidade você pode abri-se para ser atacado psiquicamente de maneira terrível pela presença, ainda que residual, de Criaturas Não-Naturais que estejam na região... apesar que você ao menos terá aprendido algo.

◆ **Familiar Espiritual [Mistérios]**

“Se entendi bem... Então... O Chefe Seattle cuida de você, não?”

Você possui um Companheiro com três aprimoramentos (como descrito na página 58). Esse Companheiro porém é vulnerável ao fluxo etéreo e precisa ser convocado à sua presença, o que exige um Ponto de Destino para que ele se manifeste de imediato ou exige por volta de um minuto para rolar Mistérios contra a qualidade do Companheiro para uma invocação mais gentil.

O Companheiro em questão nunca pode agir fisicamente, mas pode se tornar visíveis a outros; isso pode limitar as perícias nas quais ele pode ser *Perito*. Ele automaticamente recebe também o aprimoramento *Independente*. O Companheiro precisará ter o aprimoramento *Perito (Furtividade)* se desejar ser indetectável em alguma ocasião; caso contrário sua presença em um local irá obrigar um rolamento imediato de Mistérios para que as pessoas no local percebam que há algo errado, esteja ele visível ou não.

Se você escolher essa Façanha mais uma vez (e apenas mais uma) você pode fornecer mais três aprimoramentos ao seu companheiro. Se você não tiver ainda aumentado a qualidade do Companheiro para no mínimo Adequado, você pode usar um de seus aprimoramentos para fazer isso.

◆ **Vozes do Além [Mistérios]**

“Convocamos você, ó Shirley! Apareça diante de nós, revele-se, ou abandone esse local para sempre!”

Exige Psiquismo

Com tempo e rituais apropriados, seu personagem é capaz de realmente realizar uma “mesa branca” para invocar os espíritos dos mortos ou de criaturas similares. Um rolamento de Mistérios pode ser feito contra uma dificuldade definida pelo Mestre de modo a fazer um determinado espírito se manifestar.

Espíritos invocados por esse modo não precisam cooperar e podem ter suas próprias agendas, mas uma vez invocados eles podem falar através do personagem com os outros presentes. A critério do Mestre, especialmente se o invocador gerar sobrecarga em seu rolamento de Mistérios, o espírito pode até mesmo se manifestar de maneira visível.

Se o espírito em questão for malicioso ou desejar escapar da área onde foi invocado, o personagem pode usar sua perícia de Mistérios ou Determinação para enfrentar o espírito.

◆ **Voz do Vento [Mistérios]**

“Uma voz interior me disse isso.”

Exige Psiquismo

Existem padrões para coisas que não são óbvios, mesmo para os sábios. O personagem em questão sabe onde olhar e o que ouvir. Uma vez por sessão, quando ele não estiver ocupado, ele pode pedir ao Mestre um sinal, e rolar Mistérios contra dificuldade Mediocre. O Mestre irá usar esse resultado para guiar sua decisão sobre o quão obscura a informação obtida é. Pode ser algo tão obscuro quanto o pedaço de uma charada ou tão direto quanto um estranho carregamento chegando nas docas à meia noite.

6.23.3 – Hipnose

◆ **Mestre da Hipnose [Mistérios]**

“Olhe para o relógio...”

O personagem é perito no uso de sua perícia Mistérios como descrito em Hipnose (na página 76). Quando ajudando outro personagem a se lembrar de algo por meio de hipnose, as perícias do alvo não são limitadas de nenhuma maneira, e na verdade podem até mesmo ser complementadas pela perícia de Mistérios do personagem.

Além disso, rolamentos contra um alvo voluntário, mesmo que ele não esteja participando ativamente, sempre estarão a +2, como se o alvo estivesse participando ativamente (veja a página 76).

Além disso, o tempo que é necessário para induzir alguém a um transe hipnótico cai em um passo, se aplicável.

◆ **Voz hipnótica [Mistérios]**

“Bem, quanto aqueles segredos de estado... Acho que você pode me falar um pouco sobre eles, não?”

Exige Mestre da Hipnose

Quando interagindo com outras pessoas socialmente, você é capaz de colocar em suas palavras padrões hipnóticos, podendo-as induzir, mesmo sem elas perceber, a um transe hipnótico parcial.

Desde que você tenha alguns minutos de conversa tranqüila com outro personagem como um preâmbulo, você pode substituir suas perícias de Fascinar ou Enganar por Mistérios. Você não pode fazer isso porém se a conversa tornar-se carregada com emoções ou se outras distrações aparecerem para interromper a tranqüilidade do local. Essa Façanha funciona mesmo quando lidando com um alvo não-voluntário (em parte porque ele simplesmente permite substituir por Mistérios testes normalmente comuns de Fascinar ou Enganar).

◆ **Memórias Nebulosas [Mistérios]**

“Quando você acordar, você irá esquecer tudo o que me falou!”

Exige Mestre da Hipnose

Sempre que você induzir alguém a um transe hipnótico, você pode implantar memórias falsas ou remover memórias existentes. Isso não vale para o transe parcial provocado pela *Voz Hipnótica* – o alvo precisa estar em um transe total, o que normalmente só é possível contra alvos voluntários. Mas transe não-voluntários resultantes do uso da Façanha *Dominação*, porém, são válidos para esse efeito.

Para usar essa habilidade, para cada memória a ser implantada ou removida, role sua perícia de Mistérios. O resultado indica a dificuldade para que outra pessoa reconheça a ausência ou falsidade da memória, assim como a dificuldade para o alvo ou para outro usuário de hipnose penetrar nas névoas que foram formadas na mente do alvo.

◆ **Dominação [Mistérios]**

“Você está sob meu poder!”

Exige Memórias Nebulosas e Voz Hipnótica

Você é capaz de induzir até mesmo alvos não-voluntários em um transe hipnótico usando Mistérios em um ataque de tudo-ou-nada. Isso é mais fácil de ser feito contra alvos amarrados, mas desde que o alvo seja capaz de ouvir a sua voz, você possui alguma chance de ser bem-sucedido. Alvos que não estejam amarrados ou forçados a serem uma audiência cativa podem defender-se com sua Determinação a +2, embora nenhum benefício adicional possa ser obtido pelo uso de uma ação de defesa total.

Você pode provocar esse assalto mental de duas maneiras: tanto como uma manobra adicionando um Aspecto temporário que irá durar apenas durante essa cena, ou como um ataque que provoque Dano por Compostura.

As manobras são menos duradouras, mas mais fáceis de serem executadas e mais úteis para efeitos imediatos. Se você está querendo provocar algo mais profundo, você precisa provocar dano de Compostura.

Se você provocar dano de Compostura suficiente para provocar uma Conseqüência, Concessão ou Derrotar um alvo, os resultados podem “viajar” nos objetivos do seu ataque hipnótico. Tais resultados não podem fazer o personagem fazer algo completamente contrário à sua natureza, mas deve ainda ter bastante amplitude no tipo de compulsões que você poderá provocar na mente de sua vítima.

É muito fácil usar essa Façanha de maneira imprópria... e se você o fizer, as pessoas estarão certas de o chamar de vilão.

6.23.4 – Segredos

◆ **Oráculo [Mistérios]**

“O Tarô diz que você...”

O personagem é extremamente perito na previsão dos acontecimentos futuros. Com essa Façanha, ele pode fazer duas previsões por sessão ao invés de apenas uma.

◆ **Herbalismo [Mistérios]**

“Essa erva é boa para curar ferimentos...”

Você é especialista em medicina não-tradicional a um ponto que é muitas vezes melhor que a medicina moderna, mesmo que muitos olhem torto ou esnobem seus conhecimentos.

Na natureza, você é capaz de encontrar facilmente remédios, e pode rolar Mistérios ao invés de Sobrevivência para encontrar tais coisas; além disso, você pode rolar Mistérios ao invés de Ciência para realizar primeiros socorros ou cuidados médicos (veja a página 151). Usando essa Façanha, você não recebe nenhuma penalidade por usar “ferramentas” incomuns.

◆ **Leitura da Sorte [Mistérios]**

“Vejam os que as cartas nos mostram...”

Usando leitura da mão ou outras técnicas de exame pessoal (como imagens kirlianicas), você pode fazer um teste de Mistérios como se tivesse usando Empatia. Normalmente isso só leva alguns minutos, portanto se você conseguir alguém que não se importe de ser “lido”, você pode normalmente conseguir informações mais rapidamente do que normalmente conseguiria com Empatia.

A critério do jogador, ele pode combinar esse teste com um segundo teste de Mistério para realizar uma previsão do futuro, seja antes ou depois do rolamento de leitura da sorte, desde que não passe do seu limite por sessão. Tais previsões precisam se focar no personagem que está sendo “lido”.

◆ **Segredos Arcanos [Mistérios]**

“Oh, meu Deus!!! Eles invocaram Asmodai, Senhor de Legiões Demoníacas!!”

O personagem é uma autoridade respeitada em um campo específico do ocultismo. Algumas possibilidades incluem mitologia antiga, fenômenos psíquicos, criptozoologia, e assim por diante. Em círculos de elite desse campo particular, ele é reconhecido pelo seu conhecimento. Mesmo que sua perícia seja baixa, isso apenas irá querer dizer que ele acabou de entrar nesse grupo de elite em particular.

Essa Façanha basicamente é a versão de Mistérios para a Façanha de Estudos *Catedrático* (veja a página 105). Quando você fizer um rolamento de Mistérios pertinente à sua área geral de especialidade, você automaticamente recebe um bônus por conhecimento de +1. Além disso, você deve escolher uma especialização dentro dessa área (como demonologia extraterrestre ou simbologia xenomórfica – quanto mais sílabas melhor). Quando um teste de Mistérios envolver essa especialidade, você recebe um bônus adicional de +1 (para um total de +2 no esforço de pesquisa). Qualquer esforço de pesquisa envolvendo essa especialização leva uma escala a menos de tempo.

6.24 – Pilotagem

(Perícia na página 77; Complicações na Página 170)

6.24.1 – Aviões

◆ **Aeronave Pessoal [Pilotagem]**

“O Lollipop pode nos levar aonde quisermos!”

Você possui uma aeronave pessoal, seja você dono dela ou tendo exclusividade de pilotagem. Em todos os aspectos de jogo, essa Façanha funciona como a Façanha *Veículo Customizado* (página 96). Consulte essa Façanha para detalhes.

◆ **Aeronave Protótipo [Pilotagem]**

“Grande como uma casa, e fácil de ser guiado!”

Exige Aeronave Pessoal

Como na Façanha *Veículo Protótipo* (página 96), mas para o seu avião.

◆ **Mecânico de Avião [Pilotagem]**

“Ok... Só um probleminha nas hélices... Sem crise.”

Exige ao menos outras duas Façanhas de Pilotagem

Seu personagem pode não entender os demais aspectos de como funcionam dispositivos por engenharia e assim por diante, mas quando tem a ver com aeronaves, eles sabe como eles funcionam inteiramente. Sempre que você estiver trabalhando em uma aeronave você pode usar Pilotagem no lugar de Engenharia. Como aplicam-se princípios similares, você também trabalhar em outros veículos, a -1 nos testes.

6.24.2 – Vôo

◆ **Piloto Audaz [Pilotagem]**

“Segurem-se, vai ser uma virada dura!”

Um piloto com essa Façanha pode colocar seu avião em locais que normalmente seria impossível. Normalmente, um piloto pode gastar um Ponto de Destino para gerar uma coincidência ou declarar que o avião irá caber em um determinado espaço, mas personagens com essa Façanha não precisa: se o avião couber, ele pode o colocar lá. E mais: se o personagem gastar um Ponto de Destino ele pode colocar o avião em locais onde invariavelmente não caberia. Essa Façanha pode ser usada também para pousar aviões em locais extremamente apertados.

◆ **Navegação Precisa [Pilotagem]**

“Não se preocupe com o mapa, estamos na direção certa!”

Os céus são um livro aberto para o personagem com essa Façanha. A não ser em casos extremamente bizarros, ele nunca irá se perder ao voar. Se algo estranho acontecer – como no caso de voar sobre o Triângulo das Bermudas – as dificuldades dos seus testes de Pilotar não podem ser aumentadas em mais de dois níveis.

◆ **Vôo Noturno [Pilotagem]**

“Vamos voar numa boa... O que... Essas nevascas no Aconcágua não são nada!”

Quando no breu da noite ou em uma tempestade ou névoa, o seu para o personagem com essa Façanha continua sendo azul. O personagem nunca tem a dificuldade de seus testes aumentada devido a fatores ambientais (como escuridão ou clima) quando voando. Isso não protege o avião contra danos devidos ao ambiente – apenas permite que sua perícia não seja reduzida.

◆ **Ás dos Ares [Pilotagem]**

“Estou com ele na mira!”

O personagem é um perito piloto de combate e pode usar sua perícia de Pilotagem para atacar em um *dogfight*, um combate entre aviões, desde que o avião esteja corretamente armado. Normalmente um piloto usa Pilotagem para ações defensivas e precisaria usar Armas de Fogo para atacar (como no caso de pessoas em combate que usam Esportes para defesa e Armas de Fogo para ataque).

◆ **A Morte vinda do Céu [Pilotagem]**

“Te peguei!!”

Exige Ás dos Ares

A experiência em combate no ar do personagem o torna uma força mortífera quando ele está na vantagem. Quando voando, se ele puder fazer um ataque contra outros alvos voadores de uma posição elevada, ele provoca dois pontos a mais de dano no caso de um ataque bem-sucedido.

Essa Façanha não pode ser usada duas vezes em seguida; sempre que usar esse ataque, as acrobacias envolvidas lhe tiram a posição vantajosa.

◆ **Pouso Forçado [Pilotagem]**

“Mayday! Mayday! Fomos atingidos!”

Exige mais duas Façanhas de Pilotagem

O personagem possui um instinto apurada quanto a pousos forçados, e é capaz de sobreviver aos mais terríveis acidentes e pousos forçados. Sempre que o personagem estiver pilotando um avião e ele cair,

ele e os seus passageiros recebem os benefícios da Façanha *Temerário* (veja a página 132) e todos são considerados como “fora de cena” quando o avião cair.

6.25 – Prestidigitação

(*Perícia na página 77; Complicações na Página 170*)

6.25.1 – Distração

◆ **Mão mais rápida que o olho [Prestidigitação]**

“Desculpa o tropeção.”

Seu personagem é excepcionalmente perito em tirar vantagem de distrações para pegar rapidamente objetos. Você pode gastar um Ponto de Destino para fazer uma tentativa rápida de Prestidigitação para fazer algo – bater uma carteira ou apanhar um objeto na palma da mão – como uma ação livre.

◆ **Mão Firme [Prestidigitação]**

“Eu sei que a bomba tá para explodir. Agora me deixa em paz!”

Uma mão firme pode ser algo realmente crítico quando as coisas ficam complicadas. As mãos desse personagem tremem ou balançam sob pressão.

Seu personagem pode ignorar quaisquer aumentos de dificuldade por ambiente quando realizar qualquer atividade que exija precisão manual (mesmo se ela não envolver Prestidigitação, como no caso de Ladinagem para arrombamento ou Ciência para cirurgias).

Além disso, sua precisão minimiza os efeitos de outras distrações e evita erros. Uma vez por cena ele pode eliminar uma única penalidade não baseada em ambiente que possa afetar sua Prestidigitação.

◆ **Finta [Prestidigitação]**

“Olha! O Super-Homem!”

Se você iniciar um ataque contra uma pessoa que não esteja esperando ser atacada, você pode usar Prestidigitação no lugar de Briga em sua primeira rodada, desde que você possa interagir diretamente com o alvo e narrar uma distração razoável antes de atacar.

6.25.2 – Habilidade Artística

◆ **Malabarismo [Prestidigitação]**

“Mantenha-se atento às bolinhas!”

Você tem um grande talento para malabarismo, o que inclui a habilidade de arremessar e apanhar objetos realmente perigosos (como facas e tochas) sem medo de sofrer ferimentos.

Sempre que você precisar rolar para fazer malabarismos, você estará a +2 em seus rolamentos. Você pode optar por ignorar esse bônus de +2 e usar Prestidigitação no lugar de Artes para realizar uma performance que espante sua audiência.

Essa habilidade não inclui a habilidade de pegar armas que foram arremessadas com o objetivo de provocar-lhe danos – se você desejar fazer isso também, você precisará da Façanha de Armas Brancas *Apanhar* (veja a página 82)

◆ **Truques [Prestidigitação]**

“Nada nessa mão...”

Você tem um talento em realizar pequenos truques de magia para chamar a atenção sem muito esforço. Quando realizar um truque desses, você pode utilizar Prestidigitação no lugar de Arte para atuar e entreter com um bônus de +1 no rolamento. Se você tentar ocultar algum tipo de atividade paralela, seu esforço para ocultar tal atividade também recebe +1.

◆ **Mágica de Salão [Prestidigitação]**

“Vocês não acreditam que eu serei capaz de fazer minha assistente flutuar? Assistam...”

Exige Truques

Você é capaz de realizar grandes proezas de ilusionismo, desde que tenha circunstâncias devidamente controladas. Enquanto você atuar em uma arena que você controle (como um teatro ou área que você pode preparar previamente de maneira adequada), você não possui limitações de tamanho (desde que razoável) para seus alvos em Prestidigitação.

◆ **Mestre do Ilusionismo [Prestidigitação]**

“Ele sumiu! No ar! Que catzo está acontecendo!!!”

Exige Mágica de Salão

Você consegue improvisar uma ilusão em larga escala em pouco tempo, usando materiais improvisados e fazendo gambiarras. Isso lhe permite utilizar *Mágica de Salão* rapidamente; o tempo que seria necessário para preparar tudo é reduzido em três passos, permitindo que o personagem prepare tudo em um minuto para coisas que exigiriam normalmente meia hora.

6.26 – Prontidão

(Perícia na página 77; Complicações na Página 170)

6.26.1 – Reflexos

◆ **Em cima do lance [Prontidão]**

“Não esquentar... Tou atento a tudo!”

Você pode gastar um Ponto de Destino para agir primeiro em uma rodada, não importando a sua iniciativa. Se várias pessoas com essa Façanha usá-la ao mesmo tempo, elas agem na sua iniciativa normal, antes dos que não usaram essa Façanha. Se a rodada já começou, e você ainda não agiu, você pode ao invés disso usar um Ponto de Destino para agir após o personagem que está agindo, pulando a ordem normal.

Isso pode ser feito apenas entre ações de personagens, e não pode ser feito como uma interrupção de qualquer tipo (portanto se você gastar um Ponto de Destino enquanto alguém está agindo, você tem que esperar ele terminar). Seu personagem não pode ter agido na rodada se você quiser usar essa habilidade. Se o turno do seu personagem passou e você preferiu postergar sua ação, não é necessário ativar essa Façanha: basta usar as regras de postergar ações como normalmente (página 49).

◆ **Pronto para Tudo [Prontidão]**

“E quando percebi, ele tinha caído matando em cima dos ninjas!”

Exige Em Cima do Lance

Os sentidos do personagem são tão ligados quando a mudanças bruscas de ambiente que estão preparados para responderem mais rapidamente a novos detalhes. A Prontidão do personagem é considerada um nível maior para fins de determinação de iniciativa (permitindo que um personagem com Prontidão Soberba tenha uma iniciativa Fantástica). Essa Façanha também favorece o personagem contra outros que tenham a mesma iniciativa. Essa proeza pode ser escolhida várias vezes, cada uma delas aumentando a iniciativa do personagem em mais um nível.

◆ **Sem Chance [Prontidão]**

“Tentei avisar-lhes, mas ele já caiu matando!”

Exige Em Cima do Lance

O personagem está sempre atento para o que os seus oponentes podem estar tentando fazer contra ele e pode impedi-los de fazer qualquer coisa, mesmo se ele não for bem sucedido na primeira tentativa contra eles. Sempre que seu personagem atacar um oponente (ou realizar uma manobra similar a um ataque), não importa o quão bom foram os rolamentos, o oponente não obtém nenhum floreio, portanto perdendo o bônus de +1 a seu favor (veja a página 60).

◆ **Intrometendo-se [Prontidão]**

“Antes que você pense, pegarei sua arma e apontarei contra sua cabeça. Portanto, nem pense nisso!”

Exige Pronto para Tudo

Normalmente um personagem que esteja postergando sua ação não pode interromper a ação de outro personagem; ele precisa esperar a ação do personagem se encerrar antes de agir. Mas se ele tiver essa Façanha, ele pode torcer essa regra.

Sempre que você optar por postergar uma ação, você pode gastar um Ponto de Destino antes de alguém agir para obrigar o alvo a dizer quais são realmente suas intenções. Você pode então usar sua ação postergada para bloquear (veja página 49) a ação que ele declarou, usando qualquer perícia apropriada para criar-se o bloqueio. Se você optar por não bloquear o esforço, você não poderá usar sua ação postergada antes do alvo, e ele poderá agir normalmente. Se você declarar que deseja bloquear o alvo não importa o que o alvo diga, antes de ele declarar sua ação, você não precisa gastar o Ponto de Destino. Deixe claro isso quando você declarar sua ação!

Qualquer que seja o caso, se você desejar agir e seu alvo mais recente então mudar de idéia baseado no resultado do bloqueio, ele precisa fazer isso como uma ação suplementar (página 50), o que o deixa a -1. Se ele continuar seu curso de ação independente disso, você precisa superar o bloqueio.

6.26.2 – Vigilância

◆ **Noção de Perigo [Prontidão]**

“Todos no chão!”

O personagem mantém uma rápida e fácil percepção para emboscadas e surpresas ruins similares – às vezes de maneira sobrenatural, às vezes simplesmente devido a sentidos comuns altamente treinados. Quando emboscado (veja página 73), o personagem é capaz de tomar uma ação de defesa total, ganhando um bônus de +2, não importa se ele está ou não surpreso (se ele estiver surpreso, o que normalmente levaria sua defesa para Mediocre, essa Façanha eleva sua defesa básica para Adequado).

◆ **Eles estão vindo [Prontidão]**

“Impossível! Ninguém tinha percebido o maldito ninja!”

Exige Noção de Perigo

O personagem nunca é surpreendido; ele pode sempre optar por uma ação de defesa total quando emboscado e sua defesa básica nunca é reduzida para Mediocre por surpresa.

◆ **Vigilância Constante [Prontidão]**

“Como assim ele derrubou nosso ninja antes de ele arremessar a faca!”

Exige Eles estão vindo

Não apenas o personagem nunca é surpreendido, ele nunca é forçado a assumir uma postura defensiva por causa de uma emboscada. As regras de emboscada nunca se aplicam a ele; na primeira rodada, enquanto outros personagens podem apenas se defender (se tanto), ele pode agir livremente, na ordem de iniciativa normal.

◆ **Veja isso [Prontidão]**

“Não sei como eu percebi, mas ali está!”

Exige duas outras Façanhas de Prontidão

O personagem possui uma Prontidão tão afiada que, se ele levar um tempo equivalente ao de uma Investigação para sintonizar seus sentidos a um local, ele pode receber um nível de detalhes equivalente ao de uma Investigação sobre os mesmos, sem ter que seguir o padrão de busca metódica do mesmo. Quando agindo dessa forma, ele pode usar Prontidão ao invés de Investigação (o que, na prática, seriam todas as situações nas quais ele usaria Investigação).

A pegadinha aqui é que os resultados obtidos poderão variar quanto ao detalhamento em relação aos que um método correto poderia oferecer. Conclusões podem preceder os detalhes de apoio; o Mestre pode modificar a ordem pela qual as informações são passadas, colocando o meio antes do começo ou depois do fim. Esse é o risco de usar-se Prontidão nesse caso.

6.27 – Recursos

(Perícia na página 78; Complicações na Página 171)

6.27.1 – Conforto

◆ Casa Longe de Casa [Recursos]

“Acho que precisamos dar um tempo... Que tal minha casa nas Bahamas?”

Normalmente um personagem pode ter uma Biblioteca, Laboratório, Oficina, Biblioteca Arcana ou Oficina Arcana de qualidade igual a seus Recursos-2 (veja a página 71). Com essa Façanha, ele tem uma segunda propriedade como essa em um local diferente; você pode esse local de início ou durante o jogo (momento no qual ela ficará fixa).

◆ Quartel-General [Recursos]

“Bem vindo ao meu refúgio, senhores.”

Uma das propriedades do seu personagem – uma que sirva de Biblioteca, Laboratório, Oficina, Biblioteca Arcana ou Oficina Arcana (veja a página 71) - é na verdade um quartel-general especial, como uma mansão ou uma caverna secreta. A qualidade desse local automaticamente aumenta em dois (alcançando seu nível de Recursos ou Recursos+1 se for especializada).

Além disso, o quartel general possui um dos elementos adicionais abaixo:

► **Especialistas:** seu quartel general possui um pequeno *staff* competente: dois com uma perícia qualquer Mediana (escolha ao definir o membro em questão), e um chefe ou gerente com uma perícia no máximo em Adequado. Esses personagens são, dentro dos limites do quartel-general, companheiros aos quais você pode pedir ajuda. Eles são amarrados ao quartel-general e não podem deixar o local sem perder suas qualidades de companheiros (eles caem efetivamente para Mediocre fora desses locais). Com outra Façanha, você pode converter um deles em um Empregado Confiável (veja a página 130).

► **Instalação Secundária:** sua base normalmente serve a uma função primária - Biblioteca, Laboratório, Oficina, Biblioteca Arcana ou Oficina Arcana. Esse adicional permite a você definir uma segunda função que ela opera a uma qualidade igual a Recursos-3.

► **Segurança Ostensiva:** medidas de segurança tornam seu quartel-general difícil de ser invadido. Todas as dificuldades para penetrar a segurança de seu quartel-general aumenta em um.

► **Segredo de Estado:** A localização do seu quartel-general é quase um segredo de estado. Poucos sabem da existência da mesma e mesmo aqueles que moram próximo a ela desconhecem sua existência. A dificuldade para qualquer rolamento de Investigação ou Contatos para encontrar a localização dessa base é igual a seus Recursos.

► **Centro de Comunicações:** O seu quartel-general é o centro nervoso para um número de canais de comunicação prioritários. Qualquer comunicação que vá de, para, ou atravesse sua base leva um incremento de tempo a menos para chegar ao seu destino, devido à eficiência do mesmo.

◆ Base de Operações [Recursos]

“Estamos quase lá... É só atravessar aquela ponte suspensa!”

Exige Quartel General

O quartel-general do personagem possui três elementos, e não apenas um.

◆ Base Inacreditável [Recursos]

“Admirando a paisagem?”

Exige Base de Operações

A Base de Operações do personagem é praticamente uma maravilha do mundo. Não apenas possui todos os elementos listados, mas um deles pode ser trocado por algo ainda mais incrível e distinto, como:

► Um laboratório de ponta (adicione +2 para uma das instalações e aumente a velocidade de pesquisa em um incremento de tempo);

► Um local exótico (próximo a Atlântida, na lua, etc...) o que quer dizer que é necessário um transporte especial para a alcançar;

► Um *staff* maior e mais competente (o chefe da instalação tem qualidade Boa, e existem mais dois membros de qualidade Adequada e três de qualidade Mediana);

É possível até mesmo que o elemento distinto seja completamente estranho, como o quartel-general ser móvel (o movimento é lento; a movimentação dele nunca compete com um veículo ou nave real e encontrar locais para parar é algo realmente complicado).

◆ **Empregado Confiável [Recursos]**

“Galadron, acho que vou precisar de você no comando do Deslocador...”

Exige Quartel General com o Elemento Especialistas

Escolha um membro do seu *staff* – normalmente o líder da instalação. Essa pessoa agora pode acompanhar como um Companheiro pleno (veja a página 58), inclusive mantendo seu *status* de Companheiro fora do quartel-general. Ele automaticamente tem o nível indicado por suas Façanhas do quartel-general, e o aprimoramento *Independente*; você também pode escolher outros três aprimoramentos adicionais para ele (incluindo melhorias em sua qualidade até Bom, se você não o fez previamente por meio de outras Façanhas).

6.27.2 – Renda

◆ **O Melhor que o Dinheiro pode Comprar [Recursos]**

“Pode dizer seu preço que eu pago!”

Você tem bom-gosto e um instinto natural para investir seu dinheiro apenas no melhor. Você recebe +1 em seus Recursos sempre que você for fazer uma compra de algo que possa ser o “melhor”. Embora isso possa parecer um desconto, na verdade ele não é, uma vez que procurar o melhor sempre exigirá um preço maior; ainda assim, essa Façanha ajuda a balancear as coisas.

◆ **Investimentos de Longo Prazo [Recursos]**

“Apenas liquidei alguns investimentos que fiz recentemente”

Você tem o dinheiro que você tem agora, e você teve a chance de realizar vários investimentos estratégicos que você pode recuperar quando estiver precisando de dinheiro. Uma vez por sessão você pode vender um desses investimentos para conseguir um bônus de +2 em qualquer rolamento de Recursos, como se tivesse gasto um Ponto de Destino para invocar um Aspecto.

◆ **Dinheiro não é problema [Recursos]**

“Dinheiro não é problema”

Exige mais duas Façanhas de Recursos

Uma vez por sessão, quando você precisar rolar Recursos, você pode gastar um ponto de destino, e agir como se tivesse conseguido +++++ (+4) no rolamento. Você pode fazer isso depois de rolar os dados e combinar isso com o efeito de *Investimentos de Longo Prazo* para facilmente alcançar um resultado de Recursos+6 (e, se o *Melhor que o Dinheiro Pode Comprar* se aplicar, até +7), o que na prática garante a compra de praticamente qualquer coisa.

Se você usar essa Façanha, sua perícia Recursos irá estar a -2 pelo resto da sessão; você simplesmente torrou tudo o que tinha no bolso para realizar a aquisição.

6.27.3 – Vantagens

◆ **Molhar mãos [Recursos]**

“Espero que isso pague pelos inconvenientes.”

O dinheiro fala mais alto, especialmente no meio da burocracia. Sempre que o personagem estiver em uma situação onde um suborno for bem vindo, ele pode usar sua perícia de Recursos no lugar de Liderança.

◆ **O Dinheiro fala mais Alto [Recursos]**

“Acho melhor você... cooperar.”

Ao invés de simplesmente procurar algo, você sempre pode oferecer uma recompensa. O personagem pode espalhar algum dinheiro por aí e usar Recursos no lugar de Contatos para encontrar algo ou alguém. Ele não precisa literalmente oferecer uma recompensa, mas é necessário fazer uma demonstração clara de riqueza de algum modo, preferivelmente mostrando algumas “verdinhas” na cara da pessoa em questão (ou de alguém que a conheça). O lado ruim é que isso pode acabar tornando amplamente conhecido, ao menos em alguns círculos, e qualquer um que esteja interessado em grana saberá o que o personagem está procurando.

6.28 – Resistência

(Perícia na página 79; Complicações na Página 171)

6.28.1 – Persistência

◆ **Fôlego Extra [Resistência]**

“Você não morre?”

O personagem pode usar Pontos de Destino para se manter ativo. A qualquer momento em que o personagem poderia ser Derrotado por causa de (ou sofrer uma Conseqüência devido a) um ataque físico, ele pode gastar um Ponto de Destino para se manter ativo ou ignorar os efeitos de uma Conseqüência ou Concessão por mais uma rodada, ou até ser atingido novamente, o que acontecer primeiro. Uma vez que o tempo extra tenha passado, todos os efeitos que ele ignorou vêm à tona. Ele pode permanecer gastando Ponto de Destino dessa maneira enquanto ele os tiver, a cada vez que o tempo se acabar.

Isso quer dizer que com uma boa quantidade de Pontos de Destino, ele pode durar por três turnos sem nenhuma Conseqüência ou fraqueza que o impeça de lutar, e do nada desabar, revelando Múltiplos Ferimentos, uma Costela Quebrada e mais algumas outras Conseqüências – o que provavelmente irá indicar que o personagem está Derrotado e o efeito será determinado pelo atacante, mesmo que ele tenha sido vencido nesse meio tempo!

◆ **Agüentar a Pressão [Resistência]**

“Katsuya continua lutando, mesmo depois de ter apanhado tanto!!”

O personagem é capaz de agüentar uma boa quantidade de dor para alcançar seus objetivos. O personagem pode receber uma Conseqüência física moderada adicional (veja a página 52) antes de receber uma Conseqüência física severa, permitindo que ele receba um total de quatro Conseqüências em um conflito físico.

◆ **Resistir à Dor [Resistência]**

“Os golpes devastadores poderiam ter derrubado Katsuya, mas ele continuava em pé sem pestanejar!”

Exige Agüentar a Pressão

O personagem é capaz de diminuir o efeito dos danos físicos graças à sua resistência incrível. Uma vez por cena, o personagem pode gastar um Ponto de Destino e remover qualquer marca individual de sua Trilha de Saúde.

◆ **Incansável [Resistência]**

“Bastou apenas alguns instantes e o Mestre Ryu estava plenamente recuperado”

Normalmente, alguém que não teve uma boa noite de sono recebe uma Conseqüência indicando sua falta de descanso, que não pode ser removida sem algum tempo de descanso. Isso não se aplica a um personagem com essa Façanha.

Sempre que o personagem precisar dormir, ele pode rolar Resistência (veja dificuldades a seguir) e gastar passos para reduzir a necessidade de sono necessária para um bom descanso. Cada passo gasto reduz

o incremento de tempo em um (para conseguir uma boa noite de sono). Um passo derruba de 6-8 horas para 3-4; dois para uma hora; três para meia hora e quatro para alguns poucos minutos.

O personagem pode continuar a dormir passado o período, mas se for acordado rapidamente, ele não sofre nenhum problema devido ao sono insuficiente – ele está lúcido e alerta. Normalmente a dificuldade para o rolamento de Resistência é simplesmente Mediocre, mas se o personagem desejar “varar a noite” sem dormir, a dificuldade aumenta em um passo para cada noite. Se falhar no teste, ele precisa de uma noite normal de sono (6-8 horas) para “resetar” o aumento de dificuldade; se ele for bem-sucedido em noites subsequentes e optar por dormir, ele pode ainda assim dormir durante o período de tempo reduzido.

6.28.2 – Recuperação

◆ **Recuperação Espantosa [Resistência]**

“Isso aqui? Até amanhã estou inteiro!”

O personagem se cura mais rápido que o normal, o que em suma reduz a severidade das Conseqüências derivadas de dano físico. Em alguns personagens isso quer dizer que não importa o quão espancado você esteja, você dá a volta por cima. Quando precisar considerar o tempo levado para recuperar-se de uma Conseqüência de determinada severidade, reduza o período de tempo em dois passos na tabela de tempo (página 147). Isso quer dizer que Conseqüências leves podem ser removidas entre cenas mesmo sem uma “pausa” entre elas, Conseqüências moderadas levam uma hora de descanso ao invés de seis, e Conseqüências severas podem ser recuperadas de meses para semanas, semanas para dias, ou de dias para uma tarde!

◆ **Temerário [Resistência]**

“Não tem como alguém sobreviver a uma queda dessa...”

Se o personagem puder ser retirado de perto de outros personagens e a morte estiver iminente, for certa ou absoluta, (como caindo de um precipício, aparentemente falhando de fugir do prédio que está para explodir e assim por diante) então o destino irá conspirar para que o personagem em questão fique vivo. Essa Façanha não protege o personagem de morrer “diante das câmeras”.

O personagem gasta metade dos Pontos de Destino que ainda possui, arredondados para cima (é necessário pelo menos um Ponto de Destino para fazer isso) e pode esperar as coisas acontecerem para arrumar uma boa explicação sobre como sobreviveu. Uma vez que ele tenha sua história ele pode reaparecer na aventura em qualquer cena subsequente como lhe aprouver, de maneira dramática, com todo o dano físico zerado e apenas uma Conseqüência indicando os perigos pelos quais passou.

◆ **Imunidade a Venenos [Resistência]**

“Isso não irá funcionar. Desenvolvi resistência ao curare a alguns anos.”

Exige outra Façanha de Resistência

Seja devido a uma aptidão natural ou exposição e desenvolvimento cuidadosos, o personagem é simplesmente imune aos venenos mais comuns, e terrivelmente resistente aos mais raros.

Ele pode resistir contra qualquer veneno mais raro que ele não tenha recebido antes com um bônus de +2 no seu rolamento de Resistência. Se ele já foi vítima desse veneno antes, mesmo em pequenas quantidades, seu bônus aumenta para +6.

6.28.3 – Resistência Física

◆ **Precisa mais que isso [Resistência]**

“É o melhor que você pode fazer?”

Quando o personagem recebe um dano que preencha uma caixa mais alta, ele pode optar por preencher qualquer número de caixas de Saúde menores que totalizem o valor do dano. Por exemplo: se o personagem receber um ataque de 4 pontos e a quarta caixa já estiver preenchida, ele pode tanto preencher a quinta caixa ou preencher a primeira e a terceira caixa.

◆ **Pele Grossa [Resistência]**

“Isso faz cócegas.”

Exige Precisa mais que isso

O personagem não apenas não sente dor; ele resiste a muito mais dano que uma pessoa comum. Um personagem com essa Façanha recebe uma caixa de dano adicional além do que normalmente seria fornecida pelo seu nível de Resistência – portanto um personagem com um Resistência Soberba teria uma capacidade máxima de dano em Saúde de nove.

◆ **Homem de Aço [Resistência]**

“Você vai desejar ter trazido algumas granadas”

Exige Pele Grossa

Os danos que o personagem sofre tendem a serem menores do que aparentam. Sempre que um personagem receber um ataque que poderia preencher uma caixa de dano já preenchida, ele marca a caixa imediatamente menor que ainda não tenha sido marcada. Se não houver caixas de valor menor disponíveis, ele marca as caixas maiores normalmente. É fácil perceber que o personagem não irá receber Conseqüências a não ser que seja atingido por mais do que a sua capacidade (o que é muito difícil na melhor das hipóteses) ou tenha todas as suas caixas de dano marcadas.

◆ **Tá na hora do pau! [Resistência]**

“Você não vai querer me ver nervoso”

Exige duas outras Façanhas de Resistência

Uma vez por cena o personagem pode transformar um ferimento que tenha recebido em motivação pura para lutar. Após o personagem receber um dano de Saúde, gaste um Ponto de Destino e o personagem poderá adicionar o valor do ferimento (o valor original e não o valor da caixa marcada, se ele foi marcado em outra caixa) para uma ação na próxima rodada contra a pessoa que causou-lhe o dano.

6.29 – Sobrevivência

(*Perícia na página 79; Complicações na Página 172*)

6.29.1 – Feras

◆ **Companheiro Animal [Sobrevivência]**

“Esse é meu companheirinho, o Tibo. Ele é um macaquinho bem útil...”

Seu personagem cultivou um Companheiro verdadeiro no reino animal. Esse companheiro é criado segundo as regras para Companheiros (veja a página 58) com algumas diferenças e limitações.

Companheiros animais são criados com quatro aprimoramentos. Esse Companheiro atua apenas em um escopo “físico” e precisa gastar no mínimo dois de seus aprimoramentos em *Perito* ou *Qualidade*. Quaisquer aprimoramentos gastos em *Perito* podem ser usados apenas para uma lista limitada a *Esportes*, *Briga*, *Força*, *Furtividade* e *Sobrevivência*. Você pode escolher apenas uma perícia fora dessa lista apresentada, de maneira racional, baseando-se no tipo de animal. Um texugo pode ter *Prestidigitação*, representando sua capacidade de realizar manipulações precisas; um leão pode ter *Intimidação* (sem ser sutil e violando a regra do escopo físico). Se o animal for de um tamanho apropriado essa criatura pode ser usada como montaria, a +1 em *Sobrevivência*.

Se o Companheiro for uma montaria, como um cavalo ou uma fera mais exótica que foi convencida a se deixar montar, você pode usar a perícia *Esportes* da montaria ao invés de *Sobrevivência* para cavalgá-la. *Esportes* também pode ser usado para controle de velocidade quando o cavaleiro está ocupado demais para guiar o animal ele mesmo.

◆ **Amigo dos Animais [Sobrevivência]**

“Au!Au!Au!Au!”

Escolha um determinado tipo de animal (gatos, roedores, cavalos ou outros). O personagem é capaz de se comunicar com animais desse tipo, e provavelmente eles serão favoráveis ao mesmo, garantindo um bônus +2 ao interagir com esse tipo de animal em especial.

Isso não reflete algum tipo de inteligência adicional do animal, portanto a comunicação precisa ser simples. Quando relevante, o personagem pode usar Sobrevivência como perícia social ao interagir com esses animais.

◆ **Chamado da Natureza [Sobrevivência]**

“baodoododododododododo!!!”

Exige Amigo dos Animais

Falando a “língua nativa” dos animais, seu personagem é capaz de invocar criaturas amigáveis que estejam por perto. Uma quantidade de criaturas igual a no máximo o número de passos gerado pelo teste de Sobrevivência (contra Mediocre) irá ir até você (x10 se as criaturas forem pequenas como gatos ou ratos, x100 se forem criaturas como vermes e baratas). Apenas criaturas afetadas pela Façanha *Amigo dos Animais* (ou por *Rei das Feras*) responderão o chamado.

◆ **Rei das Feras [Sobrevivência]**

“Ele conseguiu controlar o pit bull apenas com alguns rosnaços!!!”

Exige Amigo dos Animais

Essa Façanha funciona como no caso de Amigo dos Animais, mas o personagem pode escolher uma ampla gama de animais, ao invés de um determinado tipo. Para efeito dessa habilidade existem três grandes categorias – animais do mar ou que vivem perto da água (peixes, baleias e aves marinhas), criaturas terrestres (cães, gatos, macacos, aves) e vermes (ratos, baratas e outras coisinhas repugnantes).

Existe um grande cruzamento dessas categorias – pombos por exemplo constam em todas as três – e o Mestre é encorajado a ser generoso ao definir quem pertence a qual delas.

6.29.2 – Montaria

◆ **Sem as Mãos [Sobrevivência]**

“O Pé de Pano sabe o caminho, nem preciso esquentar a cabeça!”

Você pode fazer todo o tipo de coisas no lombo de seu cavalo (ou outra montaria). Montar seu animal nunca provoca penalidades por ação suplementar quando você fizer alguma outra coisa na sela, independentemente da perícia primária ser ou não Sobrevivência.

◆ **Cavaleiro veloz [Sobrevivência]**

“Iá! Iá!”

Você sabe como obter a melhor velocidade possível de sua montaria. Qualquer ação de corrida que você fizer usando Sobrevivência enquanto estiver montado é realizada a +2. Se você tiver optado por usar a perícia de Esportes da montaria (como no caso de *Companheiro Animal*), o bônus de +2 também se aplica a perícia Esportes da montaria.

Você precisa ser um participante ativo na ação de guiar sua montaria pelo caminho para receber esse bônus de qualquer forma. Esse benefício não se aplica se você, por exemplo, estiver montado mas inconsciente.

◆ **Monta qualquer coisa [Sobrevivência]**

“Esse elefante não precisa de sela!”

Se pode ser montado como um animal de montaria, você é capaz de montar. Você não recebe penalidades ou aumentos de dificuldade por familiaridade, não importando o quão bizarra seja a montaria, podendo ser qualquer coisa como dinossauros, robôs-aranha mecânicos ou aves de rapina marcianas.

◆ **Domando [Sobrevivência]**

“Opa!!! Esse aqui é bravo!!”

Você é perito em domar novas montarias. Normalmente domar uma montaria é um conflito entre o cavaleiro e o animal. O cavaleiro precisa fazer ataques sociais (usando Sobrevivência contra Determinação) no animal enquanto o animal faz ataques físicos usando Esportes ou Força contra Sobrevivência do cavaleiro. Quando um dos lados for finalmente derrotado, receber uma Conseqüência ou fazer uma Concessão, ou o animal é domado ou o cavaleiro é arremessado. Seja qual for o resultado final, automaticamente a trilha de Compostura do animal é zerada.

Seu personagem recebe um bônus de +2 em todos os esforços para domar uma noma montaria. Se bem sucedido, ele recebe um bônus de +1 em todos os rolamentos de Sobrevivência para uma criatura que ele domou durante toda a sessão em que isso ocorreu.

6.29.3 – Orientação

◆ **Senso de Direção [Sobrevivência]**

“Por aqui!”

O talento de seu personagem para navegação é tamanho que ele dificilmente se perde. Ele sempre sabe para onde aponta o norte, sem errar, mesmo estando debaixo da terra, sem uma bússola ou estrelas para o guiar. Ele também recebe um bônus de +2 por conhecimento quando tentar sair de um lugar (usando Sobrevivência) e não recebe penalidades por familiaridade em seus esforços para se localizar.

◆ **Rastreador [Sobrevivência]**

“Alguns homens vieram por aqui... Aqui teve uma batalha... Um deles usava um chapéu estranho!”

Seu personagem é perito em rastrear e pode inferir uma grande quantidade de informação de uma trilha. Quando estudando trilhas, o personagem pode rolar Sobrevivência.

Cada passo desse rolamento usado então dá ao personagem alguma informação sobre o personagem ou criatura que está sendo seguida (como peso, como está se locomovendo, e assim por diante). Normalmente, Sobrevivência não pode ser usado para rastrear alguma coisa, o que deixa tais tentativas em um padrão de Mediocre.

7 – Engenhocas e Cacarecos

As ferramentas com as quais o personagem faz o que deve fazer representam a diferença entre sucesso e fracasso. Os equipamentos também fazem parte do charme da era das aventuras³, e também são um componente crítico na construção do conceito do personagem – para início de conversa, quem iria ler sobre *Gerald Carter e sua Assistente Mecânica* sem a assistente robótica?

7.1 – Estado da Arte

Embora a época das aventuras não disponha de certas conveniências modernas que damos por certas – celulares, computadores, caixas eletrônicos e assim por diante – ainda há muitos itens que são considerados modernos e que estavam em uso cotidiano nessa época.

7.1.1 – Dia a dia

Esses itens estão presentes a tempo o suficiente para não chocar mais tanto. Se for caro ou espalhafatoso, um item particular pode chamar a atenção, mas a existência de tais itens é amplamente conhecida.

- ▶ Ar Condicionado
- ▶ Aspirina
- ▶ Batata Frita
- ▶ Calças Jeans
- ▶ Cerca anti-Roubo
- ▶ Dietas

3 **NT:** Estamos usando o termo “Era das Aventuras” para a *pulp era*, a época das aventuras de homens de mistério publicadas em papel-polpa de baixa qualidade (*pulp* vem de polpa). Como não existe uma tradução mais adequada, adotamos o termo citado.

- ▶ Elevador
- ▶ Giz de Cera
- ▶ Lâmpadas Fluorescente
- ▶ Lança-Chamas
- ▶ Lentes de Contato
- ▶ Pizza
- ▶ Refrigeradores
- ▶ Rifle de Cano Serrado
- ▶ Sonar
- ▶ Submarinos

7.1.2 – Maravilhas Modernas

Essas tecnologias são o último grito, o topo de linha. Elas são tópicos excelentes para conversas e podem chamar atenção.

- ▶ Aviões de Carreira
- ▶ Band-aid
- ▶ Hamburger
- ▶ Máscara de Gás
- ▶ Piloto Automático
- ▶ Polígrafo
- ▶ Refrigerante em lata
- ▶ Silenciador
- ▶ Sutiã

7.1.3 – Está para surgir

Essas tecnologias estão para aparecer, ao menos para a maioria do mundo. É o tipo de coisa que os heróis da ciência costumam ter, ao menos em protótipos.

Aerosol	1926
Borracha Sintética	1926
Câmera Instantânea	1932
Computador Analógico	1930
Equipamento de Mergulho	1935
Freon	1928
Gelo Seco	1925
Lentes Objetivas	1924
Motor a Jato	1930
Penicilina	1928
Perfex	1924
Rádio FM	1933
Rádio para Carro	1927
Telefone de disco	1923
TV a Cores	1925
Vacina Anti-Tétano	1927
Walkie-Talkie	1933

7.2 – Dólares e Centavos

Na década de 20, o salário médio de um americano era pouca coisa maior que \$1200. Um dólar podia realmente fazer a diferença. Heróis de aventura costumavam ser um pouco melhor que a média, pois isso lhes deixava livre para perseguirem os seus interesses como heróis.

Agora, apesar de o sistema atual de recursos ser algo aparente abstrato, algumas vezes as pessoas se sentem mais a vontade quando valores em dólar são definidos aos níveis. Desse modo, abaixo segue a referência de valores.

Preço	Valor	Pode Comprar
Péssimo	Até um Dólar	Rolo de filme, doce, cigarros, entrada para o cinema, livro, refeição barata, cama por uma noite em um muquifo, uma corrida rápida de taxi
Ruim	Até 5 Dólares	Noite em Hotel, Ferramenta, Medicamentos comuns, roupas decentes, mochila, faca, despertador, lanterna, corrida de taxi pela cidade
Medíocre	Até 20 Dólares	Boas roupas, noite em um hotel excelente ou um mês em uma quitinete, kit de primeiros socorros, lanterna de longo alcance, revólver, barraca pequena, rifle de caça, gazuas, banana de dinamite
Mediano	Até 50 dólares	Roupas sofisticadas, aluguel mensal de um escritório ou apartamento, bicicleta, ferramentas para arrombamento, pistola semi-automática
Adequado	Até 100 dólares	Rifle militar, apartamento de boa qualidade por um mês, máquina de datilografar portátil
Bom	Até 500 dólares	Metralhadora, motocicleta, caminhão
Ótimo	Até 1000 dólares	Casa pequena, Carro Modelo T da Ford
Soberbo	Até 10000 dólares	Carro Esportivo, avião experimental, casa grande
Fantástico	Até 100000 dólares	Avião, carro exclusivo em trem, mansão
Épico	Até 1000000 dólares	Pequena companhia, prédio de escritórios
Lendário	Dinheiro não é problema	Ilha particular, Zepellin

7.3 – Veículos

Veículos possuem dois atributos principais, velocidade final é sua capacidade de Dano. Marcadas simplesmente como: *Modelo T (Carro)*, *Mediano*, . Esse veículo é um Modelo T, é seu tipo é carro (incrível!). Ele tem velocidade Mediana e possui uma capacidade de Dano de três caixas (o tanto de dano que ele é capaz de suportar antes de ser Derrotado).

O tipo de veículo é muito relevante para entender o valor de velocidade – o valor de velocidade não é absoluto, mas na realidade indica o quão rápido ele é segundo o seu tipo de veículo. A velocidade Mediana do Modelo T é muito maior, por exemplo, do de uma pessoa correndo, mas menor do que a velocidade de um avião que seja uma Engenharia de velocidade Mediana. A velocidade aparece em jogo para desafios simples de qual veículo é mais rápido (role velocidade contra velocidade, modificada pelas perícias de montaria ou direção apropriadas), mas para qualquer coisa mais complexa, as regras de perseguição (veja a página 153) podem ser mais apropriadas.

A tecnologia em veículos ainda não avançou o suficiente para que o carro seja o meio de transporte dominante. Isso quer dizer que é inteiramente possível haver-se um grupo misto de veículos, animais e pessoas a pé e precisar analisar o quão rápido eles são entre si de maneira relativa. Em uma corrida rápida (que normalmente é mais aceleração que velocidade) nenhum modificador é necessário. Em uma corrida curta, uma pessoa a pé está a -2 contra uma bicicleta ou cavalo e a -4 contra um carro, enquanto a pessoa na bicicleta ou cavalo está a -2 contra o carro. Em longas distâncias, as perícias dificilmente fazem diferença – o veículo com maior velocidade básica vence.

Uma coisa a ser lembrada sobre veículos é que nessa época eles vinham em várias formas e tamanhos. O Cadillac Suburban de 1922 tinha 7 lugares, portanto um veículo que permita a todos do grupo entrar dentro dele é algo plenamente possível.

Veículo (Exemplo)	Velocidade	Capacidade de Dano	Custo
Carros			
Carro Comum (Ford Tipo T)	Mediano	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ótimo
Carro de Luxo (Cadillac Modelo 61)	Bom	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Soberbo

Veículo (Exemplo)	Velocidade	Capacidade de Dano	Custo
Carro Esportivo (Ford T-Bucket)	Ótimo	☐☐	Ótimo
Limousine (Heine Velox V-12)	Adequado	☐☐☐☐☐	Soberbo
Caminhão (Mack Truck)	Mediano	☐☐☐☐☐☐	Bom
Motocicletas			
Motocicleta Simples (Neracar Motor-cycle)	Bom	☐	Bom
Motocicleta de Verdade (<i>Harley Davidson Big Chief</i>)	Ótimo	☐	Ótimo

7.4 – Armas de Fogo

O preço para armas de fogo é razoavelmente fácil de ser imaginado, mas algumas vezes você precisa saber o nome do cano que você anda carregando por aí. Em geral os diferentes tipos de armas de fogo não fazem a menor diferença em termos de regras de jogo, mas quando você procura escolher uma arma que condiga com o conceito do personagem, essas distinções podem vir bem a calhar.

Existem apenas duas “categorias” de efeitos diferentes:

► Pistolas, a maior parte das metralhadoras e outras armas de mão normalmente tem um alcance efetivo de no máximo duas zonas, enquanto rifles podem ser usados para alcançar três ou quatro zonas facilmente;

► O tipo de arma de fogo que alguém carrega irá limitar ao menos o tipo de descrições sobre o que ele está fazendo, baseado no senso de credibilidade do Mestre. Por exemplo, é mais fácil descrever que alguém está usando uma chuva de balas para obter cobertura usando uma metralhadora do que uma pistola “pimenteiro”. Em termos de regras, isso pode ter muita relevância quanto ao tipo de manobras que o Mestre poderá permitir;

As categorias de armas (com seu custo) seguem-se abaixo, com uma pequena lista de armas de cada categoria:

► Revólveres de dia a dia (Medíocre) - Colt Detective - Colt Police Positive - Smith & Wesson Model 10 - Webley Mk III;

► Rifles de Caça (Mediano) - Mauser Special - Remington Model 30;

► Rifles Militares (Adequado) - Arisaka Type 44 - Enfield M1917 - Springfield M1903;

► Revólveres de cano longo (Medíocre) - Colt Peacemaker - S&W Model 1917 – Webley-Fosbery;

► Metralhadoras (Bom) - Beretta Model 1918 - Thompson M1-A1 (A velha e boa Metralhadora de mafioso – precisa dizer mais algo?);

► Pistolas Semi-automáticas (Mediano) - Beretta 1915 - Browning 1922 - Colt M1911 - Luger P-08 - Mauser Model 1910 - Walther Model 8;

► Metralhadora de Assalto (Bom)- Browning M1917 (pesada) - Hotchkiss 1922 - Lewis MkI - Vickers Mk I (pesada)

7.5 – Explosivos

Você deve tomar cuidado ao introduzir explosivos em sua campanha, Eles podem alterar radicalmente o rumo da sessão. Tenha certeza de ter entendido as regras sobre as quais eles funcionam (página 173) antes de considerar permitir qualquer compra ou fornecimento deles em sua campanha.

É importante notar que quase todo explosivo que pode ser arremessado ou usado em combate terá uma área de uma zona. Explosivos mais poderosos podem ser adquiridos, mas normalmente são reservados para os esquemas diabólicos dos vilões. Dinamite é barata aqui devido a sua grande disponibilidade, e é de certa forma uma anomalia no cenário.

Explosivo	Força	Área	Custo	Melhorias
Dinamite	Lendária	1	Medíocre	
Granada de Mão	Fantástica	1	Bom	
Nitroglicerina (Garrafa)	Fantástica	1	Ótimo	Detonação Imediata
Explosivo Plástico	Épico	1	Soberbo	

7.5.1 – Bombas

Assuma que a bomba padrão possui uma área de uma zona, uma força Fantástica, complexidade Boa e custo Bom. Aumentar a área em uma zona ou a Força ou Complexidade em um passo aumenta o custo em um nível. Esses valores refletem apenas bombas grandes e fixas; mobilidade e portabilidade irá gerar custos adicionais.

***Exemplo:** A Bomba Vega original do Mestre Atlante tinha um alcance de 3, uma Força Épica e uma complexidade Boa. Portanto são +2 para Área, +1 para Força e nenhum modificador para Complexidade. Portanto aumenta em Três o custo, para Fantástico.*

7.6 – Outras Armas

Saindo das conveniências modernas para a arte de matar, é algo completamente possível os personagens – principalmente os envolvidos na construção de artefatos – se envolver com, criar ou usar armas arcaicas – de maneira geral, adagas e espadas, ou seus equivalente. Ao invés de chegar no nível de detalhamento das armas de fogo (mostrado acima), simplesmente use as seguintes referências para definir os custos:

Canivete	Péssimo
Faca de Sobrevivência	Ruim
Lança	Ruim
Espada	Medíocre

7.7 – Criando coisas

Engenheiros são capazes de melhorar e customizar todo o tipo de dispositivos. Claro que eles também são capazes de fazer dispositivos aparentemente inócuos explodirem de maneira espetacular, portanto é necessário cautela. Ao invés de usarem sua perícia de Recursos para adquirir itens, eles se enfurnam em suas oficinas e usam suas ferramentas e materiais para inventar e construir tais itens usando a perícia de Engenharia.

Para construir algo do zero usa-se uma dificuldade igual a do custo do item em questão (veja em *Gastando Dinheiro*, página 78). Por exemplo, construir um revólver do zero tem uma dificuldade Medíocre, devido ao custo Medíocre de uma arma de fogo. É necessário também ter ferramentas, materiais e tempo adequado. Ferramentas e materiais são determinadas pela qualidade da Oficina do Engenheiro, e que precisa ser pelo menos da mesma qualidade (que é igual ao custo) do item em questão. Para construir uma arma de fogo (custo Medíocre, e portanto, qualidade Medíocre), o personagem precisa de uma Oficina Medíocre ou melhor.

Construir algo leva tempo, normalmente pelo menos um dia por nível do item acima de Medíocre (mínimo de um dia), portanto é garantido que os personagens não irão construir itens que eles não possam comprar ou adquirir de alguma outra maneira. Além disso, é garantido que eles irão pular o tempo necessário para construir o item básico, começando com algo já existente e melhorando-o em seguida.

7.8 – Melhorando coisas

Engenheiros podem trabalhar para aprimorar ou modificar o funcionamento de qualquer dispositivo. Existe um conjunto de melhorias possíveis, que incluem:

► **Aprimoramento:** Um aprimoramento específico que dá um bônus de +2 para um uso razoavelmente específico do item. Um carro, por exemplo, pode receber um bônus de +2 no pântano ou em uma auto-estrada;

► **Armado:** adicione armas de fogo ou lâminas a um dispositivo que normalmente não o teriam, permitindo seu uso com as perícias Armas Brancas e Armas de Fogo;

► **Blindado:** Um dispositivo pode receber um ponto de armadura, o que quer dizer que sempre que ele for atingido para determinado nível de dano, ele não envia o dano para uma caixa maior se a caixa em questão já tiver marcada (isso não previne o dano, apenas o repasse do dano para uma caixa maior);

► **Capacidade Adicional:** O dispositivo pode agora fazer algumas coisa que seja mais ou menos do mesmo tipo do que já faz. Por exemplo, um carro pode ser um barco ou uma arma de fogo um lançador

de arpões. Por outro lado, pode significar que ele faz algo normal mas de uma maneira ainda melhor (parecendo mais coisa de cinema que algo real);

► **Ciência Especulativa^a**: como em *Futurista*, mas ampliado para valer para qualquer tecnologia disponível no Século 20;

► **Consciente^a**: Como em *Independente*, mas o dispositivo possui algum raciocínio básico, sendo capaz de entender comandos simples;

► **Detonador imediato**: Normalmente aplicável apenas para explosivos. Uma bomba com um detonador imediato não possui atrasos – explode assim que arremessado. A pegadinha é que os detonadores imediatos podem ser complicados de usar, e existe uma chance de que a bomba exploda na sua mão. Uma falha em um arremesso significa a bomba explodindo nos pés do usuário!! Além disso, se um personagem carregando um dispositivo com detonador imediato sofrer quaisquer danos ou Conseqüências físicas, ele precisa rolar um dado: se o resultado for um -, o objeto explode!

► **Efeito Especial^a**: um dispositivo que pode operar segundo princípios diferentes, como um carro que anda na água ou uma pistola que dispare espíritos. Os benefícios disso dependem completamente das especificidades de cada item;

► **Futurista**: O dispositivo inclui um aprimoramento tecnológico sobre o qual sabe-se ser possível mas ainda não surgiu. Isso, porém, é limitado para tecnologias existentes até o início da Segunda Grande Guerra;

► **Inacreditável^a**: como em *Futurista*, mas ampliado para valer para qualquer tecnologia, inclusive aquelas consideradas até hoje de ficção científica;

► **Independente**: O dispositivo possui alguma forma de piloto automático e é capaz de, até certo ponto, agir de maneira independente;

► **Maximização**: o inverso da *Miniaturização*: algumas vezes você precisa que algo seja GRANDE!! Essa melhoria é usada para alterar um item para circunstâncias onde o tamanho realmente faça a diferença, como uma arma que normalmente não poderia causar dano no alvo mega-monstruosos a não ser que seja realmente grande, ou um carro que na realidade seja grande como uma casa e seja capaz de transportar famílias inteiras;

► **Miniaturização**: alguma coisa que normalmente não é portátil agora pode caber em uma mala grande, enquanto algo simplesmente grande agora cabe em uma caixa de fósforos;

► **Obra-Prima**: O dispositivo oferece um bônus de +1 para qualquer esforço ao usá-lo (normalmente apenas para uma perícia, se o dispositivo suportar o uso para várias perícias). Essa melhoria não pode ser escolhida mais de uma vez para cada perícia;

► **Resistente**: Esse dispositivo possui mais duas caixas em sua Trilha de Dano que o normal, normalmente 3. Pode ser escolhida várias vezes;

► **Uso Alternativo^b**: Esse dispositivo permite que as perícias sejam usadas de maneiras diferentes. Por exemplo, um detector de fantasmas pode permitir a um cientista utilizar Ciência no lugar de Mistérios para efeito de Sexto Sentido;

Para melhorar um item (ao invés de criar um novo do zero), comece pela dificuldade básica para o criar baseando-se na qualidade do mesmo, como acima.

Em seguida determine quantas melhorias você deseja adicionar. Cada melhoria aumenta a dificuldade (e a qualidade da oficina necessária) em um, e leva 8 horas para ser implementada.

Se o personagem desejar aumentar o tempo para melhorar o item em um incremento da tabela de tempo (página 147), ele recebe um bônus de +1 no rolamento; cada incremento adicional oferece um bônus adicional de +1. Esse bônus não diminui as exigências quanto à Oficina, porém; ela ainda é baseada na qualidade do item (portanto em sua dificuldade). O personagem também pode reduzir o tempo gasto; se menos tempo gasto for usado na melhoria do item, cada passo de redução na tabela de tempo impõe um redutor de -1 no rolamento.

Exemplos: *Marcello, o Construtor, deseja ajudar a equipe dos Primordiais construindo o dispositivo de Reflexão Energética necessário para enfrentar o Canhão Antares roubado pelo Senhor da Guerra. No caso, temos um escudo com efeito especial, mas que precisa ser muito grande para proteger a cidade do Canhão Antares. A dificuldade básica é Mediano (usando um rádio-transmissor como base), mais dois para os Efeitos Especiais: Escudo de Energia e Maximização, totalizando uma dificuldade Ótima. Marcello tem acesso a uma Oficina Soberba (Atlântida, a base do Mestre Atlante), portanto não há*

a Exige a Façanha *Ciência Exótica* ou um co-inventor (veja a página 92) para justificar o efeito

a Exige a Façanha *Ciência Ensandecida* ou um co-inventor (veja a página 92) para justificar o efeito

b Exige a Façanha *Ciência Exótica* ou um co-inventor (veja a página 92) para justificar o efeito

problemas nesse caso, e irá levar 16 horas para conseguir terminar o dispositivo (8 horas vezes 2 melhorias), para transformar o rádio-transmissor no Projetor de Energia Refletora. Claro que ele será grande e desajeitado, e irá exigir a ativação momentos antes do Canhão Antares ser acionado. Por isso, ele deseja adicionar a melhoria Minimização (sim, temos uma Maximização e uma Minimização – eles não se cancelam) para poder montar o dispositivo em Lollipop, o Hidro-Avião de Hannah Striker, que poderá transportá-lo com facilidade. Isso aumenta a dificuldade a dificuldade para Soberba (ainda dentro da qualidade da oficina) e o tempo para 24 horas. Ele então reduzi a dificuldade para “algumas horas” com um redutor de -2 no rolamento.

Os personagem podem esperar que equipamentos feitos por eles durem pelo menos durante uma aventura, mas assume-se que tais equipamentos desapareçam, sejam desmontados ou de qualquer outra forma removido de jogo durante as aventuras. Falha no rolamento é sujeita às regras para “levar tempo” (página 147) para ser bem sucedido de maneira retroativa.

7.9 – Objetos Pessoais

Os personagem pode adquirir **Engenhocas Pessoais** por meio de Façanhas (veja a página 102). Engenhocas adquiridas dessa maneira normalmente começam com um item básico qualquer que recebe três melhorias. Fatores de custo são deixados de lado uma vez que a Engenhoca “foi paga” por meio de Façanhas. De maneira alternativa, o personagem pode ter vários dispositivos e espalhar essas melhorias entre eles. O Mestre e os jogadores pode trabalhar para criar novas melhorias que se encaixem no conceito da Engenhoca.

Engenhocas Pessoais podem ser roubadas, destruídas ou perdidas no decorrer de uma aventura a não ser que o personagem tenha investido um Aspecto no mesmo. Porém, o Mestre deve assumir que o personagem recupera ou substitui o dispositivo entre aventuras. Se o personagem possui um Aspecto relacionado à Engenhoca, o Mestre pode, quando desejar, autorizar o personagem a invocar o Aspecto da Engenhoca para fazer uma declaração de que recuperou o dispositivo fortuitivamente durante a aventura. Engenhocas que estejam amarradas a Aspectos dessa forma tornam-se parte importante da história do personagem e, portanto, nunca deveria ser tomada do personagem por muito tempo.

Engenhocas Pessoais pode usar melhorias que demandam *Ciência Exótica*. Se o personagem não possuir a Façanha *Ciência Exótica*, ele precisa escolher uma melhoria de “*Usa Ciência Exótica*” (ao custo óbvio de uma de suas melhorias) antes de aplicar as melhorias exóticas em si (portanto um dispositivo pode ter, com um custo de três melhorias, duas melhorias exóticas).

Engenhocas Pessoais também podem usar melhorias que exijam *Ciência Ensandecida*, mas ficam sujeitas a um rigor maior por parte do Mestre. Se o jogador não possui a Façanha *Ciência Ensandecida*, ele precisa escolher uma melhoria de “*Usa Ciência Ensandecida*” (ao custo de duas de suas melhorias) antes de aplicar as melhorias de *Ciência Ensandecida* em si.

7.10 – Engenhocas Genéricas

Os personagens também podem escolher por meio de Façanhas possuírem Engenhocas não determinadas como Façanhas. Isso é útil para personagens que gostam de carregar uma grande quantidade de objetos e precisam tirar do bolso justamente o item importante para o momento certo. Esse tipo de Engenhoca é chamada de *Engenhoca Genérica* (página 102).

Quando o personagem inicia a aventura, ele não precisa definir tal Engenhoca. Ao invés disso, quando chega a hora da necessidade, ele revela o dispositivo, que pode ter até duas melhorias. Se o personagem possuir várias Façanhas desse tipo, ele pode as combinar para criar uma Engenhoca com todas essas melhorias combinadas. Uma vez que o personagem declarar a Engenhoca, ela permanece em jogo pelo resto da aventura.

Se o personagem desejar introduzir algo mais dramático, ele pode escolher uma Máquina Maravilhosa.

Essas Máquinas Maravilhosas: Engenhocas como Efeitos

Algumas vezes uma Engenhoca pode se tornar um botão de “avanço” que, quando usada, efetivamente irá permitir aos personagens pularem direto para o final de uma cena, algumas vezes por terem o item certo para passarem por um impedimento, ou liberando gás no momento exato para incapacitar os guardas.

Ao invés de trazer em cena um dispositivo com melhorias, uma Engenhoca Genérica pode ser usada para um efeito específico, normalmente o bastante para ignorar um determinado desafio, ou ao menos mudar radicalmente o transcorrer do mesmo. Esse é um efeito rápido no qual troca-se um efeito bem potente pela capacidade de o usar apenas uma vez. Esses efeitos podem ser sempre vetados pelo Mestre.

7.11 – Comprando Engenhocas

Embora o preço para itens normais possa ser encontrado em qualquer lugar (veja a página 135), algumas vezes um indivíduo realmente rico está interessado em comprar algo mais personalizado para si. Comprar um item com melhorias exige duas coisas; encontrar alguém que deseja vender tal item e realmente tirar dinheiro do bolso.

Para encontrar um vendedor precisa-se vencer um Desafio de Contatos com uma dificuldade igual à dificuldade para encontrar-se o item. Isso leva um dia inteiro, +1 um dia por melhoria. Passos gerados no rolamento de Contatos podem ser usados para reduzir o tempo normalmente (quatro passos reduz o tempo para apenas meia hora).

Uma vez que o vendedor tenha sido encontrado, o preço do item é igual o custo do item básico, +2 por melhoria.

***Exemplo:** os Primordiais acham que é justo pagar o custo do Escudo de Energia Reflexiva (uma vez que não dá para simplesmente arrancá-lo de Lollipop) e então decidem o comprar de Marcello. Se precisassem o procurar (como fizeram), eles teriam que vencer (como venceram) um Desafio de Contatos igual à dificuldade para encontrar o item (Ótimo), gastando dois dias para a procura. O custo final do escudo é de (Mediano +2x2=4) Soberbo, e deve ser resolvido por um rolamento de Recursos.*

Os dispositivos com melhorias comprados sofrem as mesmas limitações daqueles montados em uma Oficina, ou seja, normalmente não duram mais que uma aventura.

7.12 – Alguns Exemplos de Engenhocas

Relógio com Garrote

Esse é um clássico para assassino. É um relógio que inclui um fio que pode ser sacado facilmente. Um acessório cheio de estilo e de possibilidades cruéis para ser adicionado ao armário de qualquer um.

- ▶ **Custo Básico:** Mediano (Relógio de Pulso)
- ▶ **Melhorias:** Armado
- ▶ **Qualidade/Custo Final:** Adequado

Relógio Comunicador

Esse dispositivo altamente sofisticado normalmente é usado para comunicação via rádio, mas pode ser usado para se conectar a praticamente qualquer tipo de sistema de comunicação, assim como para gerar interferência.

- ▶ **Custo Básico:** Mediano (Rádio)
- ▶ **Melhorias:**
 - ▶ **Miniaturização:** O rádio agora cabe em no pulso
 - ▶ **Efeito Especial:** Gerar Interferência
 - ▶ **Futuristas:** Ter essas melhorias está um pouco à frente do seu tempo, mas é interessante o bastante para aparecer;
- ▶ **Qualidade/Custo Final:** Ótimo

Cinto com Ganho de Escalada

Um pequeno gancho e um pouco de corda fina mas extremamente forte é exatamente o tipo de coisa útil quando você está caindo do apartamento da dama que mora no 17º Andar.

- ▶ **Custo Básico:** Mediocre (Corda & Gancho)
- ▶ **Melhorias:**
 - ▶ **Miniaturização**
 - ▶ **Aprimoramento:** *Ocultável* - +2 na dificuldade para ser localizado

- ▶ **Qualidade/Custo Final:** Adequado

Bombas Luminosas

Esses itens *ninja* são ótimos para serem arremessados ao chão para uma saída rápida. Eles geram um clarão e uma nuvem de fumaça escura (que melhora Furtividade: veja a página 163)

- ▶ **Custo Básico:** Mediocre (Bomba de Fumaça comum)
- ▶ **Melhorias:**
 - ▶ **Capacidade Adicional** (funciona como nos filmes)
 - ▶ **Aprimoramento:** *Fuga* - +2 nos testes de Furtividade enquanto o personagem foge)
- ▶ **Qualidade/Custo Final:** Adequado

A Câmera Fotográfica de Cairo

Uma câmera fotográfica que recebeu “energias” místicas que alteraram levemente o seu funcionamento.

- ▶ **Custo Básico:** Adequado (Câmera Fotográfica Portátil)
- ▶ **Melhorias:**
 - ▶ **Usa Ciência Exótica:** “Manipulação Primordial”
 - ▶ **Aprimoramento:** Zoom - +2 para tirar fotos à distância
 - ▶ **Uso Alternativo:** *Lentes Verdadeiras* – Mostra Fantasmas, Formas verdadeiras de coisas alteradas, pessoas sob possessão, etc... Permite substituir Mistérios por Ciência para efeitos de Sexto Sentido;
 - ▶ **Miniaturização:** tamanho de uma carteira grossa;
 - ▶ **Resistente (x2);**
- ▶ **Qualidade/Custo Final:** Lendário

Lollipop – Hidro-avião de Hannah Striker

Um hidro-avião roubado por Hannah de seus malignos donos e reformado para ser o transporte básico dos Primordiais.

- ▶ **Custo Básico:** Fantástico (Avião)
- ▶ **Melhorias:**
 - ▶ **Independente**
 - ▶ **Resistente (x2)**
 - ▶ **Capacidades Adicionais:**
 - ▶ **Armamento** - Permite usar Armas de Fogo
 - ▶ **Autonomia Ampliada** - Ele pode passar mais tempo no ar do que um avião convencional
 - ▶ **Adaptações** - Lollipop teve o conjunto de comandos do piloto adaptado para o tamanho de Hannah, portanto ela pode pilotar esse avião sem redutores. O comando do co-piloto e os demais comandos são do tamanho adequado para pessoas adultas (por Aeronave Pessoal);
 - ▶ **Obra-Prima**
 - ▶ **Uso Alternativo** Hidro-Avião - Permite pousar na Água tanto quanto na terra (Pilotagem Ótimo para passar de um modo a outro)
- ▶ **Qualidade/Custo Final:** Lendário +3

7.13 – Artefatos

Artefatos são dispositivos que funcionam segundo princípios diferentes daqueles da ciência cotidiana. Artefatos usam várias regras similares às das Engenhocas, mas com algumas exceções. Visualmente, artefatos dificilmente são sutis – costumam ser cobertos por runas e símbolos arcanos, e seu uso definitivamente é espalhafatoso!

Construindo e Melhorando Artefatos

A qualidade básica de um Artefato é de pele menos Bom, refletindo os materiais exóticos e curiosos que são usados nessas coisas. Um artefato pode receber a maior parte das melhorias que uma Engenhoca pode receber, à exceção de *Futurista* e *Detonador Imediato*.

Dito isso, existem algumas poucas melhorias específicas para Artefatos:

► **Arcano:** Na realidade isso não faz nada, exceto tornar todos os tipos de efeitos desse artefato em efeitos de magia. Existem situações em que isso é realmente útil, como quando o Mestre manda alguns zumbis que só podem ser mortos em definitivo com o uso de magia;

► **Abençoado:** o mestre pode considerar algumas restrições para o uso dessa melhoria – um Artífice precisa ser também um homem santo de algum tipo, como um sacerdote. Parece muito com a melhoria *Arcano*, mas as coisas podem responder de maneira um tanto diferente a esse item;

Um artefato pode usar efeitos que normalmente exigiriam *Ciência Exótica* sem a Façanha específica, mas isso quer dizer que eles terão uma complicação potencial. Isso pode significar que Criaturas Antigas estão presas ao artefato ou coisas ainda mais bizarras. Por exemplo, a versão para artefatos de “Consciência” pode significar que o artefato possui uma personalidade peculiar, ou pode significar que o item pode estar totalmente consciente e ser um risco para todos por perto!

Artefatos Pessoais e Artefatos Raros

Artefatos Pessoais (página 121) funcionam de maneira bastante similar às Engenhocas Pessoais, e na prática usam as mesmas regras. Porém, os artefatos podem usar melhorias de *Ciência Exótica* ou de *Ciência Ensandecida* sem uma Façanha apropriada (e sem o custo adicional aplicado às Engenhocas), mas tais efeitos podem gerar complicadores (veja acima).

Várias Façanhas de *Artefato Pessoal* não podem ser agrupados em um único artefato – para isso você precisa de um *Artefato Raro*. Artefatos Raros funcionam como Engenhocas Genéricas, no sentido de que podem ser definidos no decorrer da campanha, mas possuem três melhorias ao invés de apenas duas, e com certeza terão o efeito de “complicação em potencial” listado anteriormente. Isso é reforçado pela idéia de que, ao revelar um Artefato Raro, o personagem pode receber um Aspecto temporário representando tal complicador (veja a Façanha *Artefato Raro* na página 121 para mais informações).

8 – Mestrando

Nesse capítulo iremos dar uma olhada “por debaixo dos panos”, e ver como as Perícias funcionam do ponto de vista do Mestre. Também veremos princípios gerais quanto a definição de dificuldades e outras situações comuns para um Mestre. De modo geral, o foco aqui será em fornecer ao Mestre conselhos completos (às vezes até demais) sobre como fazer toda a questão do rolamento de dados funcionar. Quando necessário, para cada perícia que for vista, olharemos profundamente os complicadores (veja a página 147). Além disso veremos alguns usos especiais para as perícias (o que explica porque colocamos a parte sobre venenos debaixo da seção sobre Resistência, por exemplo).

No próximo capítulo colocaremos o foco um pouco para fora desse foco mais restrito, e falaremos sobre estratégias gerais sobre como Mestrar no ângulo da criação de uma aventura. Mas agora, vamos ao que interessa...

8.1 – Definindo dificuldades

Antes que você, Mestre, peça um rolamento, é muito importante que você para um pouco e pense em duas coisas:

1. Chance e conseqüências de Sucesso
2. Chance e conseqüências de Falha

Isso parece simples, mas pode fazer toda a diferença. Normalmente o sucesso é a parte mais fácil, mas a falha pode ser um pouco complicada de ser vista. Você deve ter certeza que ambos os resultados sejam interessantes, ainda que interessante não queria dizer bom.

Se não puder pensar como lidar com ambas as situações, você deve repensar o teste.

É simples: existem poucas coisas mais frustrantes para um jogador do que fazer um rolamento e descobrir que não obteve nenhum conhecimento, curso de ação ou desenvolvimento de história novo.

Portanto, sempre que você pedir um rolamento, tenha certeza de que você entende o que está envolvido. Se um dos dois não sugerir nenhum curso de ação, então exigir um rolamento pode ser uma má idéia.

Exemplos: Hannah é muito nova e, apesar de aparentar ser travessa, ela nunca realmente roubou alguma coisa (Lollipop não conta, até porque ela o pegou dos caras maus), portanto rolará *Medíocre* em qualquer teste de *Prestidigitação*. Mas como todos

estão fazendo outras coisas, ela vai dar uma tentativa para tomar o Broche de Ametista de cima do altar onde (ela suspeita) existe uma armadilha. Uma vez que foi Hannah quem teve a idéia, é hora do Mestre definir se há a necessidade de um rolamento.

Se na realidade não existir armadilha nenhuma e ninguém tentou levar o Broche de Ametista antes simplesmente porque levaram a sério demais as inscrições no altar, normalmente não seria necessário um rolamento. Apenas seria necessário que Hannah gastasse algum tempo em jogo para fazer a coisa da maneira certa. Nenhum rolamento seria usado.

Se, por outro lado, realmente existe uma armadilha mortal no Altar e aquele que tentar roubar o Broche pode ser picado por um Escorpião das Trevas que está posicionado dentro da mesa do Altar, então isso poderá ser um problema – será que Hannah consegue pegar o Broche sem que a armadilha seja ativada e o buraco onde o Escorpião das Trevas está seja aberto para picar para a morte qualquer tolo que tente roubar o item? **Agora**, vejamos o que pode acontecer – em caso de sucesso, Hannah conseguirá o Broche de Ametista que eles precisam para impedir Tar-Amaron de ressuscitar suas Múmias Antigas. Falha indicará que Hannah será picada e envenenada pelo Escorpião das Trevas, o que pode potencialmente lhe custar a vida. De qualquer modo, seja com Hannah com o amuleto ou com Hannah gritando de dor e pânico pelo veneno, a história irá se movimentar, então é legal recorrer aos dados.

Agora, dito isso, nem todo rolamento precisa ser algo de alto risco. Deve haver sempre uma conseqüência por ter falhado, mas existem vários níveis de conseqüências e pequenos problemas podem acabara dando origem a um sucesso maior. Se algo realmente importante está em jogo, tente fazer ele não depender única e exclusivamente de um rolamento – espalhe-os por toda a cena. Assim como um rolamento tem conseqüências, uma cena também tem, e a cena deve ter conseqüências interessantes.

A questão toda das conseqüências é que elas devem manter os jogadores ativos. Isso faz com que os rolamentos sejam algo um pouco mais importante do que meramente torcer por ter sorte nos dados. Esse fato é a força motriz que deve dirigir como você define dificuldades. O objetivo é tornar qualquer rolamento satisfatório.

Com isso em mente, como uma sugestão geral, as dificuldades deveriam ser definidas por baixo (com algumas poucas exceções sobre as quais falaremos adiante nesse capítulo). Se você definir as dificuldades no padrão de Medíocre (+0) então na maior parte do tempo os personagens irão ser bem sucedidos, *mas ainda haverá uma chance de falha*. Isso quer dizer que os personagens raramente irão errar, mas a falha ainda é possível na maioria dos casos. Você pode aumentar a dificuldade a partir daí, mas sempre pare e pense em porque você está fazendo isso. A resposta deveria sempre ser “porque você acredita que a possibilidade de falha seja mais alta” - e porque a falha também seja interessante nesse caso.

Se você se sentir tentado a fazer um rolamento tão difícil que a falha seja mais provável que o sucesso, tenha certeza de que você tem uma boa razão para o fazer e de porque esse rolamento deve ser feita.

Com as dificuldades definidas por baixo, os passos (página 45) tornam-se muito importantes. Quando a questão não for “eles serão bem sucedidos?” se torna “o quão bem sucedido eles devem ser?”, isso quer dizer que o número de passos obtidos pelo personagem torna-se a linha mestra que você deverá usar para determinar o decorrer das ações.

Efeito (Passos)	Descrição
0	<i>Sucesso Mínimo</i> – O personagem apenas conseguiu chegar lá: sem elegância ou precisão, mas funcionou, pelo menos por enquanto.
1	<i>Sucesso Notável</i> – É um sucesso verdadeiro. O resultado do personagem é sólido e confiável, e embora não seja algo inspirador, é realmente de qualidade
3	<i>Sucesso Significativo</i> – O sucesso é bom o suficiente para ser percebido como bom, e sempre será de alta qualidade, confiável e assim por diante. Um resultado Significativo ou melhor é capaz de gerar Sobrecarga.
5	<i>Sucesso Potente</i> – Não apenas a qualidade desse resultado é impressionante, como também pode gerar resultados secundários inesperados, como um <i>insight</i> mais profundo sobre os acontecimentos envolvidos.

Exemplo: Os Primordiais estão novamente em apuros. E eles ainda não sabem disso, pois estão para ser emboscado pelos Jyaakkkar do Senhor da Guerra Atlante. Por isso, o

Mestre pede um rolamento de Prontidão. Cada um irá rolar sua Prontidão e o Mestre irá comparar os esforços com os possíveis resultados a seguir:

Se for bem-sucedido sem passos, o Primordial notará a presença no último instante, e embora não seja surpreendido, estará cercado pelos inimigos.

Se conseguir gerar um passo, ele irá notar a presença nos últimos instantes, dando-lhe tempo o bastante para se armar.

Com três passos, ele perceberá com tempo o bastante para evitar o perigo ou atacar de volta.

Com cinco passos, na verdade ele perceberá antes dos inimigos o notarem, o que dará-lhe a chance para um ataque surpresa.

O resultado de tudo isso é que qualquer rolamento deve ser divertido, seja ele bem sucedido ou não.

8.1.1 – Floreio

Vamos repetir: de uma maneira geral, Floreio é um efeito especial que ocorre sempre que um personagem conseguir um sucesso significativo ou melhor (pelo menos 3 passos). Esse efeito especial pode simplesmente ser “colorido”, quer dizer, o personagem pode parecer especialmente *cool*, ou digno de reconhecimento por excelência. Em alguns casos, delineado nas perícias e em outros locais, obter um Floreio pode ser um efeito de jogo. Em combate, se um personagem gerar um Floreio na defensiva, ele pode adicionar um bônus de +1 à próxima ação que ocorra (mesmo que não seja sua). Outras aplicações de Floreio, encontradas no texto, também irão existir, mas em geral o Floreio serve como uma forma simples de tomar nota de que o personagem agiu de uma maneira excepcionalmente boa em um rolamento. Sempre que um personagem rolar sua perícia bem o suficiente para gerar floreio, é hora de parar, prestar atenção nos acontecimentos e adicionar mais sabor a eles. Veja a página 146 para maiores detalhes do conceito de floreio.

8.1.2 – Definindo dificuldades em declarações

Algumas perícias (como as de conhecimento, como Estudos) podem permitir que o jogador realize declarações. Uma declaração é tipicamente uma presunção guiada pelo jogador de que existe algum Aspecto específico (escolhido pelo jogador) em um determinado alvo (um personagem, um grupo, um local, uma cena ou uma aventura). De modo geral, as declarações permitem aos jogadores adicionarem fatos no cenário e na história. A dificuldade para as declarações deveriam, de maneira honesta, basear-se no quão interessante o Aspecto ou fato proposto é. Idéias que possam atrapalhar o jogo ou serem simplesmente ruins podem ser simplesmente vetadas. Você deveria se perguntar as seguintes perguntas ao determinar a dificuldade de uma declaração:

1. A declaração é interessante?
2. A declaração pode ter conseqüências interessantes caso ela esteja errada?
3. A declaração possui algum objetivo ou curso de ação específico e interessante/heróico?

Cada “não” adiciona 2 à dificuldade básica de Mediocre. Se o fato proposto for muito interessante, ter um curso de ação interessante e tiver conseqüências interessantes se errado (três “sim”), uma dificuldade Mediocre é suficiente. Por contraste, um fato pouco interessante com um curso de ação chato e sem conseqüências tem uma dificuldade Fantástica.

Se os seus personagens ainda não pegara a idéia de como eles podem agir quanto às declarações, você poderá provavelmente baixar as dificuldades para ajudar – mas deixe claro o que faz uma declaração ter maior chance de sucesso.

8.1.1 – Definindo dificuldades para avaliação

Várias perícias, em especial de percepção, podem ser usadas para avaliações. Uma avaliação é um esforço realizado pelo personagem para descobrir um ou mais Aspectos ocultos sobre um alvo em especial (um indivíduo, grupo, local ou cena). Se o alvo da avaliação for uma pessoa, a avaliação torna-se normalmente um Desafio entre duas perícias. Entidades estáticas como locais ou objetos normalmente possuem dificuldades baseadas em suas qualidades. Não existindo uma forma simples de determinar a dificuldade da avaliação, considere a dificuldade básica como sendo Mediocre.

Alvo	Dificuldade
Pessoa	Normalmente nível em Fascinar ou Enganar (veja as descrições das perícias para mais)

Alvo	Dificuldade
Local	Qualidade de ocultação (padrão Médio).
Grupo	Normalmente a Liderança do “líder” do grupo. Caso contrário, a qualidade dos subalternos do grupo em questão

Sob critério do Mestre, se um personagem gerar Floreio (veja a página 60) em um rolamento de avaliação, ele obtém uma noção de um fato mais interessante, ou um fato adicional – o que permite que rolagens bons o bastante possam em potencial revelar dois Aspectos.

8.2 – Tempo

Quando um personagem age, espera-se que leve um determinado tempo para agir, de alguns momentos até alguns dias. Algumas vezes os personagens precisam levar mais tempo para fazer algo ou desejam fazer algo um pouco mais depressa. Quando isso acontece, consulte a tabela abaixo e descubra quanto tempo as tarefas devem levar.

Cada passo que o personagem gerar ao fazer algo rapidamente torna a tarefa um passo mais rápido.

***Exemplo:** Hassan Shayhat está arrombando uma porta, algo que normalmente demandaria apenas alguns minutos. Mas ele está com pressa. Ele rola e consegue gerar dois passos, o que reduz o tempo gasto para meio-minuto (dois passos abaixo de alguns minutos)*

Incrementos de Tempo	
Instantâneo	Alguns dias
Alguns Momentos	Uma semana
Meio minuto	Algumas Semanas
Um minuto	Um mês
Alguns minutos	Alguns meses
15 minutos	Uma seção
Meia hora	Meio ano
Uma hora	Um ano
Algumas horas	Alguns anos
Uma tarde	Uma década
Um dia	A vida toda

8.2.1 – Gastando Tempo

Quando um personagem falha em um rolamento para realizar uma algo que normalmente ele seria capaz de fazer, o Mestre pode simplesmente determinar que a tarefa é bem sucedida mas leva mais tempo para ser concluída do que normalmente seria. Cada incremento de tempo adicional que o personagem gaste na ação lhe dá um bônus retroativo de +1 ao rolamento para um máximo de +4.

***Exemplo:** Hannah está consertando Lollipop em uma ilha perdida após eles terem sido abatidos por nazistas. Ela normalmente levaria uma tarde para conseguir isso, mas ela falha no teste por dois. Como ela e os Primordiais não estão exatamente com pressa, ela decide gastar mais algum tempo no conserto, levando alguns dias no mesmo (dois passos a mais que um dia).*

8.3 – Entendendo as perícias

OK. Agora chegamos aos pontos onde estudaremos cada perícia caso a caso e sujaremos um pouco as mãos. Como um aviso justo, nos repetiremos bastante o tempo todo de modo a deixar claro que quando você for usar uma perícia em questão, você já deveria estar preparado para agir. Então segure-se...

8.3.1 – Armas Brancas

Para início de conversa, lembre-se que a habilidade de arremessar coisas é o equilíbrio fundamental oferecido pela mecânica de jogo entre as perícias de Armas Brancas e Briga. A perícia de Armas Brancas fica no meio do caminho entre Briga e Armas de Fogo como uma perícia de combate. Enquanto uma arma de verdade estiver à mão, a perícia de Armas Brancas pode ser usada para atacar – e algumas armas também pode ser arremessadas (como uma faca) ou ter um alcance muito longo (como um chicote), permitindo que o ataque alcance uma zona adjacente – e também para defender. A má notícia, para resumir, é que essa perícia exige o uso de uma arma – alguém que seja bem sucedido em desarmar um personagem que use Armas Brancas efetivamente impede-o de usar tal perícia.

A principal desvantagem que um usuário de Briga sofre ao enfrentar um usuário de Armas Brancas é a habilidade do usuário de Armas Brancas fazer uso do seu alcance adicional, e encorajamos o Mestre a ser generoso ao permitir que um usuário de Armas Brancas faça manobras para obter vantagem desse fato. Ao mesmo tempo, o conselho em Briga (veja a página 150) sobre armas mais poderosas continua válido – uma arma por si só não oferece bônus algum, mas ela multa o caminho que o combate irá seguir.

8.3.2 – Armas de Fogo

(Perícia na página 63; Façanhas na página 83)

É importante notar que a principal vantagem das Armas de Fogo é que elas oferecem uma vantagem de alcance; apesar de sua letalidade, elas não são mais perigosas em batalha do que socos, facas, correntes ou qualquer coisa que o valha – tornar ou não armas mais letais podem levar as coisas do gênero de aventuras, para o *noir*, o que em si não é ruim, mas não é o foco desse jogo. O conselho de Briga (página 150) para lidar com a diferença entre armamentos se aplica também a Armas de Fogo.

◆ **Munição [Armas de Fogo]**

Uma coisa que inevitavelmente irá aparecer ao lidar-se com armas de fogo é quantos tiros alguém ainda tem. O fato é que, exceto no caso de descrever quanto tiros uma arma possui, contar munição não é uma forma aceitável de controle, pois na realidade um personagem pode atirar com sua arma quantas vezes precisar, com o resultado sumarizado em um único rolamento. De certa forma, a recarga é considerada parte do fluxo de uma luta e do uso da perícia de Armas de Fogo.

Com isso em mente, apenas quando for interessante e dramático é que o personagem poderá ficar sem munição, o que pode ser resolvido com o uso de Aspectos. Ficar sem munição é uma Forçada adequada de um Aspecto para um personagem com Aspectos relacionados a armas, mas acima de tudo é uma Conseqüência ou Concessão inicial bastante interessante, ou o resultado de uma manobra (como usar Esportes para correr por todo lado, fazendo com que os caras maus gastem toda a sua munição).

Dito isso, se você deseja o sabor de uma recarga sem o drama, simplesmente seja razoável e exija que os personagens usem uma ação suplementar (basicamente um -1 em seu próximo rolamento) para recarregar após três ou quatro rodadas de tiroteio.

8.3.3 – Artes

(Perícia na página 63; Façanhas na página 85)

◆ **Conhecendo as Artes [Artes]**

Quando usar Arte como conhecimento, as dicas para Estudos são o suficiente (veja a descrição do complicador na perícia na página 160 e abaixo para conselhos sobre resolução).

◆ **Produzindo Arte [Artes]**

A perícia Artes pode ser usada para criar coisas normalmente sem nenhum problema, especialmente se o personagem for um *virtuoso* na sua arte. Os dados só são necessários quando o personagem deseja obter um efeito específico. As regras para conflitos podem cobrir a maior parte das situações em questão, mas de maneira geral, o personagem pode Arte em um desafio contra uma perícia de percepção do oponente, como no caso de falsificações (veja a página 150).

◆ Performance de Artes [Artes]

Quando utiliza-se Arte para colocar Aspectos em uma cena, estes devem refletir o clima da mesma, e como Mestre você deve manter-se atento a isso para mais do que apenas invocações e forçadas. Por exemplo, se o clima de uma cena for “sombrio” então você deveria referenciar-se nesse Aspecto e dar pistas do mesmo por meio do comportamento dos NPC'S, do mesmo modo como você descreveria uma cena com um Aspecto “Escuro” como sendo difícil de se ver o que está perto...

É importante lembrar-se que o clima do grupo oferece uma oportunidade à parte para forçadas e outras complicações – se o clima da região for sombrio e o personagem não agir de acordo com o clima, os outros poderão provavelmente o olhar atravessado, da mesma forma como as pessoas reagem a alguém cujo celular toca no meio de um enterro.

Não é qualquer performance que será capaz de colocar Aspectos em uma cena. Para início de conversa, o artista declara qual Aspecto deseja colocar em cena e como ele irá fazer isso. A dificuldade para uma performance adequada é Mediocre, mas a dificuldade para uma performance suficientemente boa que seja capaz de moldar o clima da cena inicia-se dois níveis acima, em Adequado. Essa dificuldade pode ainda ser modificada por outros fatores:

Dificuldade	Notas	Mod.
Adicionando um clima	Se uma sala já possui um determinado clima, adicionar outro é um pouco mais difícil.	+1
Mudando o clima	É mais difícil substituir o clima atual por outro clima (seja pela própria dificuldade de agir, ou porque ele simplesmente seja contraditório com o clima atual)	+3
Distrações	Uma sala barulhenta ou onde aconteça outras atividades torna complicado às pessoas focarem-se na performance.	+1
Distrações Amplas	Quando a performance ocorre, por exemplo, em um local amplo onde haja muitas distrações, é necessário um esforço real para chamar a atenção para a performance	+3
Distração Total	Não há motivo para que uma pessoa dê atenção a performance, por exemplo, em um campo de batalha	+5

Portanto a dificuldade básica é Mediocre, e desde que o personagem a supere, a performance é tecnicamente adequada. Os modificadores são aplicados à segunda dificuldade (Adequado) que permite ver se ela é capaz de gerar resposta emocional. Essencialmente a segunda dificuldade indica o número de passos acima de Mediocre que o artista precisa para colocar o Aspecto na cena – começando com dois passos para uma performance executada em um local sem distrações e onde não haja um clima já agindo.

Exemplo: os Primordiais estão em meio a uma negociação de paz que eles desejam que ocorra bem. A cena possui o Aspecto “Tensão”, que eles desejam eliminar por alguns instantes. No caso, eles recorrem à ajuda de Suzan, para cantar algumas músicas que possam aliviar as tensões e melhorar o clima, definido originalmente como “tenso”.

Suzan precisa apenas de um Mediocre para ser bem-sucedida, mas a questão aqui é o quão bem-sucedida ela precisa ser para melhorar o clima. A dificuldade básica é Adequada, mas uma vez que ela deseja modificar o clima, a dificuldade aumenta em 3. Além disso, uma vez que ela estará cantando enquanto as negociações estão ocorrendo, haverá distrações, o que aumenta a dificuldade em 1, levando o total para Fantástico. Isso pode parecer um problema, mesmo para Suzan. Se ela for capaz disso, o clima mudará de “Tenso” para “Relaxado”.

Porém, remover completamente a tensão da cena deveria ser algo mais complicado, e ainda assim ele poderia em seguida adicionar um clima “Cordial” à cena. A dificuldade básica é de Adequada modificada pelas distrações (+1), mas é acrescida em apenas +1 para adicionar o clima, em uma dificuldade total de Ótimo (Adequado+2), algo facilmente alcançável para alguém como Suzan.

◆ **Sátira e Elogio [Artes]**

Se a performance possui como alvo um determinado indivíduo, a dificuldade básica para o esforço em questão é a perícia de Contatos do alvo da sátira. A perícia de Contatos do alvo é usada para determinar a reputação e capacidade do personagem de reduzir o impacto da sátira. Trate isso como um ataque ou manobra conforme mais apropriado para cada situação.

◆ **Belas Artes [Artes]**

Sempre que falamos “performance”, normalmente imaginamos uma atividade artística ativa, como uma peça de teatro ou um *show* de música. Nessas situações, o rolamento é feito quando ocorre a performance. Ocasionalmente, uma forma de arte mais estática, como pintura, também pode ser usada para criar um impacto ou clima, mas exige uma exposição ativa do trabalho do artista, como em uma exposição ou a revelação dramática da obra em *uma vernissage*. Aqui, a revelação e descoberta da obra de arte é quando o máximo impacto da obra ocorre e, em termos de regras, é quando o esforço ocorre.

◆ **Usando Performances [Artes]**

As performances artísticas são uma forma poderosa de definir uma cena de maneira vantajosa ao artista (ou seus patronos). Usar uma performance artística para delinear alguns Aspectos da cena pode ser algo realmente potente se o personagem planejar envolver esses Aspectos em cenas subsequentes. Jogadores que invistam em uma perícia alta de Artes irão desejar realizar isso com certa frequência, e como mestre você deveria permitir que eles fizessem isso, de preferência com sucesso.

◆ **Falsificações [Artes]**

As dificuldades para falsificações devem começar em Mediocre para coisas simples como uma carta ou um rascunho, Bom para algo mais envolvente como uma pintura ou livro, e Soberbo para algo realmente desafiador, como uma sinfonia. Subtraia 1 da dificuldade se você tiver um original a partir do qual possa trabalhar. Um uso apropriado de Investigação ou Artes deveria ser usado para se opor ou detectar a falsificação.

8.3.4 – Briga

Muitos dos usos de Briga resumem-se a combates e já foram citados anteriormente (página 65). Uma coisa para se ter em mente com Briga (e, aproveitando a ocasião, com Armas Brancas e de Fogo) é que elas são balanceadas no nível das perícias, e não das situações, o que quer dizer que o sistema foi desenvolvido baseado na idéia de que uma luta entre um personagem com Briga e um com Armas Brancas é equilibrada pois o usuário de Briga possui sempre uma “arma” a qual pode pouco mudar, enquanto um cara com Armas Brancas pode ter uma vantagem ou não dependendo das suas escolhas ou dependências em relação a armamento.

Algumas pessoas podem achar que isso seja espantoso por não dar ao usuário de Armas brancas por ter um “armamento melhor” ou o que o valha. A lógica é simples: lutas são sobre os que estão envolvidos nelas, e não sobre complicadores, mas isso pode ser um problema pois armas deveriam dar algum tipo de vantagem óbvia, como o alcance.

Nessas situações, existem dois caminhos a se seguir. O primeiro é não permitir que o usuário de Briga ataque em determinadas situações. Por exemplo, se houver uma cerca de arame farpado entre os oponentes, e o cara com uma arma está trespassando-a com uma lança, o cara de Briga simplesmente será incapaz de contra-atacar (embora possa se defender). Situações como essa deveriam ser óbvias e dotadas de bom-senso. Caso não sejam, adote a segunda situação.

O segundo caminho é mais apropriado quando é claro que exista alguma disparidade, como o fato da arma de um personagem fornecer uma vantagem de alcance que possa o ajudar. Em situações como essa, recai sob a cabeça do lutador em desvantagem descrever as ações de modo a reconhecer o problema. Se conseguir, não há penalidades. Se falhar, pode ser apropriado impor uma penalidade de -1 em suas ações, até que um plano para contrapor as desvantagens seja elaborado. Esse plano não precisa envolver nada mais complicado que gastar uma ação livre e um pouco de colorido nisso, mas algumas vezes pode exigir mais que isso.

Exemplo: *Katsuya está enfrentando desarmado um ninja armado com uma katana, uma arma mortal, que por mais forte que ele seja é algo que ele tem que levar a sério. Se ele tratar essa luta como outra qualquer, ele irá sofrer um redutor de -1 por lidar com uma arma mortal, mas se ele achar uma forma de parar a katana do ninja (como forçá-lo a golpear bambu ou outro material que deixe a espada cravada nele) ou simplesmente utilizar proteções nos braços contra a katana, estará tudo bem, pois ele está dando um jeito de combater também a ameaça da arma mortal.*

Efetivamente, é apenas um pouco de colorido, mas pode lhe poupar muita dor de cabeça. Os jogadores podem responder de maneira interessante a personagens que entram em combate por ter uma pequena vantagem, ainda que facilmente descartável, por estar com as mãos vazias, portanto não tenha medo de sentir-se um chato por penalizar alguém logo de cara – apenas esteja preparado para impor penalidades similares aos seus NPCs metidos a Jackie Chan!

Se você deseja manter a vantagem do uso de armas contínuo, é legal fazê-la sumir e reaparecer em seguida: talvez o brigão descreva formas de lidar com a presença da arma, mas o lutador com uma arma pode reforçar a penalidade na rodada seguinte usando-a de uma maneira nova e não prevista. Bagunce um pouco as coisas!

8.3.5 – Ciência

A ciência é a espinha dorsal das aventuras, portanto é uma perícia bastante comum e parece-se bastante com Estudo em como ela é usada em jogo.

◆ Experimentos [Ciência]

Esse é o equivalente em Ciência para a Pesquisa de Estudos (página 71), usando um Laboratório no lugar de uma Biblioteca. Os Laboratórios podem ter várias qualidades, assim como as Bibliotecas, e a disponibilidade de um Laboratório é uma das principais limitações para os Experimentos. Podendo parecer repetitivo, os Experimentos são como quaisquer outros esforços para obter informação – a dificuldade básica deve ser baixa e os detalhes devem ser fornecidos conforme o número de passos obtidos, e a informação obtida deve ser algo que leve a um curso de ação, a não ser que seja algo que especificamente seja frustrante.

◆ Cuidados Médicos [Ciência]

Quando usar Ciência para prestar primeiros socorros no meio de um combate, o personagem precisa tomar uma ação total com um alvo que não esteja tentando fazer mais nada (ou seja, que abdique sua próxima ação). Role contra dificuldade Medíocre; se ele obtiver pelo menos um passo, o alvo pode remover uma marca de sua caixa de dano 1. Cada dois passos a partir do primeiro aprimora esse efeito em um: por exemplo, com cinco passos, um personagem pode remover uma caixa da sua caixa de dano 3. Os sucessos podem ser usados para “estabilizar” alguém que recebeu uma Conseqüência Severa ou menor que possa colocar em risco a sua vida (por exemplo, um Aspecto *Esvaindo-se em Sangue*) – em termo de jogo, tem o efeito de limitar a extensão de como esse Aspecto pode ser forçado. Uma determinada pessoa não pode ser alvo de uma ação de primeiros socorros mais de uma vez por turno.

Quando usar Ciência para cuidar de danos de longo termo de uma pessoa, o personagem deve gastar a cena inteira oferecendo cuidados médicos apropriados. Esse é um uso de Ciência para cuidar diretamente das Conseqüências físicas de longo prazo de alguém. Se o rolamento for bem sucedido, então o tempo gasto para recuperar-se as Conseqüências é reduzida em um passo na tabela de tempo. Múltiplas tentativas não podem ser feitas.

A dificuldade do teste depende da severidade da Conseqüência; começando em Moderado, a dificuldade aumenta em dois passos para cada nível de severidade:

Conseqüência	Dificuldade para Reduzir tempo
Leve	Medíocre
Moderada	Adequado
Severa	ótimo

A critério do Mestre, quando o médico em questão gerar Floreio no seu rolamento, o tempo de recuperação pode ser reduzido em dois passos ao invés de um só.

◆ **Ciência com C Maiúsculo! [Ciência]**

Essa ação segue as regras para Detalhes Menores de Estudo (e para ações de declaração em geral), páginas 70 e 62, praticamente ao pé-da-letra, exceto pelo fato ou fatos envolvidos precisam serem de natureza científica (ou pelo menos soarem científicos!)

8.3.6 – Contatos

(Perícia na página 66; Façanhas na página 152)

A principal diferença entre usar Contatos com e sem Façanhas é a qualidade das pessoas com as quais você vai interagir. Toda organização na qual um personagem tente se infiltrar por meio de Contatos possui uma certa carga de neblina burocrática. A reputação de um personagem, sem uma façanha pode o levar até esse ponto. Portanto, sem uma Façanha apropriada, os personagens podem acabar conseguindo contactar apenas o pessoal de mais baixo nível dos níveis superiores da organização – gerentes de nível médio, sargentos, e outros caras comuns, bem longe dos grandes tubarões... a não ser que a trama ofereça tal acesso. Isso não quer dizer que um personagem sem Façanhas seja incapaz de chegar lá: isso quer dizer que ele vai levar mais tempo e/ou gastar mais dinheiro. Em um ambiente comum, acesso facilitado a grandes donos de corporações, gerais e os chefes de Máfia são domínios das Façanhas (embora isso possa ser conseguido também pelo uso criativo de Recursos).

Sempre que aparece em jogo, Contatos é a desculpa do Mestre para se divertir um pouco. Lembre-se que as informações obtidas por meio de Contatos sempre vem de pessoas. Embora o Mestre não seja obrigado a interagir após cada rolamento de Contatos, é sempre a desculpa perfeita para colocar em cena um NPC interessante e interagir um pouco – e se os jogadores curtirem a idéia, o NPC sendo interessante o bastante, eles vão querer mais. Se eles não gostarem, sem problema, apenas lhe dê a informação. Mas se eles curtirem a idéia, é hora de dar o show!

◆ **Obtendo Informação [Contatos]**

Quando os personagens usam Contatos para obterem informações, a informação recebida deveria sempre sugerir um determinado curso de ação. Uma resposta vaga que simplesmente obrigue mais rolamentos de Contatos não é algo divertido para ninguém.

◆ **Tirando da Reta [Contatos]**

Tirar da reta de certa forma é um truque sujo. É um bônus para o jogador, mas também pode ser usado como gancho para chamar a atenção – ninguém vai ficar indiferente a uma ameaça se souber que o alvo é si próprio. Entretanto, deixe claro que a informação em questão ou seja muito vaga ou muito específica. Se for vaga o bastante para servir de ocultação, dificilmente irá distrair o personagem, mas se houver algum detalhamento há uma boa chance do personagem se concentrar em tal ameaça como sua próxima ação. Desse modo, o conselho quanto a obtenção de informações também vale aqui – se a informação que envolva uma ação a ser tomada, o curso de ação deveria ser óbvio.

Por exemplo, se um assassino for chamado de Chicago para matar o personagem, um alerta apropriadamente vago seria: *“Ei, fiquei sabendo que você andou dando trabalho para o Mister Big! É melhor ficar esperto”*, enquanto um bem específico seria *“O Iceman Jenkins está na cidade, em um motel na Zona Sul! Dizem por aí que ele arrumou uma gangue para te cobrir de porrada! Eu se fosse você me mandava da cidade ligeiro!”*, e uma coisa meio-a-meio seria *“Tem um pistoleiro na cidade que está atrás da sua cabeça!”*, sendo que isso pode ser problemático, pois pode fazer o personagem ficar obcecado em procurar esse atirador, ao invés de lidar com o problema mais imediato.

A pista do Iceman Jenkins ao menos diz *“para lidar com o problema, vá até o motel na Zona Sul agora!”*, enquanto *“tem um pistoleiro na cidade”* sugere que esse é simplesmente o primeiro passo em uma investigação mais longa para descobrir a identidade do atirador e, se necessário, neutralizá-lo. Se a sua intenção for dar início a um *sub-plot* investigativo de longa duração, beleza – essa pista seria a ideal. Mas se esta não for sua intenção, você criou uma sarna para se coçar e que irá consumir algum tempo de jogo para parar! De todo modo, você precisa ser sensato, como em todo tipo de investigação, de modo a impedir que o processo de dar início a uma investigação desse modo não se torne uma parada de becos-sem-saída extremamente chatos. As pistas devem levar a algum lugar!

Como regra geral, como no caso de Prontidão, não deixe o personagem rolar para tirar o dele da reta a não ser que você tenha algo para ele. Fazer de outro modo é simplesmente ruim!

◆ Rumores [Contatos]

Quando um personagem planta um rumor, considere ele um marcador mental. Assumindo qualquer coisa à exceção de um rolamento realmente péssimo, esse rumor deverá reaparecer mais adiante na aventura. Como isso irá ocorrer irá depender do rolamento do jogador.

Medíocre ou Mediano	O rumor torna-se apenas passageiro
Adequado ou Bom	Outros personagens passam adiante o rumor, chegando até mesmo de volta ao personagem que o originou.
Ótimo ou Melhor:	O rumor se espalhou tanto que alguém (provavelmente o alvo) irá fazer algo para o responder. Passos adicionais acima de Ótimo podem indicar que o rumor gerou uma série de versões alternativas ou embelezadas de si mesmo, todos com a mesma trama básica, ou podem ser usados para aumentar a velocidade com a qual o rumor se espalha

8.3.7 – Determinação

É importante lembrar que uma falha em Determinação nunca deveria tomar o controle do personagem das mãos de um jogador. Um rolamento ruim de Determinação afeta como o personagem se comporta, e o quão bem ou mal ele consegue convencer os outros de que está tudo bem. Se um personagem é uma forma útil para ver como eles “se mantêm” e pode definir a quais penalidades o personagem fica oposto, mas como o personagem reage, como se ele foge de uma sala, é decisão do jogador. Tais decisões podem ser influenciadas normalmente pelos Aspectos, mas a falha na perícia apenas remove o controle do personagem das mãos do jogador quando ele é Derrotado.

Uma boa maneira de lidar com situações muito estressantes ou crises similares enquanto tenta-se manter calmo ou em outras situações em que manter a calma é imprescindível é usar Determinação para modificar ou restringir qualquer perícia que o personagem esteja usando, da mesma forma que você usaria Resistência para restringir perícias quando o personagem está cansado.

8.3.8 – Dirigir

(*Perícia na página 67; Façanhas na página 96*)

Primeiro de tudo: os carros na era das aventuras não eram rápido como o são hoje (a velocidade máxima do Modelo T era de *estonteantes 70 quilômetros por hora!*). Você deve manter isso em mente quando os jogadores desejarem simplesmente pular um abismo ou dar um cavalo de pau. Porém, isso é uma aventura de ação, então sinta-se a vontade para chutar a física para escanteio, mas lembre-se de qualquer modo que as bases eram mais primitivas que a de nossa época.

Se você desejar que um carro corra contra alguma outra coisa que não um carro, guie-se pelas regras na página 137.

◆ Perseguições [Dirigir]

Apesar das notas quanto a velocidade, Dirigir irá surgir na maior parte do tempo em uma situação bem específica: perseguições! Claro, algumas vezes haverá rolamentos contra determinadas dificuldades para fugir de um prédio em chamas a tempo ou coisa do gênero, mas cá entre nós, se um personagem possui uma perícia Dirigir substancial, tudo que ele mais quer e espera é ser o vencedor em uma perseguição entre carros!

Portanto, vamos à primeira regra das perseguições: elas **não tem nada a ver com velocidade**. Claro que em uma linha reta, o veículo mais rápido vence, sem sombra de dúvidas, mas isso quase nunca acontece. Perseguições de carros (e outros veículos) acabam quando um dos lados não está mais envolvido, normalmente porque bateu violenta e explosivamente (em potencial).

Perseguições de carro são resolvidas como qualquer outro conflito, com algumas poucas diferenças. Veículos possuem sua própria trilha de dano (veja *Engenhocas & Cacarecos*, página 137), mas eles normalmente não “se atacam” um ao outro como no caso de um conflito normal. Ao invés disso, eles se envolvem em uma série de ações cada vez mais perigosas, até que o pior piloto se ferre.

A cada rodada em uma perseguição, o piloto do veículo na dianteira (“perseguido”) realiza uma ação. Mesmo que outras coisas estejam ocorrendo ao mesmo tempo na perseguição, sua declaração de ação vem primeiro, independentemente da iniciativa. O piloto declara a dificuldade que deseja, e descreve o

quão complexa e perigosa a manobra em questão é, devendo ser condizente com a dificuldade. Então faz um rolamento de *Dirigir* contra essa dificuldade.

Se ele for bem sucedido, ele se dá bem, mas se falhar, ele não vai tão bem quando planejado – o carro pula ou foge um pouco do controle, e o carro recebe dano igual ao número de passos pelo qual o personagem errou a dificuldade (como se um oponente tivesse rolado a dificuldade como um ataque).

Exemplo: *Hassan está guiando um carro com o pé embaixo, sendo perseguido por um bando de gangsteres em um carro estranho. Ele faz uma curva fechada em cima da hora, definindo a dificuldade em Ótima. Ele tem *Dirigir Adequado*, mas consegue apenas um resultado Adequado (em cima), o que indica que o carro sofreu dois pontos de dano, marcando sua segunda caixa de dano – ele ralou toda a lateral do carro ao bater de lado contra uma parede. Isso não é o suficiente para provocar a “Derrota” do carro (que tem três caixas), mas mais algumas gracinhas dessas e Hassan irá bater feio!*

Em seguida, o piloto do carro perseguidor (veja abaixo para o caso de haverem mais veículos) rola contra a mesma dificuldade. Se bem-sucedido, o carro não recebe dano e inflige dano contra o carro perseguido de acordo com os passos pelos quais o rolamento foi bem sucedido, uma vez que ele se aproximou, bateu no para-choque, os ocupantes deram alguns tiros ou de outra forma fizeram alguma arruaça.

De maneira alternativa, se o perseguidor não está querendo causar dano ao veículo perseguido, ele pode rolar uma manobra. Se falhar, o carro sofre dano como se a dificuldade fosse um ataque – direção ruim ou zelo excessivo o fez derrapar na lama ou cantar os pneus em uma curva mais fechada.

Eventualmente um dos lados irá ser Derrotado, e você deveria saber bem o resultado – se o carro perseguido ainda estiver funcionando, fuga; senão, captura!

◆ **Múltiplos Veículos [Dirigir]**

Até aqui, tudo é uma questão de um carro persegue outro, mas as perseguições podem ser bem mais malucas que isso – normalmente tem muita sorte quem está sendo perseguido por apenas *um* carro! Normalmente, se um carro desiste, um outro assume seu lugar, e os vilões são conhecidos por terem capangas armados com granadas nos telhados para o caso do herói tentar fugir.

Normalmente múltiplos veículos usam as regras para Subalternos (página 57), com cada veículo equivalendo a um subalterno, e todos os perseguidores agindo como uma unidade única com um rolamento só. Se um dos perseguidores for um personagem “pleno” apoiado por alguns Subalternos secundários, os veículos dos Subalternos se agrupam ao líder normalmente.

Exemplo: *os gangsteres são Subalternos Adequados, e embora estejam em dois carros, eles fazem um único rolamento, pelo perseguidor líder. Eles conseguem um mal rolamento em Mediano, falhando a dificuldade alvo de Ótimo por três – o perseguidor acaba rodando sem controle ao tentar a mesma manobra que Hassan e capota, sendo Derrotado.*

Porém, caso haja um monte de carros – por exemplo, um líder com seus 10 Subalternos – é um pouco difícil (e anti-climático) que todos os carros apareçam de uma só vez. Quando você assiste os filmes, o padrão é que alguns carros surgem na perseguição, batam e outros os substituam, e o processo continuando até que não haja mais reforços.

Com isso em mente, quando você desejar rolar uma perseguição mais demorada com esse tipo de ritmo, as regras para *Cenas de Perseguição* são o mais apropriado.

◆ **Cenas de Perseguição [Dirigir]**

Normalmente cenas de perseguição ocorrem quando os personagens estão sendo perseguidos por uma força inimiga maior. Em uma cena de perseguição, o perseguidor líder se mantém fora da mesma, ao menos inicialmente. Com o decorrer da perseguição, os subalternos perseguidores vão se sucedendo na perseguição ao personagem, cada um deles substituindo o outro quando este é derrotado. Isso vai se sucedendo, até que o líder se vê sem subalternos, quando ele próprio entra em ação e a perseguição é resolvida normalmente.

Como o perseguidor não está em cena, os subalternos nunca se ligam ao mesmo, portanto usam suas próprias perícias, o que tende a desequilibrar as coisas favoravelmente ao personagem. Em troca disso, o vilão perseguidor recebe alguns truques para equilibrar as coisas. (Os personagens, sendo heróis, não usam

essas regras, uma vez que eles são personagens que realmente fazem as coisas, ao invés de vilões agindo por meio de lacaios).

No início da cena, o perseguidor controlado pelo Mestre recebe alguns pontos, que representa o valor total da perseguição: cinco para uma perseguição curta, 10 para uma com uma importância significativa para a história e 20 para uma cena que pode ser o clímax da aventura e portanto tomar bastante tempo da mesma.

O uso básico desse valor é determinar quantos subalternos o personagem perseguidor possui. Cada subalterno custa um número de pontos baseado no seu valor (1 para Mediano, 2 para Adequado, 3 para Bom). No início da perseguição, o perseguidor pode gastar quantos pontos quiser (até o valor total da perseguição) para comprar subalternos. Ele pode optar entre mandar todos eles ao mesmo tempo contra os personagens, ou manter alguns deles na reserva (que vão entrando na perseguição um após o outro conforme os subalternos forem sendo Derrotados). Além disso, a qualquer momento em que não haja perseguidores (ou seja, todos os subalternos em cena naquele momento foram Derrotados), ele pode gastar pontos para trazer um veículo adicional que entra na perseguição imediatamente. E mais importante, ele pode gastar 1 ponto por rodada para causar um dos seguintes efeitos:

► **Reforços:** permite ao personagem perseguidor adicionar vários carros ao mesmo tempo. Gastando um ponto, ele pode adicionar até metade dos carros reservas imediatamente à cena. Esses veículos precisam ser todos da mesma qualidade do carro já em jogo. Adicionar veículos adicionais permite que eles consigam bônus por agirem em grupos, mas tem o efeito colateral de que qualquer dano adicional (além do que provocou Derrota) passa para o veículo seguinte, como normalmente acontece com os subalternos (isso não acontece quando há apenas um veículo perseguidor);

► **Perigos na Estrada:** os perseguidores deram um jeito de colocar alguém na frente do carro perseguido e com isso podem lançar um ataque contra o mesmo, usando Dirigir (ou Pilotar, caso apropriado) do vilão como valor de ataque. Outros veículos perseguidores não precisam se defender contra esse ataque, pois, ao menos em teoria, eles estão cientes do que está para acontecer. Essa é uma das principais ferramentas que o vilão possui para equilibrar as coisas por não estar diretamente envolvido;

► **Metranca!!!:** Um dos veículos perseguidores tem alguém no banco do passageiro com uma arma, e a adição de balas ao conflito torna as coisas como um todo mais perigosas. A qualquer momento que o carro perseguido receba dano, ele é aumentado em um enquanto essa cara atira. O cara com a metralhadora pode ser removido Derrotando o carro em questão (reforços não possuem metralhadores a não ser que pontos sejam gastos para isso);

► **O último perseguidor:** Se o vilão não for se envolver na batalha ele próprio, ele pode tentar acabar com isso com um último veículo mais furão que o normal. Essa é a última habilidade que o vilão pode usar e custa todos os pontos que ele ainda possui (no mínimo 1). Se o Último Perseguidor for usado, o vilão não pode em seguida entrar na perseguição. Esse último perseguidor é muito mais impressionante que os anteriores: pode ser que seja um veículo grande e blindado, vistoso e escuro, ou simplesmente algo completamente inesperado, como um biplano. Ele sempre é tratado como um subalterno Bom, com uma caixa adicional de capacidade para cada ponto gasto a partir do mínimo. Também possui um dos benefícios da lista abaixo:

► +3 caixas de dano;

► +1 nos rolamentos de Dirigir;

► Armado – tem sempre o efeito *Metranca!!!*;

► 1 ponto de Armadura (veja *Engenhocas e Cacarecos*, página 137);

► **Movimento Alternativo:** o perseguidor pode se mover de formas que o veículo perseguido não pode (como voando ou por debaixo da água). Mecanicamente isso quer dizer que o veículo perseguidor é capaz de evitar praticamente qualquer risco ambiental, como se o perseguidor fosse bem sucedido no rolamento sempre, mas sem causar dano no perseguido por isso. O perseguidor precisa rolar apenas se o carro perseguido obtiver uma manobra que obrigue o perseguidor a responder;

► **Entrada Dramática:** é o momento no qual o perseguidor líder se revela e dá-se início o fim da perseguição. Se o Mestre já usou “O último perseguidor”, essa opção torna-se indisponível. Ele custa todos os pontos do perseguidor ainda restantes (mínimo de 1) e provoca um *Perigo na Estrada* para o veículo perseguido, já que o perseguidor aparece de uma maneira incrível e, espera-se, perigosa. As estatísticas do veículo do perseguidor depende do mesmo, e se não for um veículo especial, ele pode usar as mesmas regras de “O último perseguidor”, acima, substituindo a qualidade do subalterno por sua perícia.

Uma vez que o perseguidor não tenha mais pontos ou veículos sobrando, o veículo fugitivo enfim escapa.

◆ **Passageiros [Dirigir]**

A cada rodada, um PC ou NPC importante pode ajudar o piloto, desde que ele tenha como o fazer. Isso ajuda-o a contribuir à perseguição, ao menos enquanto ele puder descrever tais ações, seja atirando contra os perseguidores (Armas de Fogo), puxando um pedaço de metal da traseira (Força) ou simplesmente gritando “CUIDADO!!!” de maneira apropriada (Prontidão). O passageiro rola sua perícia enquanto o piloto rola Dirigir normalmente, e o piloto pode usar o melhor resultado entre os dois. (A única limitação é que o mesmo passageiro não pode ajudar em duas rodadas consecutivas). Note que é um resultado apenas, e não dois – e para contar, um passageiro que esteja atirando não faz ataques normais, apenas oferece a possibilidade do piloto escolher entre dois rolamentos. Isso dito, a vantagem de ter passageiros em um veículo é que todos eles – mesmo os que não podem rolar na rodada – podem se oferecer para gastar Pontos de Destino seus para ajudar o piloto, desde que ofereçam algum diálogo interessante no processo, como em “*Cuidado com o beco!!!*”

Além disso, não existe nada que impeça os personagens no veículo de fazer outras coisas que não contribuam diretamente com a perseguição. Apesar de poderem agir contra os perseguidores apenas atuando em conjunto com o piloto como descrito acima, não existe nada que impeça o Acadêmico de tentar ler rapidamente o livro que os heróis acabaram de roubar da base do vilão... nem que seja para o caso dos subalternos dele conseguirem os pegar e devolver o livro ao seu dono.

Existem duas razões para essas regras. Primeira: se todos os personagens se envolvessem em participação total ao mesmo tempo, a perseguição acabaria logo e provavelmente não seria nada interessante. Mas a segunda e mais importante razão é que, ao focar a experiência da perseguição no cara do assento do motorista, o talento de pilotagem do motorista é reforçado. Perseguições são tão pouco comuns que, quando a oportunidade aparece, é justo que o piloto receba as atenções.

8.3.9 – Empatia

(Perícia na página 67; Façanhas na página 98)

◆ **“Lendo” as pessoas [Dirigir]**

Conhecer os Aspectos de alguém é algo muito poderoso, seja pelo fato de permitir que a pessoa os determine, seja porque lhe dá uma intuição poderosa quanto à natureza do alvo. É importantíssimo lembrar que os Aspectos de um personagem não são necessariamente algo de conhecimento geral. Embora um cenário possa envolver forçar os Aspectos do personagem, os NPCs não deveriam planejar isso a não ser que eles tenham uma ótima noção de que poderão encontrar tais Aspectos, seja pelo jogador deixá-los excessivamente claros ou porque eles usaram de maneira bem sucedida Empatia contra o alvo.

Quando decidir quais Aspectos de um NPC podem ser revelados por Empatia, existem duas sugestões. A primeira é mostrar inicialmente aqueles Aspectos que você ache serem os mais próximos do que o NPC realmente é, e a segunda é demonstrar aqueles que possam ser mais interessantes se descobertos pelo jogador. Se nenhuma dessas sugestões funcionar, escolha uma mais próxima do topo da lista de Aspectos do mesmo; possivelmente irá refletir o que é mais importante de saber no momento.

8.3.10 – Enganar

(Perícia na página 68; Façanhas na página 100)

As pessoas dizem que você não consegue enganar uma pessoa honesta, e com razão. Mesmo a mentira mais elaborada pode apenas sugerir um curso de ação, não forçá-lo. Na melhor das hipóteses, uma mentira pode sugerir que um determinado curso de ação tem a melhor das intenções para o alvo, mas mesmo que isso seja convincente, algumas pessoas simplesmente não irão cair nessa pois viola suas convicções.

O que quer dizer é que você precisa ser cuidadoso quanto a avaliar resultados de Derrota em conflitos sociais nos quais Enganar esteja envolvido. Enganar nunca deve ser usado para criar um comportamento que fuja da natureza intrínseca do alvo: um personagem honesto não pode ser persuadido a roubar, por exemplo, embora possa ser persuadido a, digamos, guardar itens roubados se ele não tiver razões para acreditar que eles foram roubados.

Quando Enganar tem mais sucesso, o alvo é colocado em uma situação na qual sua própria natureza leva a pessoa a agir da maneira que o mentiroso deseja, mais ou menos da mesma forma como um Forçar de Aspecto faria. Um personagem honesto não roubaria a não ser que ele sinta que precisa fazer isso para proteger algo mais importante que sua honestidade. Parte da razão pela qual um personagem com Enganar alto pode desejar uma Empatia razoável é para saber em que direção as coisas devem ser manipuladas.

Em todo caso, não é um problema tão grande quando Enganar é usado contra NPCs – embora você deva ficar de olho para garantir que o personagem não tente usar Enganar como uma espécie de “Controle Mental de pobre”. Mas quando os jogadores forem Derrotados por ataques baseados em Enganar, é importante lembrar que eles podem acreditar que algo que é falso seja verdadeiro, embora isso não mude a natureza intrínseca das coisas.

◆ **Disfarce [Enganar]**

Normalmente os Disfarces duram até o pior momento possível para serem revelados. O truque para lidar com eles é menos relacionado com quando o alvo vence um rolamento e sim com quando eles chegam perto o suficiente para usarem Investigação essa é a carta na manga e a forma para gerar tensão em uma cena que envolva disfarces é deixar claro que tal rolamento pode ocorrer – e não se ele irá ou não e/ou seu resultado.

◆ **Jogo de Gato e Rato [Enganar]**

Em tal desafio, o “leitor” está na realidade realizando manobras (como se tentasse vencer um rolamento de Empatia e obter informação) ao invés de atacar, mas está agindo, e portanto não recebe nenhum bônus por defesa total. O enganador pode responder normalmente com ataques e manobras com o objetivo de plantar idéias erradas no leitor. Normalmente, o oponente abandona o conflito quando conseguir vencer a manobra e obter a informação desejada.

8.3.11 – Esportes

(Perícia na página 69; Façanhas na página 103)

Como Esportes pode ser usada para muitas formas diferentes de atividades físicas, o Mestre precisa tomar um cuidado todo especial sobre quando exigir ou não rolamentos. É muito fácil pensar “Bem, é um muro, portanto devo exigir um teste de Esportes para que o personagem o escale”, esquecendo que isso provavelmente é uma má idéia a não ser que você tenha uma boa idéia de como uma falha poderia tornar as coisas interessantes. Nenhuma perícia deveria ser rodada simplesmente porque deu na telha, e Esportes normalmente está a perigo de ser usada sem um impacto real na história.

Esportes pode ser usada ofensivamente em combate, mas de maneiras muito limitadas. Esportes jamais deveria ser usada para provocar dano, mas é uma perícia razoável para algumas manobras. Se a manobra envolver lidar com grandes pesos, Força (ou Força modificada por Esportes) poderia ser mais apropriada, mas se a questão for mais de jeito que de força, Esportes certamente é uma escolha melhor.

◆ **Saltar [Esportes]**

Estranhamente, os saltos são uma das coisas mais complicadas de se administra. Considere o clássico exemplo dos personagens pulando o precipício – como Mestre você deseja gerar alguma tensão no evento, mas não deseja que ninguém despenque até a morte por causa de uma droga de rolamento ruim. Os Aspectos e o uso de Pontos de Destino podem reduzir o problema até um certo ponto, mas isso quer dizer que você não deveria definir a dificuldade como muito alta. Considere a dificuldade que você definiu como o mínimo necessário para o salto seguro e melhore-o com passos. Se você definir a dificuldade como alta, mas tratar uma falha como “chegou na beirada”, então os jogadores irão pescar a idéia e a tensão terá ido para o espaço. Se, ao invés disso, você tornar a possibilidade de falha menor mas mais real, os personagens irão responder de maneira mais adequada, e terão grandes incentivos para usar Aspectos e Pontos de Destino.

Quando não desejar introduzir uma chance de falha, simplesmente evite o rolamento para pular o precipício, e ao invés disso de um valor de “fronteira” alto para aumentar o custo de atravessar de uma zona (o lado do precipício onde os personagens estão) para a outra (o outro lado). Uma outra forma mais simples é fazer com que a falha torne-se a percepção do personagem de que a tarefa em questão não é nada simples (“*Você falhou por dois? Bem, você percebe que o fosso é grande demais e que é uma melhor idéia tentar contornar de alguma outra forma, ou fazer alguém lhe arremessar uma corda.*”)

Dito isso, se esse fosso for apenas *aparentemente* sem fundo e algo interessante (ao invés de meramente fatal) ocorrer com os que caírem... então deixe os dados rolares!

◆ **Escalar [Esportes]**

Escaladas não chegam a ser tão ruins quanto saltos, mas podem ser realmente chatos. A não ser que você tenha um motivo realmente bom de porque um rolamento de escalada é necessário, simplesmente assuma que os personagens atravessam o obstáculo. Porém, se o muro em questão for virtualmente impossível de ser escalado, isso dá a personagens com as Façanhas apropriadas uma oportunidade para brilhar – e um momento realmente bom para exigir um rolamento. As dificuldades para escalada são definidas em dois eixos – primeiro a dificuldade básica determinada pela altura a se escalar. Escaladas, como quedas, podem ser Pequenas, Médias, Longas ou Extremas, e estão sujeitas às mesmas regras para altura (veja adiante na página 158).

Altura	Dificuldade Básica
Pequena	Medíocre (+0)
Média	Adequado (+2)
Longa	Ótimo (+4)*
Extrema	Fantástica (+6)*

* Escaladas em tal altura são restringidas por Resistência, exceto se o personagem puder descansar ocasionalmente

Essas dificuldades assumem uma escalada razoavelmente simples, com apoios para as mãos e pés, como no caso de uma certa. Elas podem ser modificadas conforme as circunstâncias, sendo os três principais fatores para tais modificadores a lisura da parede, a visibilidade e as distrações. Cada uma delas pode aumentar a dificuldade em 1 ou 2.

Mod.	Lisura	Visibilidade	Distrações
+1	Molhado ou liso	Escuro ou Chuvoso	Interações perigosas não
+2	Completamente liso	Escuridão Total	Ações perigosas

Dadas essas dificuldades, certas escaladas (como um arranha-céus todo de vidro durante a noite, com alguém atirando contra você) é simplesmente difícil demais para sequer tentar, portanto é importante que um escalador conheça seus limites (ou tenha Façanhas que permitam que ele os exceda).

A maior parte do tempo, você não precisará se envolver em toda essa confusão por causa de escaladas, porque a maior parte das escaladas ou são simples (o que normalmente significará que você nem vai pedir rolamento de dados para início de conversa) ou então irão se encaixar no tipo “*Impossível! Ninguém conseguiria fazer isso!*”. Se você tem um personagem que possua as Façanhas que permitam tais escaladas, lembre-se de oferecer-lhe chances de dar o *show*.

A escalada em geral tende a ser algo binário – se o personagem não consegue fazer, ele percebe logo no início, portanto ele ou é bem sucedido ou não, ao invés de ficar no meio do caminho, se arriscando a escorregar e cair. Porém, se desejar adicionar um momento de tensão, a metade da escalada é um ótimo momento para Forçar Aspectos (Aspectos do ambiente são ótimos) e, se o personagem aceitar, exigir um novo rolamento.

◆ **Cair [Esportes]**

Uma queda curta normalmente é algo menor que cinco metros. Pode doer, mas em histórias heróicas, normalmente são pouco mais que inconvenientes. Uma queda média é algo mais substancial, uma queda de três ou quatro andares. Se a queda for maior que isso, mas você ainda assim consegue notar detalhes do chão (como, por exemplo, em uma queda de 10 andares), é uma queda longa. Qualquer coisa maior que isso é uma queda extrema. Por padrão, uma queda curta impõe uma Conseqüência leve, uma queda média uma Conseqüência moderada, uma queda longa uma Conseqüência severa, e uma queda extrema é uma Derrota automática independentemente dos resultados de dados (a não ser que hajam Façanhas envolvidas). Veja a tabela abaixo para um sumário dos efeitos.

Quando um personagem falha, ele pode rolar Esportes. Se falhar em obter um resultado Medíocre (+0), a queda é tratada como uma categoria pior que o normal. Se ele superar uma dificuldade baseada na

altura da queda (como na tabela abaixo), ele pode tratar a queda como um nível menor (portanto uma queda longa vira uma média e assim por diante).

Quedas extremas (e quedas em geral) são mais interessantes como uma ameaça do que como um fato. O perigo de um combate no alto de um arranha-céus é enfatizado pelo risco de cair, mas a queda não deve ser prioritário à cena, a não ser que você pense em uma forma de torná-la muito legal.

Queda	Altura	Dificuldade Básica	Consequência
Curta	Até cinco metros	Adequado (+2)	Leve
Média	Até dez metros	Ótimo (+4)	Moderada
Longa	Pode ver o chão	Fantástico (+6)	Severa
Extrema	Isso é uma casa?	Não pode ser tentada sem a Façanha <i>Queda Segura</i> (página 104)	Derrotado

8.3.12 – Engenharia

(*Perícia na página 68; Façanhas na página 102*)

A maior parte das referências para Engenharia podem ser encontradas no capítulo de *Engenhocas e Cacarecos*, na página 135. Para explosivos, pule direto para o fim desse capítulo na página 173.

Usos de Engenharia exigem uma Oficina do mesmo modo que Estudos exige uma Biblioteca e Ciência um Laboratório. Embora Engenharia gere efeitos muito potentes, ela leva tempo demais para ser usada em tempo de jogo. Frequentemente, um personagem engenheiro irá ter vários níveis na Façanha *Engenhoca Genérica* para acelerar esse processo. Se o personagem não possuir melhorias o suficiente para comprar uma *Engenhoca* de cara, ele pode usar as melhorias dessa Façanha para reduzir a necessidade de tempo.

Por exemplo, um dispositivo com três melhorias normalmente exige 24 para ser fabricado. Se o engenheiro usar as duas melhorias de sua Façanha *Engenhoca Genérica* para cobrir parte dessas melhorias, a *engenhoca* levará 8 horas para ser construída (veja a página 139 para mais informações no processo de melhoria de uma *Engenhoca* e intervalos de tempo). Melhorias de Engenharia não duram de sessão em sessão, portanto se um personagem deseja começar a jogar com uma *Engenhoca*, ele deveria comprar tal *Engenhoca* por meio de Façanhas. Tendo isso em mente, você não deveria dar aos personagens a oportunidade de construir coisas para si próprios. Se o ritmo do jogo der tempo para todos irem à uma Oficina por alguns dias para melhorarem suas armas sem maiores problemas, isso é um sinal de que você precisa aumentar urgentemente o ritmo das ameaças que aparecem diante dos jogadores. A construção de *engenhocas* nesse tipo de cenário é feita no fio da navalha, com o relógio badalando sinistramente meia-noite (veja “Mantenha-se voltado à ação”, página 190).

Para dispositivos que tenham trilhas de Dano, a dificuldade do reparo é a qualidade do dispositivo. Remover danos ou uma Consequência leve leva algumas horas, uma Consequência Moderada um dia, e uma semana para uma Consequência Severa. Para dispositivos sem trilhas de dano, a dificuldade é baseada no valor mais alto do Dispositivo ou em seu custo em Recursos, o que for maior.

Falhas em testes de Reparos podem ser consertadas em alguns dias de maneira retroativa. Primeiro de tudo, cada passo adicional na tabela de tempo (página 147) dá um bônus de +1 retroativo no rolamento do jogador, até um máximo de +4 para quatro passos. Segundo, o dispositivo pode ser consertado no período de tempo normal, mas a qualidade cai em um para cada ponto pelo qual o alvo foi errado. Ambos os métodos podem ser combinados; um personagem pode conseguir um bônus de +3 levando dois incrementos de tempo a mais e reduzindo a qualidade do item em 1. A degradação da qualidade do item pode significar que algumas de suas habilidades especiais foram perdidas, caso ele as tenha. Esforços subsequentes em reparo do item podem devolver o item à sua qualidade original, mas elas terão uma dificuldade igual à qualidade alvo, mais um para cada dois passos entre a qualidade atual e a desejada. Errar um rolamento de restauração pode permitir o acerto por gasto adicional de tempo e o período de tempo inicial é normalmente de uma semana.

Exemplo: Hannah está tentando consertar um dispositivo de qualidade Fantástica, para remover uma Consequência Severa (ele simplesmente não funciona), e rola apenas um resultado Bom, o que está a três passos abaixo de Fantástico. Ela tem bastante tempo e passa um mês consertando o dispositivo – um bônus retroativo de +2, o que eleva seu resultado para Soberbo, o que ainda não é o bastante. Ela não pode mais perder tempo, então ela se conforma e aceita a redução da qualidade em um nível, para Soberbo. O item está consertado, mas não está como em seus melhores dias.

Alguns tempo depois, quando Hannah tem mais tempo livre, ela decide levar o dispositivo à sua condição Fantástica original. Então essa é sua dificuldade básica, +1 pois a qualidade atual está uma abaixo da qualidade Fantástica desejada. A dificuldade total é Épica, mas mesmo que ela consiga apenas um Bom, quatro níveis abaixo do desejado, ela ainda poderá ser capaz de consertar o dispositivo – se gastar uma sessão inteira (três meses) para tanto.

Se o Mestre concordar, o personagem pode fazer um reparo parcial se ele falhar o alvo por pouco. Nesses casos, a consequência é que o dispositivo reparado tem seu estrago apenas reduzido, e não inteiramente removido. Se o personagem falhar no rolamento por um, ele pode optar por reduzir a Consequência, independente do seu nível, para Leve. Se o personagem falhar por dois, ele pode optar por reduzir a Consequência em um passo, trazendo de Severo para Moderado e Moderado para Leve. Se a Consequência for Leve em qualquer desses casos, ela é removida, mas as caixas de dano do dispositivo são todas preenchidas até restar apenas uma para “Derrota”.

8.3.13 – Estudos

(Perícia na página 70; Façanhas na página 105)

Quando definir a dificuldade para um rolamento de pesquisa, o melhor guia é o quão raro o conhecimento em questão é.

Algo com dificuldade Fantástica normalmente seria conhecido por apenas uma ou duas pessoas em todo o mundo. Dificuldade Soberba é limitado a alguns poucos *experts* do topo. Ótimo é o que normalmente os bons no campo em questão sabe, enquanto Bom ou menor está se tornando parte do conhecimento comum da área. Dificuldades além de Fantástica são apropriadas para conhecimentos perdidos. Passos gerados no rolamento costumam corresponder ao nível de detalhamento obtido.

◆ Declarando Fatos Menores [Estudos]

Para dicas sobre como definir dificuldades para detalhes menores, veja “Declarando Fatos Menores”, na página 70.

8.3.14 – Fascinar

(Perícia na página 72; Façanhas na página 107)

Fascinar é a perícia social por definição. Enquanto Empatia, Enganar e Intimidação são muito específicas quanto a seus usos, Fascinar é a perícia que cobre tudo o que sobra.

◆ Primeira Impressão [Fascinar]

Quando os personagens encontram um NPC pela primeira vez, a opinião deles irá cair em uma faixa razoavelmente estreita – eles normalmente não terão nenhuma opinião, ou no máximo levemente favorável ou desfavorável. Opiniões mais pesadas, como amizade, amor, ódio e assim por diante são baseados no conhecimento da pessoa e normalmente não irão simplesmente mudar porque o alvo está frente a frente.

Dito isso, as pequenas diferenças fazer toda diferença. Um caixa de banco que tenha uma má impressão de um personagem pode lhe ajudar sem muita vontade, sendo que o personagem não terá motivo algum para confiar em seu trabalho, enquanto que um escrivão com uma boa primeira impressão estará mais propenso a informar que a terceira folha que eles precisam preencher é muito importante para eles atravessarem a fronteira.

Quando um jogador encontrar pela primeira vez um NPC, a inclinação desse NPC ao personagem pode ser negativa, neutra ou positiva. Se você precisa determinar isso “*on-the-fly*”, rolar um dado único deve bastar (+ para positivo, - para negativo).

O personagem pode simplesmente aceitar o rolamento de reação ou pode tentar melhorá-lo jogando uma lábia. Para fazer isso, o personagem rola Fascinar contra a Determinação do NPC (padrão Mediocre). Se o personagem gerar passos, ele melhora inclinação em um passo (negativo tornando-se neutro e neutro tornando-se positivo; positivo permanece na mesma). Se o jogador tiver um resultado ruim o suficiente para o alvo gerar Floreio, então a impressão cai um passo. Se o personagem na realidade for que gerou floreio, ele pode reverter o resultado de negativo para positivo (ou de extremamente negativo para, digamos, apenas suspeito), a não ser que o NPC tenha algum motivo forte para não mudar de opinião.

Embora isso realmente detalha como a cena irá decorrer, também deveria ter algum efeito em jogo. Antes do rolamento ser feito, pense em como esse NPC pode afetar as coisas. O ideal é você avaliar isso durante a aventura, mas pode acontecer de você ser surpreendido e precisar pensar rápido. Olhe para o que os personagens desejam do NPC e baseie sua decisão nisso.

O que você não deve fazer é fazer os jogadores se arrependem de rolar Fascinar. Por exemplo, imaginemos que os personagens encontrem um atendente qualquer e eles desejem rolar Enganar para estabelecer uma primeira impressão. Se o NPC é um atendente que está checando alguma papelada dos PCs, você deveria decidir se existe algum problema com a papelada que pode causar problemas no futuro. Um atendente amistoso irá mostrar o problema aos PCs, enquanto um não amistoso irá o ignorar, criando um problema. Isso pode parecer satisfatório de cara – o resultado amistoso terá gerado um problema. Porém esse problema foi ventilado para algo que poderia nem ter problemas para início de conversa, se não fosse o fato de haver um rolamento de Fascinar para afetar as impressões do atendente.

Uma primeira impressão oferece a oportunidade para introduzir NPCs que poderão melhorar ou complicar ainda mais as vidas dos personagens. Se você não deseja que isso ocorra, mantenha as interações mais simples possíveis.

Isso não quer dizer que você deva rolar para primeiras impressões apenas em momentos em que isso pode fazer a diferença. Estamos apenas querendo dizer que fora dessas situações, é melhor o fazer em doses homeopáticas, como quando eles estão com um problema e você está simplesmente quer passar algo mas quer que o personagem sinta que está sendo testado. Mas se fizer isso demais, o jogador então passará a se sentir perturbado (justificavelmente) por ter a sua perícia efetivamente jogada na sua cara o tempo todo, particularmente se ele não fez um investimento grande o bastante em Fascinar.

É mais fácil pensar nas conseqüências conforme as coisas vão acontecendo. Mostrando a situação anterior, o Mestre pode simplesmente decidir que quando os jogadores alcançam a fronteira e repassam seus documentos tentando convencer os guardas de que está tudo certo, eles podem tanto estar a +1 se se prepararam adequadamente ou a -1 caso contrário. Simplesmente ter o comentário do NPC quanto ao estado da documentação é o suficiente para dar uma idéia ao personagem que ficou amigo ou não do atendente de que o tempo gasto não foi desperdiçado.

Ao focar-se nas conseqüências em potencial você consegue desenvolver uma química toda especial ao combinar as primeiras impressões com os NPCs, desde que os NPCs em questão provem-se interessantes aos jogadores. Toda vez que um NPC provar-se interessante aos seus jogadores, é uma boa idéia você tomar nota de situações onde ele possa surgir de novo – e qual foi a primeira impressão deixada pelos personagens no NPC para indicar como ele poderá atuar. Um NPC “deixado para trás” com uma má impressão dos personagens pode se tornar um rival menor e um interessante (ainda que bem fraco) vilão na estrada – e aqueles que ficaram impressionados com os PCs poderão inevitavelmente tornar-se em Aliados em potencial.

8.3.15 – Força

(Perícia na página 72; Façanhas na página 109)

Força é simples de ser usada, e devemos lembrar que ela é uma perícia basicamente espalhafatosa – explosões de força física podem ser tão dramáticas e interessantes quanto qualquer outro tipo de ação. Se alguém listou Força em sua ficha de personagem, tenha certeza de colocar alguns obstáculos pelo caminho para ele atropelar usando sua força bruta!!!

◆ Quebrando coisas [Força]

Com tempo e ferramentas apropriadas praticamente qualquer coisa pode ser quebrada. Em geral existem duas formas de quebrar-se algo: de maneira metódica e na base da porrada.

Para quebrar algo de maneira metódica normalmente não é necessário rolamentos: com o tempo e ferramentas apropriadas você conseguirá eventualmente quebrar quase qualquer coisa. Quanto tempo isso vai levar normalmente será uma questão de bom senso, levando de algumas horas para serrar uma tábua de madeira a décadas para cavar um buraco com uma colher. Normalmente isso é feito “nos bastidores”, e um rolamento de Força (ou Engenharia) pode dar uma noção de o quão rápido ou preciso é o trabalho, mas se não houver interrupções ou outra coisa qualquer envolvida, irá funcionar cedo ou tarde.

Se for necessário tornar um rolamento desse tipo mensurável, você pode exigir um determinado número de rolamentos e somar os passos obtidos para dar uma noção do progresso, mas isso normalmente será mais uma conveniência narrativa do que uma real definição de dificuldade. Em resumo, se você desejar interromper um esforço metódico devido a coisas como ataques de inimigos, você poderá com

certeza pedir um rolamento entre cada interrupção, mas tenha certeza de que você sabe o que esse rolamento significa. Se você não desejar realmente afetar a velocidade de progresso, então simplesmente role para manter o ritmo. Não existe nada de errado com isso (*veja Testando as águas*, na página 199), mas é importante lembrar o porque você está fazendo isso.

Quebrar algo na base da porrada é mais dramático – derrubar uma porta, quebrar uma tábua de madeira com as mãos, dobrar barras de ferro e assim por diante. É apenas um rolamento rápido contra uma dificuldade baseada no tipo de material a ser quebrado. Ter ferramentas apropriadas (como martelo, pé-de-cabra ou machado) pode reduzir a dificuldade em no máximo dois níveis.

Medíocre:	Papel ou vidro – para que rolar?
Mediano:	Galhos secos – novamente, para que rolar?
Adequado:	Madeira barada com galhos; bambu
Bom:	Chapa de madeira não reforçada, como uma mesa comum ou porta interna
Ótimo:	Madeira maciça, portas exteriores
Soberbo:	Madeira reforçada, porta pesada
Fantástico:	Porta de segurança.
Épico:	Dobrar barras de cadeia (uma polegada ou duas)
Lendário:	Portas de cofre forte

Só para satisfazer sua curiosidade, arrancar a porta da prisão é algo Lendário+2 e rasgar a blindagem de um tanque fora é Lendário+4.

Personagens podem tentar quebrar uma coisa sem penalidades até duas vezes; após a segunda tentativa, a dificuldade sobre em +1 para cada tentativa adicional.

◆ Erguer Peso [Força]

Os personagens possuem uma determinada quantidade de peso que podem levantar, de modo a fazer algo com o que foi levantado (como mover lentamente ou colocar em algum lugar com cuidado), mostrada nessa página em libras⁴. Se for necessário apenas erguer o peso sem precisar movê-lo – por exemplo, ao tentar levantar um portão para os outros poderem atravessar – esse peso pode ser praticamente dobrado. Para coisas como um Coice-de-Mula (página 199), o Fato de Peso (FP) é mostrado na tabela abaixo.

Tabela de Carga		
Força	Carga	FP
Horrível	10	0
Péssimo	50	1
Ruim	100	1
Medíocre	Homer pequeno (~150lbs)	2
Mediano	200	2
Adequado	250	3
Bom	300	3
Ótimo	350	4
Soberbo	400	4
Fantástico	450	5
Épico	500	5
Lendário	600	6
Cada +1	+100	+0.5

Um personagem pode tentar forçar-se para ir à categoria seguinte, o que exige um rolamento de Força contra seu próprio nível em Força como dificuldade básica, e se bem sucedido (o dado não resultar em valores negativos), ele pode realizar uma única ação de força como se tivesse uma categoria a mais de

4 Uma libra equivale a aproximadamente meio quilo

força. O uso apropriado de ferramentas pode aumentar essa capacidade, usando desde alavancas (o que adiciona um bônus) a um guindaste (o que pode simplesmente multiplicar a capacidade).

Isso pode parecer uma forma muito numérica de envolver algo que normalmente seria bem abstrato, mas a razão para isso é muito simples: as pessoas costumam pensar em termos de peso quando questionadas sobre o quão pesado algo é, e possuem certas expectativas de que o magrelo de 45 quilos não é capaz de conseguir “um bom rolamento” e carregar mais peso que o levantador de peso marombado”.

A exceção à isso é a famosa idéia de uma mãe empurrando um carro para tirar o filho debaixo dele: sabe-se que as pessoas são capazes de realizar atos heróicos de força quando precisam e como esse é um jogo heróico, simplesmente é apropriado que apoiemos isso.

O truque nesses casos está no fato de que a linha divisória entre levantar e quebrar é um pouco difusa. Se alguém está preso debaixo de escombros e você deseja o tirar debaixo dos mesmos e você deseja o remover de lá, e o fizer com cuidado, é um uso apropriado de erguer peso. Se você entrar em pânico e desejar quebrar tudo para libertar alguém amado, então as sugestões sobre quebrar coisas é mais apropriada e a quantidade que o personagem pode remover (levantar) é baseada nesse rolamento. Embora isso possa parecer escorregadio, na verdade é muito fácil de ser percebido em jogo. Na dúvida, analise se o personagem possui algum Aspecto pessoal que se aplique ao momento. Se tiver, então é um momento de paixão.

◆ **A união faz a força [Força]**

A união faz a força, e para levantar pesos, basta somar a capacidade de cada pessoa de levantar peso para obter o total de libras que o grupo pode levantar. Para quebrar coisas na porrada, há um bônus de +1 ao rolamento para cada pessoa que possa ajudar, o que normalmente se limita a uma ou duas pessoas a mais.

◆ **Carga [Força]**

Esse não é um jogo onde fazemos os personagens ficarem pelados para podermos ter uma idéia de exatamente quanta carga eles podem carregar. Na maior parte dos casos, equipamentos do dia a dia e roupas não são problema. De vez em quando, porém, um personagem pode precisar realizar uma ação enquanto está carregando uma boa quantidade de peso, como uma bomba que está ativada ou um amigo ferido pendurado no ombro.

Um personagem pode carregar qualquer coisa que tenha um peso 4 passos menos que a sua capacidade de levantamento sem problemas. Agora, perceba que o bom senso continua se aplicando: apenas porque Dan Dinamite pode carregar numa boa 100 libras de TNT não significa que ele faça isso o tempo todo. Tentar fazer isso por mais de uma cena demanda um rolamento de Resistência contra o peso da carga, com um rolamento adicional a cada cena subsequente com um modificador de +1 para cada cena adicional!!

Para cada passo de peso acima dessa capacidade de carga, o personagem recebe um -1 em todos os seus testes físicos, até um máximo de -4 (ou -5 se eles estiverem realmente se esforçando). Isso também pode levar o Mestre a exigir que o personagem comece a rolar todas as suas perícias sendo restringido pela sua perícia de Resistência.

8.3.16 – Furtividade

Os usos de Furtividade dependem das condições. Primeiro e mais importante, se alguém está tentando ativamente observar o personagem, não à como tentar mover-se furtivamente. Além disso, Furtividade é grandemente afetada pelo ambiente.

Bônus	Ambiente
+4	Escurecimento total, sem visibilidade
+2	Escurecimento, fumaça, neblina intensa, visibilidade muito reduzida
0	Pouca luz, linha de visão nebulosa
-2	Boa iluminação, linha de visão clara
-4	Iluminação intensa, área limpa

Se você não estiver certo sobre como lidar com algo, trate como um meio passo. Por exemplo, se um ninja estiver tentando se ocultar no escuro (+2), mas os guardas possuem lanternas, reduza o bônus para

apenas +1. Note também que existem vários tipos de visibilidade. Muito barulho pode provocar um extra de +1, enquanto silêncio total pode impor um redutor adicional em -1.

A Furtividade normalmente é resolvida como um desafio rápido entre Furtividade e Prontidão, embora alguém que esteja “alerta” recebe um bônus de +2 em Prontidão (como se tivesse fazendo uma defesa total). Normalmente Investigação não é útil aqui pois não existe nenhum esforço ativo de busca. Simplesmente colocar-se de guarda não quer dizer estar alerta – precisa haver alguma razão para manter-se um estado ampliado de alerta, e ele só pode ser mantido enquanto a monotonia não se abata.

◆ **Esconder-se [Furtividade]**

Se alguém estiver ativamente procurando um personagem escondido, ele pode usar Investigação no lugar de Prontidão e ainda assim ganhar um +2 enquanto ele tiver alguma razão para procurar e gastar o tempo necessário para fazer uma busca detalhada no local correto. Quando alguém estiver procurando você pode normalmente assumir que ele fará coisas lógicas como ligar a luz ou de outro modo colocar penalidades em todas as tentativas para esconder-se. O +2 não está disponível sem um motivo ou tempo, e no caso de não haver ambos as coisas voltam a ser resolvidas com Prontidão.

Isso quer dizer que se um personagem furtivo está em uma posição onde as pessoas estão ativamente procurando por ele, ele estará enrascado. Isso normalmente exige que o personagem tenha sido visto ou de algum modo desarme um alarme, o que, se ele tiver fazendo o seu trabalho a sério, não faria de jeito nenhum.

Por exemplo, considere um personagem que esteja se escondendo em um galpão. Se um guarda abrir a porta, ligar uma lanterna, e procurar normalmente tudo se resolverá com um rolamento de Investigação simples (provavelmente motivo, mas sem tempo), e o personagem provavelmente conseguirá se manter escondido. Se o guarda ligar as luzes e procurar metodicamente pelo galpão, as coisas ficarão muito, mas muito complicadas mesmo, pois ele está impondo redutores e tem tanto tempo quanto motivo.

A boa notícia é que esse tipo de procura normalmente é óbvia, portanto quando o guarda ligar a luz e começara a procurar, é a deixa para o personagem agir de surpresa ou dar no pé.

◆ **Mover-se silenciosamente [Furtividade]**

Quando um personagem tenta se mover sem ser notado, qualquer um que procure-o recebe um bônus de +2 para cada zona que ele mover-se. Normalmente em um conflito mover-se a uma velocidade maior do que um caminhar cuidadoso automaticamente resulta em deixar de ser furtivo, portanto esse movimento normalmente é limitado a uma única zona. Como regra geral fora de conflitos, os observadores recebem +1 para um caminhar cuidadoso, +2 para andando devagar, +3 para uma corrida rápida, e +4 para uma corrida total.

8.3.17 – Intimidação

(Perícia na página 73; Façanhas na página 112)

A Intimidação exige uma razão para ter-se medo, não importando o quão tênue. Isso torna difícil intimidar alguém por telefone, a não ser que você use algo muito específico para ameaçar. Essa é a coisa mais importante para ter-se em mente quando decidir o quão vulnerável é um NPC à Intimidação, ou o quão intimidador o NPC é. Sem uma razão para ter medo, Intimidação irá gerar na melhor das hipóteses perturbação e na pior, raiva explosiva. Posto isso, pode ser que o objetivo do uso da mesma seja exatamente esse... Não importa se existe ou não um motivo para ter-se medo, um sucesso potente em um teste de Intimidação pode produzir uma resposta emocional intensa – apenas uma que não possa necessariamente ser controlada ou desejada.

8.3.18 – Investigação

(Perícia na página 74; Façanhas na página 114)

Como no caso de Prontidão, quando tiver dúvidas, defina as dificuldades por baixo. Você nunca deveria permitir que o jogo fique confuso apenas porque seus personagens falharam ao tentar encontrar uma pista qualquer. A vida pode ficar muito chata se não houver desafios nos rolamentos de Investigação, mas esse não é o caso aqui. A falta de informações será claramente frustrante para os jogadores e se você tem um jogador que realmente adora desvendar mistérios o desafio passa a ser menos sobre encontrar pistas e mais sobre o que elas significam, pois aqui está a pegadinha: pistas não vêm com manuais de instruções incluídos. Posicione o mistério baseando-se nas pistas que eles possuem, e não nas que não possuem.

Lembre-se, a não ser que exista algo que realmente eles devem encontrar, não peça para eles rolarem. Você terá um jogo muito melhor se simplesmente disser “*não esquenta a cabeça com os dados: depois de procurar um pouco fica claro para vocês que não tem nada aqui*” e siga em frente para o próximo evento importante. Não dê aos seus jogadores a oportunidade de “desperdiçarem” um rolamento realmente bom de Investigação para descobrir que não tem nada a ser descoberto.

Em geral, os personagens irão usar Investigação de duas formas: tanto para procurar em um determinado local por tudo o que puderem (como quando procuram por pistas) ou irão procurar por algo mais específico. Quando procurarem por algo específico, a dificuldade do rolamento de Investigação deve ser mantido em um básico de Mediocre com os passos resultantes sendo usados como guia para o tempo necessário para encontrar o item desejado.

A única exceção a isso é se você (o Mestre) achar que há uma razão para a coisa em questão não poder ser encontrada. Em tais casos, normalmente é melhor tornar a coisa incapaz de ser achada devido à falta de algo importante para “liberar ao acesso” ao objetivo de outra forma incapaz de ser encontrado (portanto, não faça rolamentos; ao invés disso coloque-os no caminho certo para descobrirem o que falta). Essa coisa pode ser um equipamento, como óculos de visão Raio-X, ou uma determinada senha, como “Abre-te Sésamo”, ou qualquer outra coisa. Uma vez que tal coisa seja encontrada, a dificuldade deve cair para a dificuldade normal. E lembre-se: se não houver a chance de sucesso aqui, então nem peça rolamentos – isso é simplesmente rude.

Se os personagens estão simplesmente procurando pistas em um local, as sugestões para Prontidão são altamente recomendáveis. Defina a dificuldade básica em Mediocre e deixe claro que os jogadores poderão encontrar *algo*. Conforme eles forem encontrando as pistas, passa a ser problema seu garantir que elas sugiram algum curso de ação, mesmo que seja uma pista falsa que possa os mandar para uma situação que complique ou aprofunde a trama. A boa notícia é que se os jogadores sabem o que estão procurando, normalmente terão uma boa idéia do que fazer com aquilo a hora que acharem. Para pistas que você inclua, você deveria pensar um pouco no que acontece em seguida.

Uma das pegadinhas quanto a pistas é o quanto você precisa explicar ao oferecer uma. Se você dá uma informação que parece sugerir para uma determinada direção a ser seguida, mas os jogadores aparentemente não perceberem isso, existe a tentação de explicar a importância da pista para o mandar para a direção desejada. Isso pode ser um bom empurrão, mas também pode ser uma forma muito simples de frustrar os jogadores – poderá parecer a eles que você deseja os guiar pela coleira, e isso rompe o senso de heroísmo que você deseja criar, pois mina o papel deles como protagonistas.

Se os jogadores estão conversando sobre o significado da pista ou desejam ir para outra direção, não se importe em gastar mais algum tempo. Se eles estão trabalhando nela, e estão interessados nela, então tudo bem; De maneira similar, se eles estão procurando algo, se mantendo ocupado, isso pode lhe dar chance para oferecer algumas novas dicas. É apenas quando as coisas podem ficar perigosamente lentas é que você deveria interpretar as pistas para os personagens. A exceção é quando o jogador explicitamente pergunta “O que isso significa?” ou “O que sei sobre isso?”. Quando isso ocorre, é uma oportunidade para ser tão prestativo quanto você achar que deve ser.

Investigação pode ser usada, de uma maneira um tanto radical, como uma perícia para dar algum controle da história aos jogadores. Considere o caso de *Declarando Fatos Menores*, da perícia *Estudos*, uma ação de declaração, e como isso poderia se aplicar a Investigação. Se o seu grupo aceitar, porque não permitir o mesmo tipo de uso para Investigação? Isso permitiria ao seus investigadores fazer declarações ao melhor estilo Sherlock Holmes, avaliando detalhes menores sobre a cena do crime e os usando para apoiarem suas declarações com um sucesso em Investigação. Claro, isso pode significar para você perder algum controle sobre a trama em si, mas se você não tiver problemas com esse tipo de desafio, o efeito nos seus jogadores pode ser excitante.

Há situações em que uma pista deveria ser frustrante – para os personagens. Isso não deveria acontecer o tempo todo, normalmente apenas no início da aventura; Tais pistas deveriam sempre fazer sentido a diante na aventura; caso contrário, serão simplesmente frustrante. O melhor tipo de pista desse tipo é feita para fazer seus jogadores caírem na real quando combinada com outras pistas mais claras para sugerir uma linha de ação. Para maiores informações sobre pistas e gerenciamento da informação em uma campanha, veja a página 194.

8.3.19 – Jogos

(*Perícia na página 74; Façanhas na página 115*)

Se um jogador se importou em colocar “Jogos” entre suas perícias na ficha de personagem, ele está imaginando que Jogos e apostas serão importantes nas aventuras em que ele participar. Mantenha isso em

mente e sempre tenha no fundo da cachola uma idéia para uma boa roda de jogos que se encaixe na história!

Na prática, Jogos exige um equilíbrio entre cenas legais e coisas mais chatas. O momento que importa na cena do jogo é a última mão, quando tudo está em jogo e todas as cartas estão na mesa. Comparado a isso, exigir rolamentos a cada mão de cartas é algo que pode ser extremamente chato!

É possível rolar um desafio de Jogos como um conflito social ampliado, mas existem algumas poucas circunstâncias limitadas onde isso é apropriado. Ao invés disso, cenas de Jogos deveriam ser mantidas como pano de fundo. Dê uma rápida noção de quem tá no jogo, incluindo linguagem corporal, antes de começar a rolar dados contra o personagem jogador. Se o personagem superar a qualidade do jogo (equivalente aos Recursos que foram apostados) ele leva as apostas. Se o que levou o personagem ao jogo for algo de importância vital, isso pode ser um caminho curto demais – ou, ao menos, você deveria estar pronto para um monte de usos de Aspectos para quebrar a banca.

Uma vez que ganhe uma aposta, ela permite fazer um único rolamento de Recursos usando o valor da aposta ao invés do seu nível em Recursos, imaginando aí que o valor apostado envolver coisas mundanas, como dinheiro ou itens de menor importância facilmente capitalizáveis. Em circunstâncias mais exóticas, como em partidas de Alto Risco, a aposta pode incluir todo o tipo de itens exóticos, talvez oferecendo ao personagem uma Engenhoca temporária para a sessão ou mesmo dando partida a uma trama por si só! (Mais sobre isso adiante)

Se o personagem perder um jogo e não tiver Recursos para cobrir as apostas, ele poderá estar em débito: faça uma nota do débito na ficha do mesmo. Isso não é necessariamente um grande problema, nem mesmo o bastante para justificar um Aspecto temporário – o personagem simplesmente não pode participar de outros jogos enquanto não pagar a dívida. Ou melhor, ele ainda pode, mas precisará sobrepor a qualidade do Jogo com a perícia Enganar para se passar por outra pessoa.

Se o jogo for de alto risco (onde as apostas estão dois níveis acima da qualidade do jogo) então as coisas podem ficar mais interessantes. Caso o personagem vença, ele recebe pelo menos uma coisa mais exótica, como um artefato misterioso, o anel de casamento de alguém, um receptáculo com a alma de alguém, os serviços de um guardião, uma espada ancestral, um laço de honra por toda a vida, ou qualquer outra coisa do gênero. Em jogos com qualidade Boa ou menor, esse item é uma mera curiosidade, mas para jogos de qualidade Ótima ou melhor, esse item é importante o bastante para que o jogador o receba como Aspecto temporário, mantendo-se em sua ficha até que ele lide com isso de alguma forma, normalmente devido ao fato de você usar o item como gancho de alguma de suas aventuras seguintes. Um personagem pode ter apenas um Aspecto desses por vez, portanto o personagem passa a receber apenas o valor das apostas de um jogo de alto risco enquanto ele não lidar com tal Aspecto.

Se o personagem perder uma partida de alto risco, as coisas podem ficar *bem ruins*. Ele marca o seu débito como um Aspecto temporário, pois seus problemas já não estão limitados a dinheiro. Seu débito normalmente será cobrado por alguém importante que irá exigir algum tipo de favor ou outro pagamento para quitar o débito. Até que isso ocorra, todos sabem que ele tá devendo para alguém grande, e ele não será bem vindo em jogos de alto risco.

8.3.20 – Ladinagem

(Perícia na página 75; Façanhas na página 117)

◆ **Avaliar Falhas de Segurança [Ladinagem]**

A avaliação de falhas de segurança pode ser tratada tanto como avaliação quanto como declaração. Os jogadores podem responder melhor à sensação de terem alguma parte na cena, portanto em geral, se um jogador desejar declarar algo sobre o local que ele está avaliando, você não deveria apenas permitir, mas se possível encorajar. Se o jogador realizar uma declaração, veja a seção *Definindo dificuldades em declarações*, na página 146, para maiores informações sobre como definir a dificuldade desse teste.

Não há garantias de que um jogador faça isso, porém. Algumas vezes você irá lidar com isso como uma avaliação – o jogador deseja que você revele para ele um Aspecto se o seu rolamento for bom o bastante. Isso também é válido, mas as referências pra dificuldade não são mais baseadas tanto no quão interessante o Aspecto é de ser revelado – você é que está passando-o, ao invés do jogador. Uma vez que isso quase sempre revela um Aspecto amplamente disponível e que tem um impacto significativo no decorrer da cena, você deveria fazer o personagem obter vários passos contra a dificuldade Mediocre padrão – portanto, tudo mais igual, rolamentos Bons ou melhores revelarão falhas úteis, a não ser que tenha sido feito um grande esforço para ocultar-se tais falhas.

Em ambos os casos, a dificuldade será normalmente será estática pois não haverá uma força real por trás do esforço de segurança; Se um NPC significativo tiver uma participação ativa no esforço, por exemplo, patrulhando ou monitorando a segurança, a localização pode tornar-se muito mais difícil de ser adentrada.

Nesses casos, o esforço para tal ação pode acabar se tornando testes de Ladinagem (da parte do PC) vs. Ladinagem ou Investigação (por parte do NPC) – e o NPC pode já estar ciente dos Aspectos que ele deseja impedir que caiam nas mãos dos PCs. Nesse caso, esses testes podem funcionar de uma maneira incrivelmente parecida com a de alguém tentando “ler” outra pessoa, como no caso de Empatia, apenas com a diferença de que é um prédio ou outra localização ao invés de uma pessoa. Para se ter uma idéia de como lidar com esse jogo de gato-e-tato, veja as seções, tanto nesse capítulo quanto no de Perícias, para as perícias Empatia (páginas 67 e 156), Fascinar (páginas 72 e 160) e Enganar (páginas 68 e 156).

◆ **Trancas e Arrombamento [Ladinagem]**

Ladinagem normalmente irá ser usada para contornar trancas e outras medidas de segurança. A maior parte das trancas que uma pessoa pode arrombar no dia a dia possuem uma dificuldade apenas Mediocre, mas trancas mais especializadas podem ser mais difíceis de serem arrombadas. Como uma referência rápida:

Porta de Casa, Cadeado comum:	Mediocre
Cadeado de Qualidade, porta de Escritório:	Mediano
Porta de segurança:	Adequado
Cela de prisão:	Bom
Caixa de depósito de banco, cofre barato:	Ótimo
Cofre caro:	Soberbo
Cofre de banco:	Fantástico

Muitas trancas exigem algum tipo de ferramenta para serem abertas. Para trancas comuns, normalmente será algum tipo de gazua, enquanto cofres podem exigir ferramentas mais específicas. Essas dificuldades todas assumem o fato de gastar-se alguns minutos, senão mais, dependendo da tranca. Se o personagem desejar levar menos tempo, ele precisará de passos adicionais, ajustando o tempo conforme a tabela de tempo da página 147. Se lhe faltarem as ferramentas apropriadas, a dificuldade aumenta em no mínimo 2. Ele precisa ter algum tipo de ferramenta de qualquer modo; esse tipo de trabalho não pode ser feito de outra forma, exceto no caso de trancas muito exóticas.

◆ **Segurança [Ladinagem]**

Os sistemas de segurança como um todo na verdade não passam de coleções de elementos menores, como trancas de janelas, arame farpado, alarmes e assim por diante. A qualidade do sistema de segurança (que determina a dificuldade para avaliações ou invasões) dependem apenas do responsável por montá-lo, e baseia-se em sua perícia Engenharia ou Ladinagem. O custo do sistema de segurança equivale à sua qualidade. Se o personagem estiver construindo por conta própria o sistema de segurança, o custo do mesmo é reduzido em um (a qualidade, claro, permanece a mesma).

Na maior parte do tempo, um sistema de segurança deveria ser vencido (ou não) em um rolamento único. Falhar nesse rolamento deveria tornar tudo mais complicado – aumentando a dificuldade ou revelando que existem vários passos que devem ser seguidos à risca para que seja possível tal atividade – se não fazer com que simplesmente todas as medidas de segurança que o personagem está tentando contornar desapareçam.

Se a cena for algo importante, com um sistema de segurança altamente complexo que permite a um personagem focado em Ladinagem a dar o show, sugerimos que o Mestre comece as coisas direto no ponto dos “múltiplos passos”. Tais sistemas de segurança podem normalmente serem indicados por meio dos Aspectos em cena, e um jogador tentando os contornar precisaria tentar alterar ou simplesmente remover tais Aspectos de cena. Alternativamente, os sistemas em questão podem ter uma barra de dano por si só, com as ações de Ladinagem do personagem atuando como “ataques de infiltração” contra elas.

8.3.21 – Liderança

(Perícia na página 75; Façanhas na página 118)

Os personagens podem ter essa perícia em níveis baixos para questões burocráticas e ocasionalmente para liderança em batalha, mas em geral essa perícia é mais recomendável para vilões. “Por que?”, você se pergunta. Por causa dos Subalternos, obviamente.

Ter uma Liderança alta tende a demonstrar que o personagem está mais interessado de estar por trás dos panos, e embora isso possa ser interessante até certo ponto, pode ser uma bandeira preta para personagens que não desejem “sujar as mãos”. Um personagem que seja uma mente maquiavélica que manipula as coisas por trás dos panos pode resultar em uma história realmente interessante, mas muito difícil de ser “jogada”. Tenha certeza de que o personagem não terá uma expectativa de não se envolver. Se ele aparentar estar mais interessado nessa idéia de ficar por trás dos panos, veja se ele desejaria criar um personagem que faz o trabalho sujo para o personagem maquiavélico e indique o personagem maquiavélico como um Aspecto.

◆ **Comandar [Liderança]**

Essa é uma trapaça típica dos vilões. Ela permite que você crie vilões que não se envolvam por si só em combates, mas que ainda possam ajudar seus Subalternos em batalha.

Assumindo que o vilão tenha Subalternos Bons unidos a ele, se sua perícia de combate for melhor que Bom, então normalmente ele deveria estar unido a eles e rolar sua própria perícia. Personagens com alta Liderança, por outro lado, podem atuar mesmo sem perícias de combate pois eles podem tornar uma pequena quantidade desses Subalternos Bons (+1 por número e +1 por comando) em Subalternos Soberbos, o que é algo muito potente.

Um herói claramente pode fazer isso também, mas em tais situações a palavra “herói” é pronunciada como “covarde”.

8.3.22 – Mistérios

(Perícia na página 76; Façanhas na página 120)

Essa é uma perícia estranha, e se algum jogador optar por ela para seu personagem, é um sinal de que pode-se esperar algum nível de estranheza no jogo. Embora os cenários de aventura (e desse jogo) estejam fortemente amarrados na ficção científica do início do Século 20, Mistérios ocupa aquele limite difuso onde tudo aquilo que aparenta ser sobrenatural existe, ainda que existam explicações potencialmente científicas para tudo isso exista. Fenômenos psíquicos de diversos níveis foram objeto de pesquisa científica séria durante os anos, e em um jogo de aventura desse tipo, Mistérios é a perícia que reflete esse estudo. A importância de Mistérios depende muito do tom da aventura: ela possui uma forte presença em jogos influenciados por séries como “O Sombra” ou pelas obras de H.P. Lovecraft, mas torna-se muito menos importantes em um jogo de heróis da ciência.

Quando um personagem estiver decidido a investir grande em Mistérios, tenha certeza de sentar-se com ele e falar um pouco sobre as expectativas dele quanto ao que essa perícia vai significar: um jogador pode optar por criar um Mestre dos Mistérios envolto em brumas, enquanto outro pode desejar jogar como o cientista ou acadêmico maluco que usa Mistérios para explicar suas teorias bizarras. Mais importante de tudo, faça todo o possível para que os Mistérios sejam bem interessantes para seu grupo e sua campanha. Se você não acha que Mistérios possa adicionar algo de interessante a aventura, não fará mal simplesmente impedir o uso da mesma e de suas Façanhas (ou torná-las exclusivamente para “os caras maus”).

Quando for usar Mistérios para pesquisa, pense nela como Estudos para lunáticos. Mecanicamente não existem diferenças para Estudos, mas os resultados a serem obtidos pode envolver tratos com cultistas insanos, profecias obscuras e livros malignos com capa de pele humana. Com isso em mente, lembre-se que bibliotecas úteis para pesquisas de Mistérios são raras e sempre devem ser bem descritas, e ocasionalmente em locais para os quais seria necessário toda uma aventura para chegar, e provavelmente uma outra para sequer descobrir tal local.

◆ **Sexto Sentido [Mistérios]**

O uso de Mistérios como um Sexto Sentido segue as mesmas sugestões que para Prontidão – defina as dificuldades por baixo e tenha certeza de que a informação obtida é útil. Claro que a parte interessante sobre Mistérios é que você não está tão obrigado mais a tornar a informação útil enquanto sua descrição for trabalhada. Coisas como “há uma sensação opressiva de malignidade” pode não significar absolutamente

nada, mas adicionam detalhes a uma cena e dão ao personagem uma idéia de conhecimento secreto, o que é interessante ainda que se baseie em uma vaga frase de previsão.

◆ **Hipnose [Mistérios]**

Hipnose exige que você controle as expectativas do jogador. Existem Façanhas que permitem efeitos mais poderosos para tal se o jogador desejar. A não ser alguma Façanha diga algo em contrário, todas as tentativas de hipnose exigem um alvo voluntário e um rolamento de Mistérios contra Determinação, embora o usuário de hipnose receba +2 no rolamento se o alvo estiver participando ativamente (relaxado ou de qualquer outra forma aceitando a hipnose). Novamente, se o alvo estiver pura e simplesmente contrário à hipnose, simplesmente ela não irá funcionar.

Quando usar hipnose para ajudar alguém a lembrar-se de algo, o usuário rola um desafio rápido de Mistérios contra a Determinação do alvo. Se bem sucedido, o alvo pode atuar como se tivesse a Façanha de Investigação *Cena do Crime* para a cena em questão, mas sua perícia estará restringida pela perícia de Mistérios do usuário de hipnose. Desse modo, se um personagem com uma Investigação Ótima for hipnotizado por alguém com Mistérios Bom, as memórias são um pouco confusas, sendo que ele será tratado como se a sua perícia de Investigação fosse Boa (Ótima -1) para efeito de descobrir o que ele consegue lembrar.

Colocar um personagem em um transe repousante reduz todas as perícias de percepção para Ruim, mas permite a ele usar a perícia de Mistérios do usuário de hipnose no lugar de sua perícia Determinação (o que pode temporariamente aumentar sua Trilha de Compostura). A pessoa hipnotizada também pode deixar a decisão de se irá resistir ou não a uma Forçada de Aspecto nas mãos do usuário de hipnose (que poderá contribuir com Pontos de Destino para resistir à Forçada). Infelizmente, o personagem também é incapaz de fazer qualquer outra coisa que o usuário de hipnose não tenha ordenado. Embora um usuário de hipnose possa fazer mal-uso de tal confiança, qualquer choque, surpresa ou sugestão que o personagem ache ruim o bastante pode desfazer imediatamente o transe.

◆ **Sortilégios [Mistérios]**

A dificuldade para um Sortilégio segue os mesmos princípios de uma ação de declaração, embora com um critério levemente diferente para a dificuldade. A dificuldade básica é de Mediocre, e os três critérios a considerar quando uma previsão for feita é a especificidade, apresentação e obscuridade.

Para começar, nenhuma previsão deveria ser muito específica. Prever que um bom destino virá de sua família é algo justo, mas prever que sua irmã irá lhe dar dinheiro é muito específico.

A Obscuridade é um componente complementar à especificidade. Um bom sortilégio normalmente é envolvido em metáforas que podem ser entendidas de várias maneiras. Dizer que um bom destino virá de sua família pode ser específico, mas dizer que uma flor irá nascer no jardim de sua linhagem é específico e obscuro.

Por fim, a apresentação envolve tudo sobre como o sortilégio é mostrado. Simplesmente despejar o sortilégio ou ler um horóscopo do jornal não traz nenhum senso de mistério. Um sortilégio adequado envolve todo um conjunto de itens, como cartas de tarô, ossos, folhas de chá, I Ching ou qualquer coisa do gênero, ou ao menos alguma firula de rituais e encantamentos. Embora os dois critérios anteriores definam o “texto” da previsão que o jogador deseja, esse critério se foca em como o jogador atua na revelação do texto.

Para cada critério que não tenha sido preenchido adequadamente segundo o Mestre, a dificuldade aumenta em dois. Se qualquer um desses critérios foi simplesmente ignorado (como prever que “Sam irá estourar a banca hoje e irá sair com 100 maços de verdinhas”) essa penalidade irá aumentar em 4 ou até mais – em resumo, se seu jogador está abusando, você não precisa o ajudar.

Apenas um sortilégio pode estar “ativo” por vez (portanto nada de sortilégios para cada personagem), e fica a critério dos jogadores se ele vai ser verdade ou não. Basicamente, se houver alguma curso de ação que possa tornar a previsão verdadeira, então ela acontecerá quando alguém tentar Invocar o Aspecto (assumido que a previsão seja verdadeira – não existe razão para lhes dizer isso até eles tentarem), como em qualquer outra declaração.

A grande diferença com os sortilégios é que o Aspecto do sortilégio persiste durante toda a história: ele não está amarrado a uma cena, e portanto ele brilha de maneira estranha por toda a aventura. Uma vez que um jogador tenha invocado um sortilégio bem sucedido, o Mestre deve estar pronto para trabalhá-lo na aventura, ou ao menos para pensar em como o sortilégio pode surgir no clímax no final da sessão. O forçar

ocasional do Aspecto do sortilégio é uma ótima maneira de dar alguns Pontos de Destino aos jogadores e lembrá-los de que um sortilégio é como um gênio fora da garrafa.

Sem sombra de dúvida, é responsabilidade dos jogadores fazer tudo isso funcionar. Lembre-se de que embora um personagem faça a previsão, todos estarão envolvidos nele, e pode ser que a interpretação do mesmo seja muito diferente do que o vidente tenha tentado, o que é algo muito bom, uma vez que prever o futuro pode ser algo muito estranho.

Você pode, porém, tornar mais fácil para uma previsão tornar-se verdadeira se você imaginar que a previsão possa ser interessante (ou se você puder dar uma torcida particularmente interessante na interpretação da mesma). Desse modo, um bom uso para forçadas do Aspecto do sortilégio é introduzir componentes óbvios de vaticínio. Por exemplo, se o sortilégio de um personagem é que ele será morto por felinos, você pode colocar um monte de gatos em um beco e falar ao personagem (lhe oferecendo um Ponto de Destino) se ele *realmente* está certo de que todo esse papo de sortilégio é balela.

8.3.23 – Pilotagem

(*Perícia na página 77; Façanhas na página 124*)

A maior parte das regras para Dirigir também se aplicam a Pilotagem, embora a maior parte das perseguições serão homem-a-homem nesse caso. Existe muito menos loucura que pode ser feita no ar – mesmo que seja apenas por haver menos aeronaves em operação que carros.

Uma coisa digna de nota é ainda estamos muito no começo da aviação, e os aviões estão ainda em transição dos biplanos feitos de madeira da Grande Guerra para as aeronaves de metal mais leve da Segunda Guerra Mundial. Os aviões para viagens de longa duração ainda são algo extremamente novo, e o Zepellin ainda é um meio viável de viagem de longa duração.

Dito isso, é importante lembrar que os personagens estão um pouco a frente do seu tempo, portanto possuem acesso a tecnologias que normalmente não estão disponíveis ao público (particularmente por meio de Engenhocas). Ao menos, isso é verdadeiro para seus adversários!

8.3.24 – Prestidigitação

(*Perícia na página 77; Façanhas na página 126*)

◆ **Bater Carteiras [Prestidigitação]**

Uma técnica comum para bater carteiras que os personagens podem tentar é “bater e correr”, quando alguém distrai o alvo, ocasionalmente tropeçando na vítima, de modo que ela tenha menor chance de perceber a tentativa de bater carteira.

Se o jogador tiver um cúmplice, ele tenta um desafio rápido entre Enganar ou Prestidigitação e a Prontidão do Alvo. Se bem sucedido, a vítima está distraída e não recebe o bônus de +2 em sua Prontidão como mencionada na página 49. Sem um cúmplice, presume-se que o personagem já está fazendo o melhor possível para distrair o alvo.

8.3.25 – Prontidão

(*Perícia na página 77; Façanhas na página 127*)

Para surpresa e assim por diante, normalmente usa-se desafios de Prontidão, o que torna fácil determinar a dificuldade.

A partir daí, rolamentos de Prontidão deveriam ter na realidade uma dificuldade bem baixa, por vários motivos. O principal deles é que se você incluiu uma pista na qual alguém pode acabar tropeçando, provavelmente é porque você quer que os personagens a encontrem.

Adicionalmente, nada é capaz de provocar tanta paranóia quanto do nada pedir um teste de Prontidão. Mesmo nos melhores grupos, isso aumenta a tensão com os jogadores se perguntando o que poderiam ter deixado passar batido. Desse modo, tais rolamentos genéricos de Prontidão devem ser evitados, e apenas devem ser usados quando você realmente quiser deixar algo claro aos personagens... Mesmo que eles não consigam rolamentos bons o suficiente para você dizer o que.

Conseqüentemente, caso as dificuldades sejam baixas, os personagens então sempre verão *algo* – então o truque é garantir que os resultados sejam nivelados, de modo que as pessoas que obtêm melhores resultados recebam mais informações e ainda assim que todos tenham alguma informação.

Quando vários personagens estiverem executando testes de Prontidão, forneça as informações para quem teve o melhor resultando, então para cada pessoa que foi um pouco pior, esclareça o que eles não

viram. Fazer isso nessa ordem permite que os jogadores tenham uma idéia clara do que ocorreu e torna os limites do conhecimento que cada personagem possui bem claro.

Se você deseja simular uma situação de confusão, uma onde seja difícil de se ver o que está acontecendo devido a fumaça, espelhos ou simplesmente pela atividade em excesso, é razoável dizer que todas as ações estão restringidas por Prontidão (veja a página 51), o que impõe modificadores de -1 para todas as perícias de cada personagem que sejam maiores que Prontidão.

8.3.26 – Recursos

Abaixo cobrimos o custo de alguns itens específicos, mas existem algumas coisas a se considerar quando os jogadores começarem a distribuir grana por aí.

O mais importante é que eles se sintam a vontade para serem generosos. Personagens com altos níveis da perícia Recursos devem ser capaz de arremessar dinheiro pelo ralo numa boa. Foi para isso que eles escolheram tais níveis de perícias. Portanto é importante lembrar que o dinheiro pode remover obstáculos, mas não deveria resolver todos os problemas. Uma contribuição polpuda para a campanha de re-eleição do prefeito deveria dar aos personagens uma audiência com ele para convencê-los de sua situação, mas não resolver tudo de imediato (a não ser que ele seja completamente corrupto!)

Quando um personagem está em um local onde ele não pode recorrer a seus recursos normais, você pode aumentar a dificuldade para realizar uma aquisição – qualquer coisa entre +1 para um pouco de complicação a +4 para caso ele fique limitado a qualquer dinheiro que tenha no bolso e que que ele tenha convertido para moeda local. Esse aumento na dificuldade não quer dizer que o item ficou mais caro: ele representa apenas a dificuldade maior para concretizar a compra.

◆ **Gastando dinheiro [Recursos]**

Para referências para determinar a dificuldade para os rolamentos de Recursos quando for gastar dinheiro, veja as diversas tabelas de custo no capítulo *Engenhocas e Cacarecos* (página 135)

8.3.27 – Resistência

(*Perícia na página 79; Façanhas na página 131*)

Para lidar com uma cena onde a Fadiga seja um fator importante, use Resistência para limitar as perícias primárias (como faria com Prontidão ou Determinação).

◆ **Venenos [Resistência]**

Os venenos são um caso interessante e que demanda algum debate, portanto eles caem em alguma categorias que por sua vez seguem algumas regras.

Os venenos possuem uma potência e uma sutileza, ambos seguindo a escada de adjetivos. A potência determina o quão difícil é resistir a eles usando Resistência (veja adiante) e a sutileza a dificuldade para quaisquer testes de Prontidão, Investigação ou Ciência para o detectar e analisar – seja para prevenir-se da exposição ou para determinar a causa da doença repentina de alguém. Venenos também precisam ter um meio de aplicação, como via comida, inalação ou injeção.

Primeiro, temos os venenos que causam danos. Dano aqui é um termo amplo, pois pode ser tanto drogas letais quanto drogas nocauteadoras ou de outros tipos.

Os venenos que causam dano são de efeito rápido, encontrados em lâminas de inimigos e nas pontas de setas de zarabatanas. Quando tais venenos são introduzidos no organismo, eles provocam um ataque (em seu nível de potência – de Mediocre para venenos leves à Soberbo para algo realmente potente) contra a Resistência do alvo.

Esse ataque ocorre antes da primeira ação de uma rodada, e se repete até o final da cena (quando normalmente o veneno cessa de atuar) ou até que o personagem de alguma maneira pare o veneno, por meio de Façanhas ou de tratamento médico (ou até mesmo via algo tão mundano quando induzir ao vômito). Muitos desses venenos irá parar de atuar se o jogador conseguir um Floreio em seu rolamento defensivo de Resistência (batendo o ataque por 3 ou mais).

Alguns venenos são mais lentos e demoram mais tempo para matar, mas esses venenos são mais apropriado para correrem “nos bastidores” do que aparecer diretamente em jogo. Se você está procurando introduzir um veneno de ação retardada, ao invés de tratá-lo como um ataque, faça um rolamento por cena contra o rolamento de Resistência da vítima. Se o rolamento do veneno superar a Resistência por 3 ou mais, então a vítima sofre uma Conseqüência. Independentemente da severidade, essas Conseqüências não

desaparecerem enquanto o veneno não for curado. Após três rolamentos desse tipo, elevando de Leve para Moderada e para Severa as Conseqüências, o quarto irá deixar a vítima moribunda como um resultado de Derrota. Infelizmente não é possível fazer Concessões com um veneno!

Em seguida, temos as drogas exóticas. Ao invés de causar danos no alvo, ele coloca um ou mais Aspectos adicionais no mesmo (como em uma manobra, e não em um ataque). A sua potência é a dificuldade para um rolamento simples de Resistência. Se o alvo vencer, os sintomas são passageiros, mas se falhar, ele imediatamente recebe um Aspecto relacionado ao veneno. A duração desses efeitos depende do veneno. Esse caminho é especificamente diferente de um veneno de ação lenta que cause dano, uma vez que os Aspectos não são Conseqüências e portanto não deixam-o perto de serem Derrotado.

Por fim, existem venenos específicos. Esses venenos violam as regras de algum modo e tendem a deixar um NPC amado em coma, precisando de uma cura exótica, ou matar após um determinado tempo depois da exposição, levando os personagens a uma corrida frenética pela cura. De maneira alternativa, eles podem matar as pessoas de maneiras *muito exóticas*, podendo ser a única pista para a localização do assassino. Esses venenos, para resumir, não servem para mais nada, exceto como motivo para a trama. Tudo bem: cenários de aventura costumam aceitar um pouco de *clichês*, mas tente usá-los o mínimo necessário.

Exemplo: o Cianureto (um veneno causador de dano) é letal, mas difícil de ser ocultado, o que dá uma Boa Potência e Sutileza Medíocre, enquanto o Arsênico (outro veneno causador de dano) é mais sutil mas menos letal, com Potência Mediana e Boa Sutileza.

O Pó de Escaravelho Cego Egípcio é um veneno que quando acerta o alvo nos olhos cega sua vítima (adicionando o Aspecto “Cego”) por sete dias. Possui uma Boa Potência e uma Sutileza Ruim.

O Veneno de Aranha dos Sonhos Atlante é um veneno especial que coloca a vítima em um estado similar à morte, do qual só sai com outra dose do mesmo veneno. Suas características são mais dependentes da história que das regras.

8.3.28 – Sobrevivência

(Perícia na página 79; Façanhas na página 133)

Sobrevivência é uma perícia muito ampla que cobre praticamente todo tipo de atividade ao ar livre, indo de sobrevivência na selva à doma de animais. Como regra geral se parece algo que o ser humano já podia fazer antes de toda essa tecnologia estúpida aparecer no meio do caminho, há uma boa chance de que Sobrevivência seja a perícia ideal.

◆ **Doma de Animais e Cavalgar [Sobrevivência]**

Lembre-se sempre de uma coisa ao lidar com animais: eles são burros.

A maior parte dos animais irá agir de uma determinada forma em uma situação específica. Como um animal responde a uma pessoa é algo similar a uma primeira impressão (veja Fascinar). Se o animal foi treinado, como um cão de guarda, então não há muito a se fazer para mudar sua mente, mas se realmente puder fazer isso, Sobrevivência pode ser rolada conta a Determinação da criatura para ver se sua reação é ou não favorável ao personagem. Se o animal for potencialmente hostil, um resultado amigável quer dizer que ele não irá atacar-lhe. Se o animal for potencialmente útil (como uma montaria, por exemplo), um resultado amigável é necessário para que o animal faça o que tem que fazer.

◆ **Coleta [Sobrevivência]**

A dificuldade para encontrar algo é baseada no quão provável é a achar e o quão interessante seria seu uso. A facilidade de encontrar-se baseia-se no ambiente e no que está se procurando. Se fizer sentido de que algo esteja em um local (como madeira e cipós na floresta), então a dificuldade é Medíocre. Se for um pouco complicado de achar, mas ainda assim possível (como achar madeira de qualidade em um pântano), então a dificuldade é Boa, e qualquer coisa que não seja possível ou simplesmente raro demais, é Soberbo ou maior.

Cada critério de qualificação aumenta a dificuldade em 1. Portanto, se um personagem desejar encontrar gravetos na floresta, a dificuldade é Medíocre, mas se esses gravetos tiverem que ser de um determinado tamanho e resistência (2 critérios), a dificuldade é Medíocre +2 (Adequado). Se o personagem

estiver construindo algo, como uma armadilha, ele precisa na realidade rolar Engenharia modificada por Sobrevivência.

8.4 – Outras Situações Comuns

Além das situações cobertas pelas perícias específicas acima, existem algumas outras situações comuns que exigem alguma reflexão.

8.4.1 – Fogo

O fogo e outras formas de perigos ambientais são nivelados segundo sua intensidade. No início da rodada, eles causam sua intensidade em dano físico a todas as pessoas em cena. A intensidade basicamente pode significar:

0:	O prédio está em chamas, mas o fogo pode ser evitado
1:	Quase tudo está em chamas, e o calor é intenso
2:	Tudo está em chamas, com as labaredas queimando tudo ao seu redor
3:	Inferno. Pode não haver escapatória e lhe restam poucos momentos para fugir

Alguns ambientes são fatigantes ao invés de perigosos, como tentar agir no meio do deserto escaldante. Nesses casos, é mais apropriado fazer Resistência restringir as demais perícias, ao invés de provocar dano.

8.4.2 – Explosões

Explosões e outros ataques de área possuem o potencial de provocar danos contra todos em um determinado raio de ação. Elas são perigosas e podem acabar com uma batalha ou alterar drasticamente a cena uma vez usadas. Pense muito bem antes de permitir o uso indiscriminado de explosivos em sua campanha.

Como discutimos rapidamente na página 138, os explosivos possuem três descritores: complexidade, alcance e força. Aqui vamos aprofundar no significado de cada um deles.

A **complexidade** é a dificuldade para desarmar a bomba uma vez que o pavio tenha sido aceso ou o pino retirado.

A **área** de uma explosão determina quantas zonas a explosão irá cobrir. Uma área de 1 significa que a explosão afeta apenas uma zona. Uma área de 2 afeta uma zona e **todas as suas adjacentes**. E uma área de 3 expande a explosão para todas as zonas adjacentes às anteriores. Uma área de 10 pode efetivamente cobrir uma cidade pequena, e uma 20 uma grande metrópole. É claro que assumimos que todas as zonas tenham mais ou menos o mesmo tamanho e que a explosão ocorra no centro de sua zona, entre outras coisas – fique a vontade para modificar tal comportamento conforme a necessidade. Não existe nada que impeça que algumas explosões de área 2 não acertem todas as áreas adjacentes: apenas indicamos que elas *podem afetar*.

A **força** de uma explosão é uma medida do quão perigosa ela é uma vez que ela detone. Quando um explosivo detona em uma zona na qual um personagem está, o valor de força é a dificuldade para o teste livre de Esportes para proteger-se atrás de algo sólido. Pessoas que não saibam dessa explosão falham automaticamente nesse teste. Se o teste for bem sucedido, o personagem recebe uma Conseqüência (exceto no caso de haver Floreio, no qual ele escapa milagrosamente ileso). Se ele falhar, ele é Derrotado e pode estar morto ou seriamente ferido (embora apenas Subalternos devam morrer automaticamente em explosões).

A boa notícia é que a força da explosão cai em um para cada zona que ela passa, portanto personagens em uma zona adjacente recebem o impacto com uma força um nível menor. Se existe uma fronteira entre as zonas que ofereça alguma cobertura (como uma parede) ela também reduz a força pelo valor da fronteira. A força de uma explosão cai a zero uma vez que ela alcance seu raio máximo indicado pela área.

No caso de não ter ficado completamente claro, o uso de explosivos em um combate é extremamente perigoso, quase uma insanidade, mas extremamente potente. Armar e usar explosivos normalmente envolve a perícia Engenharia, mas arremessar uma barra de dinamite em uma batalha é completamente diferente. Pavios não são seus amigos. Antes do personagem arremessar, o Mestre deve lhe perguntar se o pavio é curto, médio ou longo (para alguns explosivos esse valor é fixo, e não pode ser

modificado pelo jogador). Isso não significa que ele realmente tenha um pavio – pode ser um temporizador ou uma outra forma qualquer de controle. Se deseja-se que o explosivo exploda no impacto, ele deve ter um Detonador Imediato (veja a página 139 em Engenhocas e Cacarecos).

Arremessar um explosivo como um ataque exige dois passos. Quando o personagem arremessa o explosivo, é um ataque usando a perícia Armas Brancas contra uma dificuldade Mediocre. Caso seja bem sucedido, o explosivo cai na zona desejada (lembrando que armas de arremesso costumam ter o alcance de uma zona); caso contrário, caem na zona do lançador.

Quando o explosivo cai, todos na zona coberta pela área rolam Esportes contra o resultado de Armas Brancas do atacante (como acima) para obter cobertura, se eles desejarem; se eles gerarem Floreio com esse rolamento de defesa, eles podem se afastar uma zona da zona onde o explosivo está como um “mergulho” em uma ação livre. Qualquer coisa fora um floreio não possui efeito adicional algum – eles precisam ter esperanças de que tenham um turno para sair fora, ou de outra forma qualquer lidar com o cenário de detonação anterior. O lançador tem a opção de reduzir a dificuldade de todos para se afastar (ele pode não desejar que seu aliados não consigam escapar), desde que a dificuldade não caia abaixo de Mediocre. Se o lançador fizer um arremesso ruim – falhando a dificuldade Mediocre pré definida – então como descrito anteriormente o explosivo cai na zona onde ele está, com a dificuldade para o lançador obter cobertura aumentando em um para cada passo que ele falhou. O lançador não tem a opção de reduzir tal dificuldade, mas essa é uma situação onde todos tem uma dificuldade apenas de Mediocre para fugir.

Após esse teste para “proteção”, o Mestre faz um teste rápido antes das ações de todos para ver se a bomba explode, rolando dois dados:

Rolamento	Pavio		
	Curto	Médio	Longo
+2	Explode	Explode	Explode
+1	Explode	Explode	Não Explode
+0	Explode	Não Explode	Não Explode
-1	Não Explode	Não Explode	Não Explode
-2	Falha	Falha	Falha

No caso de uma falha, faça uma marca em um papel. Na próxima vez que obtiver um resultado de Falha, caso a marca já esteja presente, a bomba em questão é falsa ou de qualquer outra forma incapaz de explodir. Se o Mestre quiser tornar isso uma opção, personagens com Aspectos apropriados podem exigir que o Mestre role novamente após revelar o resultado.

Cada vez que a rodada chegar na pessoa que acendeu o pavio, o tamanho do pavio cai um passo – portanto um pavio longo queimando por uma rodada vira um pavio médio e assim por diante. Se for um explosivo curto (dificilmente ele duraria tanto), então a bomba explode imediatamente.

Brincando com Fogo

Quando um personagem tem uma bomba que ainda não explodiu em sua zona e deseja agir, eis algumas coisas que ele pode fazer.

► **Arremessá-la:** Isso é feito com as mesmas regras para arremesso de explosivos usadas pelo lançador original, mas a -1 por causa da ação suplementar de pegá-la. Isso pode tornar-se uma perigosa brincadeira de Batata Quente, e uma que você pode não desejar fazer contra alguém que tenha a Façanha *Apanhar* (página 82);

► **Desarmá-la:** Um personagem pode usar Engenharia para desarmar a bomba. Essa ação está a -1 pela ação suplementar de pegar a bomba e está a uma dificuldade igual à complexidade do explosivo. É fácil cortar o pavio de uma banana de dinamite, mas é mais difícil parar uma granada sem seu pino;

► **Atirar-se sobre a mesma:** Bem, para começar, provavelmente irá matar o personagem. Dito isso, ele aumenta a chance de todos ao redor por reduz a força da explosão em 3. Se o personagem possuir algum tipo de armadura, então o valor dessa armadura também é reduzido da força da explosão. Em circunstâncias muito raras, com o uso de certas Façanhas ou rituais arcanos de invulnerabilidade, o personagem pode ser capaz de resistir a isso, mas na verdade os personagens deveriam ser desestimulados de fazer isso exceto se desejarem iniciar as aventuras de um outro personagem. Pontos de Destino podem ser usados, claro, para forçar uma falha uma vez que isso seja feito, mas o Mestre deveria estar à vontade para tomar do jogador cada Ponto de Destino que ele possuir (isso parece-se com a Façanha *Temerário*, página 132, mas apenas temporário e com maior custo).

► **Correr:** a ação mais sensata freqüentemente, usar Esportes para correr para longe da bomba normalmente não é uma má idéia. A pegadinha é que você precisa ter um turno para exercer essa opção. Os jogadores normalmente vão querer levar consigo seus amigos ao fugirem das bombas, portanto o Mestre deve ter certeza de rever as regras sobre arremesso, empurrar e carregar (página 55). Enquanto um indivíduo pode quase sempre correr mais rápido, a natureza do pavio – de ser testada a cada ação – torna preferível a um jogador obter menos distância se isso ajudar outra pessoa a escapar.

Bombas fora de combate

Quando um personagem encontra uma bomba em uma situação que não seja a de ter sido arremessada por um maluco, algumas coisas devem ser esperadas. Elas costumam ser maiores, mais pesadas e poderosas e normalmente possuem um detonador mais explícito, como um temporizador, ou um gatilho ao qual responder, como uma armadilha.

Tais bombas são inevitavelmente poderosas o bastante para que personagens que estejam suficientemente perto dela no momento em que elas detonem possuam chances mínimas de sobrevivência. Felizmente, o papel dessas bombas não é explodirem mas sim ameaçarem explodir. Normalmente tais bombas estão em locais importantes de modo que se elas explodirem, haverá conseqüências graves, mesmo se os personagens saírem ilesos.

Tentar desarmar uma dessas bombas exige um ou mais rolamentos de Engenharia contra sua complexidade. Uma falha em qualquer um desses rolamentos não deveria fazer a bomba explodir de imediato; ao invés disso torne a bomba em um explosivo com pavio e comece a contagem! Role um dado: um resultado negativo indica pavio curto, um neutro um pavio médio e um positivo um pavio longo. Espera-se que isso dê aos personagens tempo o suficiente para correr como loucos.

9 – Dicas e Sugestões

No capítulo anterior oferecemos idéias de como fazer uso das regras do sistema de modo a obter o melhor resultado em suas aventuras. Mas isso é apenas uma parte do trabalho do Mestre. Agora iremos falar sobre a arte de Mestrar – e, acima de tudo, como manter suas aventuras vibrando com o máximo de aventura para o divertimento de todos. Também iremos falar sobre criação de aventuras, evoluções, decisões importantes de “configuração” do cenário, e algum trabalho de câmera. Vamos em frente.

9.1 – O potencial da aventura improvisada

Algumas vezes você tem tudo o que precisa para uma aventura. A sessão está planejada, os jogadores chegaram na hora, os salgadinhos estão na mesa. Tudo que você precisa é mandar ver. Um bom pensamento, não? Infelizmente a realidade pode não concordar com isso, as coisas acontecem e um jogador ou outro pode não aparecer. Uma babá não apareceu. A família vem visitar. Precisou fazer um serviço de emergência. Problemas razoáveis e compreensíveis, mas ainda assim frustrantes. Você sempre pode simplesmente cancelar a sessão, mas isso pode não ser interessante para ninguém.

Uma solução para esse problema é uma aventura improvisada, criada com o que você tem disponível, apenas pela diversão. Improvisar aventuras pode ser dura, pois não é fácil criar uma aventura completa em uma situação a toque-de-caixa como a que estamos falando. Ela pode ser ainda mais exigente quanto a preparação para tudo começar.

EDS foi escrito com a idéia de usar-se aventuras improvisadas. Claro que você pode sempre obter uma campanha muito boa pelos meios tradicionais, mas mesmo que você faça isso, os elementos que possibilitam o improvisado uma aventura podem ser úteis quanto os jogadores “estão de molho” por algum motivo, ou quando você tem pouco tempo para preparar uma sessão.

Existe um princípio básico na aventura improvisada: facilidade. Ela precisa ser fácil de preparar, de começar e de acontecer. Fácil nesse caso quer dizer duas coisas: rápido e simples. Aventuras improvisadas não devem ter muito tempo de preparação, portanto a velocidade é essencial, e como são intermitentes, você não deveria obrigar aos jogadores reaprender todo um sistema de jogo cada vez que jogam, portanto complexidade é ruim. Isso também quer dizer que você deseja apenas jogar: introduções prolongadas, compras complexas, previsões e outros truques que podem levar algum tempo não têm espaço em aventuras improvisadas. As coisas tem que ser legais e têm que ser AGORA. Para isso, oferecemos três formas de planejamento de uma aventura: Estruturada, baseada em Aspectos e Dinâmica.

9.1.1 – A Aventura Improvisada Estruturada: Fácil como A-B-C

Os personagens são o equivalente na época às celebridades. Se existe alguma coisa interessante acontecendo por aí, existe uma boa chance de que pelo menos um dos personagens esteja envolvido. Com isso em mente, não existe necessidade de preparar toda uma motivação para explicar porque os personagens estão na cena – eles deveriam estar lá, portanto estão!

Uma vez que a bola comece a rolar, a próxima grande vantagem para aventura improvisadas é o espírito das aventuras. É um espírito ativo. Se os personagens não desejam ser proativos, então alguém entendeu muito errado ou não escutou direito a idéia na qual esse jogo deveria trabalhar. E mais, Além disso, as tramas de aventura simplesmente não são muito sofisticadas, portanto é fácil para os jogadores pularem de cabeça nelas. Talvez mais importante que tudo isso, isso torna fácil para os Mestres surgir com tais idéias. Com uma idéia geral do que você vai querer fazer na aventura, leva-se alguns instantes para definir os passos necessários.

Estabelecendo Personagens

Embora você possa usar as regras rápidas de criação de personagem (página 22), essa pode não ser necessariamente a melhor solução. Se seu calendário de jogo é suficientemente erradico a ponto de que espera-se que você mestre aventuras improvisadas com alguma frequência, pode ser mais interessante criar os personagens antecipadamente. Ter um personagem estabelecido pode ajudar aos jogadores irem direto à ação quando a aventura improvisada começa. Um sistema de criação rápida de personagem pode ter no fim das contas a mesma utilidade, mas pode fazer com que as primeiras sessões sejam um pouco mais complexas.

Há também uma boa razão para o Mestre encorajar aos jogadores estabelecerem seus personagens antes de começar a sessão – isso torna muito mais fácil definir a trama da sessão. Personagens estabelecidos possuem Aspectos e histórias que um Mestre pode (e deve!) aproveitar como inspiração.

O Modelo para a Trama de uma Aventura

Aqui está o caminho das pedras – uma vez que você ganhe experiência com aventuras desse tipo, tudo que você precisa é ter o título da aventura. Mas isso vem apenas com a prática. Existem conselhos para como criar aventuras em todos os lugares desse livro que podem ser úteis para você, mas algumas, mas pode levar algum tempo para você entender algumas delas. Até que você esteja confortável a ponto de poder improvisar um pouco mais, você poderá desejar um modelo bem estruturado, e é isso que oferecemos aqui para você. Uma vez que você tenha o esqueleto para a aventura no lugar, você pode começar a elaborar coisas em cima dela para ajustarem-se às suas necessidades, mas se você sentir que fez besteira, simplesmente retorne a esse modelo simplificado.

1. Coloque seus personagens em perigo
2. Revele a ameaça real
3. Encontros de Busca Complicados
4. Morte Certa
5. A Reviravolta
6. O Combate Derradeiro
7. Escapada no Fio da Navalha (Opcional)

É claro que esse modelo pode não funcionar para toda e qualquer trama. Ao invés disso, ela é uma estrutura a seguir-se para criar tramas até você desejar a descartar. Além disso, você não é obrigado a seguir esses componentes em qualquer ordem em especial. Encontre algo que interesse a você, coloque na posição desejada, e então preencha o resto dos espaços com o que melhor se adaptar. Se você realmente acha que uma armadilha mortal é a melhor maneira de colocar os jogadores em ação, então vá em frente e coloque-a como uma Morte Certa. Se eles devem recuperar algo que perderam, comece pelo Combate Derradeiro. É importante que esse elemento em questão seja o mais dramático da aventura, e quais vilões e elementos ele inclui pode sugerir como lidar com algum dos elementos anteriores.

Coloque seus Personagens em Perigo

Pode ser estranho que a primeira coisa a se pensar é em como ameaçar os personagens. Intuitivamente pode parecer mais simples pensar em como a aventura começa. Na realidade, essas duas coisas são iguais. Imaginar como você deseja ameaçar os personagens depende em muito de como as coisas

irão acontecer. Perigos ambientais exigem determinados cenários, assim como saques ou guerras. A natureza do risco em questão irá sugerir o cenário.

Tendo isso em mente, a natureza do risco pode variar muito. O risco mais simples é o ataque aleatório. Normalmente isso é feito por uma turba composta de Subalternos de terceira, facilmente reconhecíveis de um vilão, ocasionalmente comandados por algum tipo de tenente. O objetivo desse ataque pode variar bastante. Eles podem estar atrás dos personagens, atrás de alguma outra coisa no local, eles podem estar lá para roubar ou destruir, ou até mesmo estar apenas por acidente. Ao determinar como eles estão lá, você está colocando a primeira peça relacionada à trama.

Por outro lado, o risco pode ser do ambiente: um navio afundando, um Zepellin caindo, um prédio em chamas ou desmoronando por causa de um terremoto. Quaisquer desses é uma ameaça que pode fazer as coisas andarem. Algumas vezes existe um motivo por trás disso, como alguém colocando fogo no prédio, e algumas vezes é azar puro e simples. É importante determinar o motivo, nem que seja apenas pelo que ele implica. Um navio afundando porque foi sabotado indica que a ameaça é o sabotador. Um navio afundando por acidente normalmente é o precursor de perigos em uma ilha desconhecida terrível. Um prédio com uma bomba nele exige evacuação e descobrir e desarmar a(s) bomba(s). Seja qual for a ameaça é importante que ela seja real, e que os personagens possam lidar com ela de alguma maneira. Mesmo que eles não sejam capazes de pará-las totalmente, eles não deveriam ser totalmente impotentes: eles podem salvar civis, manter ladrões afastados dos tesouros do Louvre, ou impedir o navio de se espatifar contra um rochedo, matando todos. Vá com a idéia de que os personagens irão ter um impacto tremendo nos acontecimentos, e planeje tudo o que você achar que pode acontecer partindo desse pressuposto.

Possíveis ameaças

► *Ninjas estão atacando inocentes próximos ao Central Park. Apenas um ataque aleatório... Ou algo relacionado à exposição das peças antigas do Imperador Japonês no Museu Smithsonian?*

► *O navio onde os personagens estão aproxima-se do Triângulo das Bermudas. Os rádios param de funcionar. Aparelhos elétricos piram. Campos eletromagnéticos instáveis? A ação de L'kurn, o Mestre Atlante? Ou cultistas de Kta'rhok, Deus-Peixe-Demônio tentando invocar seu Deus Maligno?*

► *As temperaturas começam a cair ao redor do mundo. Mesmo em países tropicais a neve começa a cair. Mudanças climáticas naturais trazendo uma nova Era de Gelo? Ou o Dr. Holtzmann, Senhor do Clima, mostrando sua nova invenção?*

Revele a Ameaça Verdadeira

Seja qual for o motivo dos perigos anteriores, eles são apenas um aperitivo do que está por vir. Essa é a oportunidade para personagens com fortes talentos em investigação brilharem, conforme eles descobrem as peças do quebra cabeça que revelará ao menos parte do porque as coisas estão complicadas e de como seguir em frente. Esse passo exige duas coisas muito importante – uma explicação e uma pista. A explicação não precisa ser completa. Pode-se descobrir que as ações dos vilões envolvem o Olho de Askaton, mas isso não significa que os personagens descubram exatamente o que eles pretendem.

A pista deve apontar para algum lugar. Ele pode apontar para alguém nesse lugar ou para alguma coisa nesse lugar, mas deve traçar uma linha direta pela qual os personagens saberão para onde seguir. Ela também deve sugerir que o tempo urge, portanto deve haver um ímpeto para a ação.

Algumas revelações

► *A exposição do Smithsonian contava com um conjunto de pergaminhos antigos chamados de “Lições dos Sábios de Amaterasu”, que acredita-se tenha um grande poder místico e seja parte dos grandes poderes mágicos da linhagem dos imperadores japoneses. Sabe-se também que os Ninjas da Ordem dos Três Tigres, que se estabeleceram próximo a Kyoto, a muito desejam vingança contra o Imperador. Pode ser que os ataques tenham sido uma distração para que algum deles conseguisse o poder dos pergaminhos;*

► *Uma base construída com a tecnologia Atlante fica no Triângulo das Bermudas. Porém, apesar de aparentar o contrário, o Mestre Atlante dessa vez não está diretamente*

envolvido, e sim seu tenente Grh'ankarr, Senhor da Guerra. Tudo o que o Senhor da Guerra deseja é destruição total;

► A queda das temperaturas na verdade foram provocadas por um poder extraordinário de um dos maiores inimigos de Holztmann, o Czar do Gelo Dmytri Lavkonikov, Senhor de Poderes místicos e conhecimento de tecnologia incrível. Sua bizarra e eficiente mistura de Magia de Salomão com os conhecimentos de Eletricidade parecem permitir que ele manipule os campos magnéticos da terra causando temperaturas baixíssimas a partir de sua base, na solidão gelada da Sibéria;

Encontros de Busca Complicados

Os jogadores deveriam ter uma boa idéia do que eles precisam fazer nesse ponto. Eles devem ter uma direção correta a partir da qual eles possam mover-se decididamente adiante. E esse é o ponto onde as coisas podem ir para o brejo: um outro grupo pode se revelar atacando os personagens, ou uma aparentemente clara explicação dos eventos pode revelar-se um engodo.

Geralmente ou alguma coisa em uma busca cria uma complicação, como no caso de um obstáculo a ser contornado, ou alguma coisa ameaça a busca, como um ataque ou desastre. Se isso parece muito com *Coloque seus personagens em perigo*, existe um motivo. De fato, se o passo do risco envolver um ataque, a complicação deveria ser algo ambiental ou mais complicado de contornar-se. Se o risco aos personagens for ambiental, então ataques seriam mais apropriados. Basicamente o seu objetivo é oferecer um outro tipo de desafio que permita a outros personagens tenham sua vez.

Essa também é a oportunidade para complicar a trama. Se houver algum outro elemento que você deseja incluir, agora é a sua chance. Alguns complicadores tradicionais envolvem novos personagens em cena, como novos vilões, inimigos antigos, ou mesmo rivais que estejam procurando o mesmo objetivo. Outros incluem guias “amigos” que traíram os personagens pelas costas, a perda de equipamento ou suprimento, ou outro problema que demandem atenção com o conflito em mente, o que levará os personagens a decisões difíceis.

Se o complicador puder colocar o curso de ação no fim da linha, é importante que outra linha de ação apareça (após um período adequado de ação dramática). Claro, tal curso de ação pode ser uma Morte Certa (veja adiante).

Alguns complicadores

► Desconhecidamente para os personagens, um clã de samurai está procurando também a Ordem dos Três Tigres. Embora eles estejam do lado do Imperador, também não aceitarão gaijin cumprindo sua missão, o que pode colocar os personagens contra eles. Some-se a isso as montanhas de difícil acesso, os ninjas que estarão colocados para enfrentar os personagens e os caminhos cheios de armadilha das Montanhas Sanken e os personagens terão realmente problemas;

► Grh'ankarr se uniu a perigosos inimigos do Mestre Atlante, visando tomar o poder de Atlântida e atacar o mundo. Para isso, jurou fidelidade aos Lordes de Vasuvia e Mu, inimigos ancestrais da Linhagem Atlante. Obviamente que o Mestre Atlante não sabe disso, mas está com plena convicção de que confiar ao seu Senhor da Guerra a base no Triângulo das Bermudas foi uma boa idéia para preparar a Invasão Final;

► Lavkonikov recentemente fez um pacto com Asmodai, Conde Eterno e Senhor Supremo de 77 Hordas Infernais para obter maiores poderes místicos. Uma horda de Demônios está preparada para atacar qualquer um que se aproxime da base de Lavkonikov e não esteja marcado com o Símbolo da Besta usado por Lavkonikov como sinal de seu pacto. Ao mesmo tempo, uma Hoste de anjos comandados por Malchiel, Arcanjo líder das Ordens Secretas de Yaveh, e contando com a ajuda de Durga Syn, inimiga de Lavkonikov, está procurando as Hordas de Asmodai, e pode muito bem confundir os personagens com elas, principalmente se eles descobrirem sobre o Símbolo da Besta e os estiver usando;

Morte Certa

Algumas vezes as complicações aumentam, ou levam a outra situação, ou algumas vezes uma outra situação surge do nada. De uma forma ou de outra, os personagens acabam em uma situação terrível, na

qual parecem estar destinados a morrer. O exemplo clássico disso é a armadilha terrível, mas isso pode ser qualquer coisa que possa significar Morte Certa. A questão toda aqui é aumentar a tensão ao limite e deixar as coisas chegarem ao ponto de que aparente não existir mais esperança, e colocar os personagens na ponta dos pés.

Aproveite e assista o espetáculo.

OK... talvez não, mas isso pode ser uma ótima diversão. Você irá querer ver os seus jogadores suarem a camisa, portanto esse é o momento para criar uma pausa dramática, antes que eles comecem a lhe arremessar idéias e planos malucos para saírem dessa.

Algumas possibilidades

► *Os líderes da Ordem colocaram os personagens diante de uma encosta, cercados com milhares de ninjas prontos para os matar. As únicas saídas levam a locais onde tigres famintos esperam os personagens para esfaqueá-los com milhares de garras. Uma cachoeira gigantesca está preparada para transformar os corpos dos personagens tolos o bastante para pularem em carne moída. Os ninjas mostram suas shuriken e ninjato, sangue e sadismo no olhar;*

► *Hordas de Jyaakkkar, escravos magicamente modificados dos Atlantes, cercaram o navio dos personagens, enquanto as coordenadas do navio estão travadas no poderoso Canhão Antares. Mesmo que escapem dos Jyaakkkar, tubarões e kraken esperam para disputarem os restos mortais dos personagens que forem tolos o bastante;*

► *Os Demônios de Asmodai quebraram o gelo em um lago congelado que era a única forma de chegar à base de Lavkonikov, e os personagens estão presos em uma “balsa” de gelo no meio do lago. Os demônios atacam à distância com seus Poderes Malignos de Magia Negra, rindo da situação desesperadora dos personagens. Do alto de sua base, Lavkonikov saboreia vodka e assiste à destruição de seus inimigos com um ricto sarcástico no rosto;*

A reviravolta

A reviravolta é uma revelação que altera a compreensão da situação, que pode acontecer de várias maneiras. Pode vir na forma de informações obtidas de algum inimigo capturado, prisioneiros libertados ou mesmo de um vilão cheio de papo. Frequentemente, ela navega nas ações, como na chegada de um aliado em potencial que fornece ajuda e informação, ou em um tenente do vilão que se volta contra ele no momento oportuno.

Uma utilidade “secreta” para a reviravolta é tirar você, Mestre, de enrascadas. Se a sua Morte Certa parecer um pouco menos certa, ou se houver um elemento da história pela qual eles passaram batido, agora é a hora de mostrar as coisas. E, francamente, se você perceber que as coisas descarrilharam, esse é o momento de dizer “Ei, tudo isso era um engando. O que aconteceu é que...” Obviamente, isso deve ser usado com moderação, senão seus personagens tornarão-se céticos quanto à toda a trama, mas pode realmente salvar a sua pelo quando tudo o mais dá errado.

A “reviravolta” não precisa ser tão reviravolta assim. Seu verdadeiro objetivo é fazer uma revelação, a peça final do quebra cabeça que irá tornar claro o caminho para O Combate Derradeiro claro.

Esse é o ponto onde o relógio começará a rodar. Se a reviravolta permitir aos personagens saberem qual é o plano malévolo do vilão, mas ao mesmo tempo deixar claro que eles têm todo o tempo do mundo para agirem, isso irá destruir toda a tensão e transformará a sessão em uma sessão prolongada de compra e viagem (o que, voltamos a lembrar, é chato e não tem espaço em uma aventura improvisada). Portanto, é muito importante na reviravolta deixar claro que o tempo está correndo!

Algumas Reviravoltas

► *Os samurai encontram os personagens e recebem ordens diretas da divindade Amaterasu-no-kami de que devem ajudar os personagens a aniquilarem a Ordem dos Três Tigres. Porém, aos poucos um grande ritual envolvendo conhecimentos místicos proibidos registrados nas “Lições dos Sábios de Amaterasu” está acontecendo. Se esse ritual for bem sucedido, o Imperador perderá seu poder sobre o Japão e a antiga barreira que impede a Ordem de dominar o mundo irá desaparecer, lançando o mal em todo lugar, por meio dos oni que serão invocados com os usos dos conhecimentos proibidos;*

► O Mestre Atlante percebe a traição de seu Senhor da Guerra: enquanto ele, cansado das batalhas, negociava a paz entre os Atlantes e o Povo da Superfície, seu Senhor da Guerra se aliou a seus inimigos, tentando-lhe tomar o poder. Outrora inimigo dos personagens, o Mestre Atlante manda suas tropas de Guerreiros de Cristal para auxiliar os personagens contra o Senhor da Guerra e seus Jyaakkkar. O Senhor da Guerra percebe que a única forma de impedir que o Mestre Atlante, seu antigo senhor, e os personagens acabem com seus planos é destruindo-os todos com o Canhão Antares. Só existe um jeito dos personagens se salvarem e a todos do navio: invadindo a base do Senhor da Guerra e vencendo-o em combate com a ajuda do Mestre Atlante e de seus poderes paranormais, antes que o Senhor da Guerra dispare o Canhão Antares;

► Os anjos da Hoste de Malchiel se oferecem para auxiliar os personagens, abrindo caminho para que eles cheguem até Lavkonikov e Asmodai. Porém, eles percebem que agora o verdadeiro inimigo é Asmodai, que absorveu a alma de Lavkonikov e assumiu um poder muito grande, visando criar um verdadeiro Inferno de Gelo no mundo! Só existe uma forma de impedir a terra de congelar: impedir que Asmodai utilize seus poderes para amplificar a terrível Máquina de Controle do Clima de Lavkonikov até transformar tudo em gelo, e se possível mandando Asmodai para o Abismo de onde ele e suas Hostes diabólicas vieram!

O Combate Derradeiro

Existem muitas formas de narrar a batalha final da aventura, mas precisa sempre ser algo que a torne distinta de uma cena normal de luta. Pode envolver algum elemento ambiental, algo distinto quanto à oposição, ou praticamente qualquer coisa, tudo com a tensão das coisas terríveis que poderão acontecer no caso dos personagens falharem.

E aqui está o que realmente acontece: em qualquer outra batalha, tudo o que você tem é a tensão do personagem por poder se machucar, enquanto que os riscos no clímax são maiores. Se os personagens forem derrotados, algo especificamente ruim irá acontecer, e será tudo culpa deles. Nada com o que se preocupar.

Como dica em geral, você não deveria permitir que essa coisa terrível seja o fim do mundo a não ser que você tenha muita confiança nos jogadores. Uma falha não é algo que gostaríamos de ver, mas muitas falhas oferecem opções para criar futuras aventuras. Se o Robô Gigante foi ativado apesar dos esforços dos heróis, então isso quer dizer que em algum momento adiante haverá uma aventura na qual os personagens deverão parar o robô descontrolado. Se você destrói o mundo, é muito difícil ir a qualquer lugar (a não ser que você deseje usar a saída barata de Hollywood de ser capaz de voltar no tempo!)

Com isso em mente, é hora de fazer a bola rolar. Agora, é possível que o Combate Derradeiro seja algum tipo de desafio, como uma corrida. Se for isso mesmo, a tensão deve estar nas alturas. O único problema com fazer alguma coisa que não seja uma batalha é que como é o clímax da aventura, todos deveriam poder fazer alguma coisa, e em cenas mais especializadas isso raramente acontece.

Para dar um tempero especial, é hora de dar uma olhada nos seus personagens. Ao menos alguns deles deveriam estar melhor adaptados para a área de especialidade de cada um dos personagens. Se você tem um jogador forte e grande, um inimigo forte e grande é uma boa idéia; caso você tenha um personagem voador, um inimigo voador pode ser interessante, e assim por diante.

Aqui deve-se tomar cuidado para não fazer isso o tempo todo, ou então vai ficar parecendo a Batalha dos *Doppelgänger*. A melhor coisa a fazer é olhar o maior desafio da cena e imaginar quais personagens são melhor capacitados para resolver isso, e então colocar alguns adversários que coloquem os que ficaram mais ofuscados para dançar.

Aqui vai uma dica: tenha alguns oponentes mais detalhados do que você precisaria. Quando você for definir quem pega quem, você pode anotar quais personagens estão sobrando e mandar os oponentes em questão em cima deles.

Mais algumas dicas e pegadinhas para as quais ficar atentos:

► Caso você tenha um vilão poderoso único, tenha certeza de que em momento algum os personagens poderão cair em cima dele em grupo, uma vez que isso fará ele ser derrotado rapidinho. Dê-lhe capangas, mobilidade ou outras vantagens que o permita escapar com facilidade desses problemas, o que o tornará um desafio mais substancial.

► Use o ambiente para matar NPCs dos quais você não faz questão. Se os personagens socaram um cara o bastante para que um último golpe o Derrote, ao invés

de o manter aí apenas como estatística, faça com que o cara caia na lava ou seja comido por um monstro. Isso enfatiza os perigos do ambiente e lhe poupa de dores de cabeça. Isso também lhe dará precedente para quando o vilão desejar fazer algo similar mais adiante;

► Tente não matar nenhum PC ou NPC importante “em cena”. Personagens ressurgindo de uma morte certa é uma base para esse tipo de aventura, portanto é esperado que ocorram mortes questionáveis;

► Qualquer motivo que exigia que os personagens corressem para esse combate ainda está valendo. Adicionar uma contagem regressiva durante uma batalha pode permitir que a tensão fique muito forte. Porém, isso pode também lhe colocar em uma sinuca de bico, uma vez que a última coisa que você irá querer é uma contagem regressiva de verdade, uma vez que número possuem um efeito fixador. Ao invés disso, você poderá usar pistas físicas que indicam que as coisas estão ficando cada vez piores. O mar invadindo o recinto, estátuas antigas flutuando e assim por diante. Esse tipo de pistas permite ao Mestre indicar dramaticamente que as coisas estão piorando, porém sem ficar atrelado a uma contagem regressiva propriamente dita.

Alguns Combate Derradeiros

► Os PCs, junto com qualquer aliado deles, é colocado em uma arena com vários ninjas de alto nível, enquanto os Quatro Líderes da Ordem dos Três Tigres começam o ritual final para tomar os poderes mágicos concedidos por Amaterasu-no-kami ao Imperador para construir seu império do mal. Kanji e letras em Sânscrito são visíveis em todas as paredes. Enquanto os personagens lutam, essas runas brilham em um vermelho diabólico. Caso elas brilhem intensamente, elas se unirão em um raio que irá trazer as forças mágicas do Imperador (e consumirá sua vida no processo), dando os poderes de Amaterasu-no-kami ao odiosos inimigos da paz;

► Grh'ankarr tem uma opinião bem simples sobre a vida: o forte vive, e ele não aceita ser mandado por alguém mais fraco. Após atacar (e provavelmente matar) o Mestre Atlante, ele irá avançar no mais forte dos personagens do grupo. Para impedir que os demais atrapalhem, ele colocou vários Jyaakkkar para atrapalhar os personagens, enquanto o Canhão Antares carrega-se com a energia dos Cristais de Boro Atlante, o elemento místico-científico capaz de armazenar a própria essência da vida em forma de energia e que é a fonte de energia da tecnologia mística dos Atlantes. O Mestre Atlante, caso sobreviva, poderá ajudar os personagens a desarmar o Canhão Antares, mas acima de tudo o importante é destruir o Senhor da Guerra;

► Asmodai está em seu trono psico-energizador, de onde sua energia mística é transferida para a Máquina de Controle do Clima. Apesar de aparentemente parado e inativo, não lhe custa nada em poder invocar poderosos zumbis, demônios e outras Criaturas Diabólicas para atacar os personagens. Ao mesmo tempo, existe uma corrida contra o tempo para que a Máquina de Controle do Clima não seja carregada, e tentar romper os equipamentos demonstra-se difícil, quase impossível, com as mágicas malignas de Asmodai protegendo os equipamentos. É necessário o uso tanto da magia quanto da tecnologia para vencer o tecno-demônio no qual se tornou Asmodai, e devolvê-lo ao Inferno de onde ele veio;

Escapada no Fio da Navalha

Não será toda aventura que irá incluir uma Escapada no Fio da Navalha. Normalmente, essa é a típica fuga dos personagens quando a base do inimigo explode ou quando o vulcão entra em erupção. O quão isso é necessário para a história tem a ver com o quão excitante o clímax foi. Se todos tiveram diversão com o clímax, então a escapada pode ser mais tranquila. Se você achar que mais excitação deve ser obtida da aventura, então deve-se ter alguma atenção na Escapada.

Uma escapada convincente é difícil de ser narrada, simplesmente porque é uma corrida idiota para matar o personagem. Ao invés disso, você tem que colocar alguma outra coisa em risco, portanto existe a possibilidade de perda sem matar-se um personagem. A escapada deve ser perigosa, mas o verdadeiro perigo poderia ser quem ou o que eles estão levando consigo.

Exemplo de Escapadas

Note que existem menos exemplos de escapadas do que nas demais cenas, porque os climaxes nem sempre demandam isso.

► *O Senhor da Guerra foragido aciona um botão que começa a, um por um, destruir os Cristais de Boro Atlante! A base atlante começa a afundar. A fuga deles torna-se impossível. Apenas o Mestre Atlante pode ajudar na fuga, com os comandos do pod de fuga Atlante e seus comandos escritos no idioma do povo atlante. Ele está redimido, mas será que o pod será alcançado a tempo? E será que todos caberão no mesmo?*

► *Asmodai foi expulso de volta para os Planos Infernais, mas com isso a energia mística da Máquina do Clima se descontrolou e ameaça explodir e/ou transformar em gelo eterno tudo o que está ao seu redor. Não existe nada que possa ser feito, a não ser correr pela sua vida!!*

Finalizando

Uma vez que a sessão esteja terminando, o encerramento deve ser breve mas deixar claro que o heroísmo dos personagens foi apreciado e que eles fizeram realmente a diferença. As recompensas no gênero de aventuras não envolvem dinheiro ou tesouros, mas não precisam ser recompensados apenas pela satisfação moral. Embora nem toda aventura acabe com os heróis recebendo a chave da cidade, isso pode ser feito caso seja apropriado.

Amarrando tudo

Por mais longa que essa explicação seja, esse é um modelo simples de ser usado. Basta uma ou duas linhas de anotações para cada sessão e você tem o esqueleto básico. E lembre-se assim como seu personagens podem ser criados 'on-the-fly', você também pode fazer o mesmo com os vilões – apenas escreva algumas notas relevantes e não esquite a cabeça com detalhes até você realmente precisar deles.

O que há de errado com isso?

Ter esse tipo de estrutura disponível rapidamente é uma ferramenta bastante útil, mas pode acabar se tornando um tiro no pé. Uma trama planejada é tão útil quanto os jogadores toparem, e isso pode não acontecer. Manter-se amarrado a uma trama após ela ter descarrilhado pode levar a uma grande quantidade de problemas, sendo o menor deles a frustração e chateação.

Tramas estruturadas são um bom ponto de partida. Mas para brilhar de verdade, você precisa aprender as habilidades para a improvisação direcionada. E isso nos leva ao próximo método.

9.1.2 – Aventuras Improvisadas Baseadas em Aspectos: Improvisando com os profissionais

Então tudo o que você tem são vinte minutos para preparar a sessão, enquanto a pizza está vindo e você se pergunta olhando para as fichas dos personagens o que catzo eles estão esperando para a aventura dessa noite. De repente, pouco antes de você se resignar com o Purgatório dos Mestres, uma idéia surge – brilhante, genial, digna de nota. Você a estrutura rapidamente, define alguns elementos importantes, sente o brilho do sucesso e faz um sorriso maluco enquanto você se senta à mesa com os seus jogadores.

A aventura começa. De repente, após uma hora de sessão, a estrutura da sua trama está picotada em tantos pedaços que você não consegue mais reconhecer o que você está fazendo. Aparentemente não importa que você planeje tudo de maneira tão legal – as coisas simplesmente não rolam.

Quando as estruturas falham, pode ser mais interessante dar um passo atrás e pensar na aventura como uma história dos personagens. Embora isso aparente ser simples, considere a seguinte implicação: assim como os protagonistas de um livro ou filme, as histórias mais interessantes acontecem onde você está, e é uma história na qual o personagem em particular se encaixa muito bem.

Felizmente, seus jogadores já lhe deram ferramentas que tornam fácil para você determinar o que será importante para um personagem em uma aventura, o que eles desejam ver no jogo, o que pode oferecer conflitos, e quais elementos você deve incluir para que eles sintam que a história foi feita para eles.

Chamamos tais ferramentas de Aspectos, e os jogadores as colocaram na Ficha de Personagem por um motivo, e agora é hora de usá-los.

Premissas Básicas:

Esse caminho requer que você como Mestre parta de algumas premissas básicas, portanto vamos deixá-las claras logo de saída:

► *Não é preciso que você conheça tudo o que vai acontecer para você Mestrar uma boa sessão; na realidade, algumas das melhores histórias podem ser (e freqüentemente serão) resultados de quando você não possui nenhuma idéia do que vai acontecer. Isso inclui os resultados de qualquer conflito ou decisão tomada pelos personagens, qual cena irá concluir a aventura, e tudo no meio. Será necessário cooperação para fazer as coisas andarem, o que é muito bom.*

► *O uso dos Aspectos, seja ao invocá-los ou forçá-los, é uma das chaves nesse tipo de aventura para dar “substância” às decisões tomadas, e portanto para criar drama e tensão durante a mesma;*

► *Quanto maior o número de vezes que os Aspectos forem forçados ou invocados em resposta a uma decisão ou por causa de uma delas durante a aventura, mais interessante ela é inerentemente. É chato jogar quando não há riscos;*

► *Não importa o quão boas sejam suas idéias, o que os jogadores querem vem primeiro. Se suas idéias são tão legais que os jogadores podem estragá-las, você deveria então usá-las para escrever um romance, e não jogando RPG*

► *Nada descrito aqui deve ser levado a ferro e fogo. Se você tem alguma grande idéia para colocar na aventura, você provavelmente a trabalhou o bastante para que nenhuma dessas premissas seja quebrada.*

Criando a Trama

Quando criar uma aventura seguindo Aspectos, você não irá construir a trama inteira. Você poderá ter uma boa idéia de como as coisas começarão, mas a partir daí, você precisará estar preparado para o caso da aventura seguir em diversas direções diferentes.

O que você precisa fazer, porém, é escolher quais Aspectos de cada Ficha de Personagem você acha que serão úteis ao serem incorporadas na aventura. Normalmente, um Aspecto ou dois será tudo o que você precisará por PC, mas você poderá desejar escolher mais Aspectos para gerar uma aventura improvisada que precise ser mais longa. Esses Aspectos, uma vez eleitos, devem formar a base para o foco da aventura – eles irão determinar qual o ponto de partida da aventura, que tipo de decisões espera-se que os jogadores tomem, e em qual o contexto você irá manter a aventura se precisar agir por trás dos panos.

Vamos dar um exemplo. Suponha que você tem um grupo com dois jogadores (vamos chamar seus personagens João e Maria), e um Aspecto de cada um realmente lhe chama atenção: João tem um Aspecto *Leal até a Morte*, e Maria um Aspecto *Passado Sombrio* (mantenha em mente que como Mestre, você pode saber qual foi esse passado durante a criação dos personagens). Uma aventura que gire em torno desses dois Aspectos pode resultar no seguinte:

► *Crie uma situação na qual a Lealdade de João não seja exatamente a melhor forma para resolver um problema, ou na qual ele precisará trair um de seus amigos para fazer algo importante;*

► *Crie uma situação na qual a revelação sobre algo do passado de Maria seja extremamente importante para resolver um problema sem conseqüências terríveis, e ela tenha que decidir se revelar ou não seus segredos será mais importante do que sofrer tais conseqüências.*

Pensando nisso por alguns instantes, você tem uma idéia para o ponto de partida: um antigo parceiro de Maria em negócios obscuros do seu passado está usando os lucros obtidos para financiar pesquisas de robótica de um cientista maluco, para poder usar suas criações para extorquir dinheiro de Washington. Se ele não for impedido de adquirir os últimos componentes que o cientista precisa e não for levado à justiça, ele irá criar um reinado de terror que irá paralisar o país inteiro.

Obviamente isso apresenta problemas para Maria – ela poderá ir em frente e delatar seu antigo parceiro, dizendo o que sabe, mas as provas irão revelar também sua participação em tudo isso, destruindo

sua reputação, possivelmente custando-lhe amigos, colocando-a em problemas judiciais, e dando-lhe inimigos.

Como isso se aplica para gerar problemas para João? Simples – se alguém em quem João confia estiver investigando a situação, essa pessoa poderá pedir a João para ficar atento a possíveis envolvimento de Maria nessa situação. Se Maria descobrir sobre essa investigação, ela deveria obviamente cobrir seus passos, portando discrição será primordial. De repente, os problemas aparecem para João. Sua lealdade para sua amiga Maria supera seu senso de justiça? Se ele encontrar evidências que possam comprometer-lá, sua lealdade o permitiria usá-las para parar o que quer que ela esteja fazendo?

Apenas pensando nas implicações de cada um desses problemas e de quaisquer conflitos que ocorram como resultado das mesmas, você definitivamente obterá material o bastante para uma sessão longa.

Pontos de Decisão

Agora você sabe qual o centro da aventura. E então? Você ainda não faz a menor idéia do que pode realmente acontecer durante o jogo, e você tem apenas dez minutos antes de sua casa ser invadida com jogadores geniais e estraçalhadores de tramas (e você os adora). O próximo passo é pegar os elementos que você imaginou e estruturá-los em pontos de decisão. Esses pontos irão ser o foco de decisões abertas que não podem ser ignoradas e irão levar a ação para uma determinada direção. Esses pontos de decisão devem fazer uso da trama básica. Tenha certeza de manter a maior parte deles flexíveis o bastante para que possam ser introduzidos na aventura a qualquer momento, e não defina de imediato os resultados dos mesmos.

Voltando ao exemplo citado, nós podemos criar alguns pontos de decisão que devem ocorrer:

► *Em algum momento, a verdadeira identidade do vilão (o parceiro de Maria) será revelada, provavelmente no momento chave da aventura, deixando Maria amarrada ao que ela deverá fazer. Isso irá funcionar melhor por meio de um encontro clandestino onde ele a intimida, avisando-a para permanecer fora da jogada se não quiser ir junto com ele;*

► *Em algum momento, outros investigadores (como informantes, policiais, ou contatos) irão avisar João para tomar cuidado com Maria, deixando claro a urgência da situação como um todo, e pedindo para ele espioná-la em segredo. João deverá decidir se irá fazer isso ou não, se ele irá contar a Maria sobre tudo isso, e assim por diante;*

Esses dois pontos de decisão poderão desenvolver-se em dois grupos potenciais de cenas. Se João contar tudo a Maria, eles poderão atuar em conjunto para revelar o ponto preciso no qual o passado de Maria se encontra com o do vilão e desse modo revelá-lo. Se eles escolherem manter segredo um do outro, você terá um jogo de gato-e-rato conforme João tenta manter Maria longe de sua casa e escritório tempo o bastante para investigar. Os outros investigadores poderão fornecer algum risco para Maria uma vez que eles possuem seus próprios motivos. Maria pode tentar encontrar uma forma de alterar as evidências que a ligam ao vilão. Entre outras coisas divertidas.

Mas não é só isso. Existem mais coisas que podem sair de sua cabecinha genial:

► *Robôs surgem pelas ruas onde os personagens estão, protótipos defeituosos do cientista maluco. Eles se envolvem em uma briga com os policiais locais e partem para a destruição generalizada. Os personagens intervêm? Os policiais provavelmente serão capazes de lidar com isso por si próprios, e isso os manteria numa boa, mas algumas pessoas poderiam morrer e os policiais poderiam levar todas as evidências do ataque. Se os personagens lutarem contra os robôs, eles estão correndo risco de sofrerem danos colaterais, e isso avisará que os personagens estão na cidade. Essa é uma ótima cena de abertura para a aventura.*

► *Os personagens descobrem que a companhia de pesquisa da qual o cientista maluco está recebendo equipamento técnico também está envolvida em ações humanitárias, fornecendo alguns medicamentos importantes para hospitais que precisam deles. Se um NPC estiver ajudando eles a obterem essa informação, ele ou ela poderá pedir aos personagens não tornarem público o envolvimento da companhia, dizendo que não havia como a companhia saber antes. Os personagens irão aceitar as conseqüências da implicação da companhia se ela puder ser fechada? Poderão ser pegos se alterarem seletivamente as evidências? E a justiça em tudo isso?*

► *O vilão poderá exigir algo de grande valor a um PC (normalmente algo relacionado a outro Aspecto) como parte de sua extorsão. Na realidade ele não deseja ver o potencial completo dos robôs – ele é apenas um homem de negócios, e ele apenas quer*

dinheiro. Ele é sério quanto à oferta, e irá aceitar qualquer pedido dos personagens se eles deixarem ele e seu saque em paz. O cientista maluco pode ter outros planos, portanto ainda teremos pancadaria, mas isso dá ao jogador a chance de decidir se o personagem ou não aceita o preço cobrado...

O que realmente acontece

Então está tudo pronto – tudo o que você precisa para uma noite de aventuras muito boa. Começando por uma cena de abertura de tirar o fôlego, você chega a um ponto de decisão e passa por todas as cenas nas quais você explorará as consequências das ações tomadas. Misture mais alguns pontos de decisão conforme suas necessidades e siga mandando ver entre eles, e você terá garantido pelo menos uma boa noite de aventuras. Mais ainda: como todas essas cenas são parte de decisões tomadas pelos PCs, o episódio será definitivamente “sobre” eles de uma forma que nenhuma trama de aventura pré-definida é capaz, mesmo as mais flexíveis. Uma vez que você não tem nada pré-determinado, os resultados irão surpreendê-lo e divertí-lo, e as histórias estarão cheias de desenvolvimentos inesperados do personagem e peso dramático.

Colocando pontos de decisão entre as cenas

Portanto está tudo bem, mas como introduzir novos pontos de decisão em jogo? Se você está conectando um grupo de cenas a uma decisão, você precisaria introduzir mais pontos se houver um clima para isso?

Enfaticamente, você **NÃO PRECISA!** Não fique preso à idéia de incluir tudo o que você obteve em uma sessão – vários pontos de decisão se tornarão irrelevantes conforme o curso de ação ou simplesmente serão parte da ação como um todo. Frequentemente, com um grupo proativo, você precisa apenas de uma ou duas decisões importantes por personagem para entupir a noite com cenas.

No fim das contas, as aventuras são sobre agir. Se você tiver ação acontecendo, mande ver! Mas se o passo começou a ficar mais devagar ou se os eventos do primeiro ponto de decisão forem resolvidos rápidos demais, introduza um novo. A melhor forma de fazer isso é por meio de NPCs – não importa como, pessoas respondem melhor a outras pessoas do que a outros estímulos. Normalmente tudo o que você precisará para empurrar novos pontos de decisão são pessoas às quais o personagem está conectado, que precisam de alguma coisa e possuem a força de vontade para correr atrás disso. E se um PC tiver uma rivalidade com um dos policiais que estão em cena durante o ataque dos robôs? E se o vilão estiver apaixonado por Maria?

Isso também irá ajudar a reestruturar objetivos de cenas de aventuras mais tradicionais (invadir um determinado lugar, derrotar os guardas, fazer uma investigação bem sucedida, etc...) para aparecerem no início do ponto de decisão, e não no seu fim. Ao invés de gastar todo o seu tempo imaginando se os personagens irão encher o vilão de balas, simplesmente meta a arma na mão deles com um vilão que acabou de trucidar seus amigos/amantes/pais/filhos. Justiça ou vingança?

Esse é o tipo de pressão do qual você irá obter histórias.

Evite vacilar quanto ao ritmo e à estrutura

Frequentemente, usar esse método irá exigir que você seja muito flexível quanto a estrutura da trama como um todo, uma vez que reagir a decisões poderá lhe tirar do formato tradicional “começo, meio e fim” das aventuras. Mas sabe de uma coisa? Tudo bem, desde que todos se divirtam. Por outro lado, você não deveria permitir uma situação na qual as cenas ficam atoladas e o ritmo fique reduzido porque há falta de proatividade. Isso é uma aventura, caramba! As coisas tem que acontecer! Não deixe a sessão ficar chata. Se você tem apenas quatro horas de uma Terça-Feira para jogar e você ainda não conseguiu sair das complicações iniciais da trama após três horas, provavelmente você está muito lento. Use os bocejos e sinais de concordância distante como sinal.

Lembre-se: como Mestre, você está no controle total de como as cenas passam-se, quais decisões reais devem ser tomadas, e quanta pressão deve ser exercida pelos NPCs ou pelas situações para que as coisas aconteçam. Você ainda está no controle da coisa toda, e como um editor esperto de um filme, você deveria saber como enquadrar as cenas, sobre o que falaremos mais adiante nesse capítulo (veja a página 199).

Felizmente, a maior parte da base quanto ao enquadramento de uma cena ocorre por instinto – as pessoas possuem uma tendência a estruturar as coisas no subconsciente, e a anatomia geral de uma história

é algo que está praticamente codificado diretamente em nossas mentes atualmente. Quando as coisas começarem a parar, porém, é VOCÊ quem deve botar a água pra ferver. Sua habilidade para enquadrar cenas é primordial ao estabelecer o ritmo da aventura (veja a página 199 para maiores informações).

Por causa disso, a estrutura de aventura oferecida anteriormente pode ainda assim ser útil para você com esse método. Entendendo-a como um exemplo genérico de como uma aventura funciona, ela oferece a você uma boa pista de que tipo de cenas estarão acontecendo quando. Se a aventura tiver que acabar a meia noite, e o vilão for desmascarado às 11:30, é hora de empurrar as coisas para o Combate Derradeiro – pegue todas as decisões tomadas até aqui, e levante apropriadamente suas conseqüências. O vilão não foi desmascarado às 11:45? Faça-o na próxima cena. Torne-o mais descuidado. Leve os personagens diretamente ao Combate Derradeiro, com os tiros voando para todos os lados. Ainda são 10:30? O último ponto de Decisão pode ser a mola propulsora para você fazer a Reviravolta. Ter algumas noções desses tipos de coisa lhe empresta algumas estrutura para suas sessões dá à coisa toda uma cara familiar, não importando o fato de que você não sabia quais cenas iriam acontecer.

Aventuras de Longo Prazo

Todos esses conselhos podem ser aplicados também em larga escala, se você pretende mestrar uma série de aventuras. Com dez Aspectos por personagem e uma média de três ou quatro jogadores por grupo, você tem material pra caramba para desenvolver uma série duradoura que mantenha o senso de que os personagens importam. Se você deseja ir além, você pode centrar deliberadamente aventuras individuais em alguns PCs em especial que se tornem as “estrelas” de sua história. Os jogadores normalmente não reclamam disso se tiverem certeza de que também terão o momento de brilhar.

9.1.3 – Aventura Improvisada Dinâmica: prepare tudo e manda brasa!

A aventura Dinâmica é um pouco mais solta que a Estruturada mostrada anteriormente, mas tem um esqueleto mais rígido e maior narrativa (por exemplo, estrutura de trama deliberada) que a aventura Baseada em Aspectos. Criar uma aventura assim é basicamente algo estrutural, mas irá depender bastante do Mestre ser capaz de colocar as coisas em movimento e garantir que vão para onde vem ir.

Preparando o Ambiente

Primeiro Passo: Qual o gancho da aventura?

Uma aventura dinâmica começa com um gancho central, que pode ser uma coisa qualquer (como um tesouro ou segredos industriais), uma pessoa (como um bilionário diletante, uma diva famosa ou um cientista genial), ou até mesmo um local (como um teatro na noite de abertura da temporada ou um cemitério mal-assombrado). O que é não interessa, o que importa são as pessoas que você irão desejar esse gancho

***Exemplo:** Recentemente o Dr. Hertzog descobriu em escavações próximas a Atenas uma objeto no formato de um ovo com uma série de escritos em grego antigo. Mal sabe ele que na realidade esse é o Pote de Ambrosia, o item místico capaz de conceder àquele que beber de seu conteúdo a imortalidade. Esse item, protegido pelas Harpias e pelas Parcas, foi perdido durante terríveis batalhas na Idade Média;*

Segundo Passo: Quem deseja-o?

Você agora precisará de um NPC. A melhor escolha para o primeiro NPC é o personagem que você deseja que seja o vilão da história. Esse personagem tem um interesse no ganho. Talvez deseje roubá-lo ou talvez o destruir. Porque, será respondido na próxima questão.

Nem sempre esse “quem” precisa ser uma pessoa. Pode ser um grupo, como uma organização, ou talvez um indivíduo interessante e seu tenente. Esses personagens secundários em geral são apenas extensões da motivação do personagem.

***Exemplo:** A descoberta do Pote de Ambrosia não passou despercebida nos círculos dos estudiosos místicos. A Ordem Ariana Estóica, uma ordem secreta de magos que comandam por detrás dos panos o Partido Nacional Socialista dos Trabalhadores Alemães (Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei). Seu agente principal é Johannes Krautzmann, um jovem com grandes habilidades e ambição ainda maior. Para obter o Pote de Ambrosia, Krautzman não medirá esforços e nem considerará ação nenhuma pequena o bastante, principalmente se for contra os inimigos da Ordem;*

Terceiro Passo: O que ele pretende fazer com isso?

Se pergunte, se nada estiver no caminho ou der errado, o que o NPC deseja fazer com o gancho da aventura? Qual é o seu plano?

Tenha em mente, quando responder essa pergunta, que você está pensando em médio prazo. No curto prazo eles farão o que for possível para obter (ou proteger, ou destruir, ou devorar, ou qualquer outra coisa) o gancho, e no longo prazo, eles irão usar o que quer que eles tenham obtido de vantagem com o gancho para alcançar seus objetivos finais. O plano de médio prazo é o que eles precisam fazer para ligarem esses dois pontos.

Note que algumas vezes os planos dos personagens e suas conseqüências não são a mesma coisa em todos os casos. Ladrões que roubam coisas tentando serem ricos, mas acabam recebendo uma terrível maldição, é um ótimo exemplo de como essas coisas podem dar errado.

Note também que como esses são planos de médio prazo, dificilmente o resultado é algo tão extremo quanto “eu vou dominar o mundo”. Ao invés disso, ele está focado em um passo no caminho para a dominação mundial.

***Exemplo:** Krautzmann e seus superiores estudaram muitos tomos de magia e descobriram que o Pote de Ambrosia pode transformar qualquer bebida em algo capaz de curar qualquer veneno ou doença e que, quando essas bebidas são consumidas prolongadamente, elas regeneram o corpo e podem até mesmo tornar a pessoa imortal depois de certo tempo. Além disso, descobriram que esse processo pode ser acelerado com o uso de alguns rituais mágicos especialmente preparados. Claro que esses últimos levam algum tempo... Mas uma vez com o Pote de Ambrosia, tempo será o menor de seus problemas;*

Quarto Passo: Isso é o bastante?

Se você acha que tem o bastante para começar a ação, manda ver. Senão, volte para o segundo passo e escolha um novo NPC, e responda para ele as perguntas dois e três. Faça isso até que você tenha certeza que tem uma situação dinâmica e uma idéia real do que irá acontecer.

Nos passos em questão, leve um tempo considerando os Aspectos dos personagens. Se eles têm algum Aspecto para determinados NPCs, é uma ótima hora para trazer eles à tona. Fora isso, dê uma olhada nos Aspectos e veja como eles podem trazer NPCs cujos planos e motivações sintonizem-se a eles.

***Exemplo:** Krautzmann e a Ordem Ariana Estóica não são os únicos interessados no Pote de Ambrosia. O Grupo Kairós, seguidores dos Novos Deuses, também desejam esse item poderoso para realizar as mágicas capazes de vencer os cristãos no território grego, expulsando-os do Peloponeso e do Mar Egeu e trazendo o povo grego novamente às glórias e às honras do Século de Péricles. Além deles, a Sagrada Fraternidade dos Mestres Brancos estão observando esses dois grupos e quaisquer outros, e qualquer ação mística mais perigosa será punida com rigor.*

Vendo o quadro completo

Uma vez que você tenha complicado a mistura o suficiente, você deveria ter diversas linhas potencialmente adversárias. Cada participante tem seus objetivos, e dificilmente todos eles conseguirão o que desejam. Ao mesmo tempo, os objetivos competidores deveriam sugerir uma matriz de como a história deveria se encaminhar se ninguém mais se envolver. Para e gaste um tempo pensando em como tudo isso se resolveria se os personagens não se envolvessem.

***Exemplo:** Na realidade, não existe muito o que pensar nesse caso: tanto o Kairós quanto os Mestres Brancos são fracos demais no presente momento para sozinhos pararem a Ordem Ariana. Mesmo contando com a ajuda dos Novos Deuses, o Kairós é muito fraco frente à máquina de guerra mágica da Ordem Ariana, enquanto os Mestres Brancos, apesar de seu poderio mágico defensivo, seriam esmagados pelos soldados zumbis da Ordem Ariana. Não há como enfrentar a Ordem Ariana por meios místicos. Apenas não-iniciados seriam capazes de os enfrentar;*

Colocando as coisas em ação!

Uma vez que você obteve a pintura maior, deve-se sugerir a direção que a narrativa deve ir até o ponto onde os personagens se envolverão. Imagine como os personagens entrarão na situação, e então

simplesmente mande ver. Quando os personagens tomarem alguma ação, considere as conseqüências da mesma, e se elas aumentam ou não as chances de um ou mais dos resultados desejados ocorrerem.

Os personagens podem acabar apoiando os objetivos de um dos NPCs, mas o Mestre precisa estar preparado para que eles levem a situação para uma direção completamente diferente.

Exemplo: Os jogadores podem ser contactados por inimigos do partido nazista alemão e indicarem seu interesse no estranho vaso. Personagens místicos podem ser contactados pelos Mestres Brancos, que demandarão ação sem afobação dos personagens. Personagens gregos poderão ser contactados pelo Kairós, que aos olhos do mundo não passam de rebeldes pela liberdade da Grécia. Um personagem aleatório pode entrar como um coringa nessa ação toda, colocando todos os envolvidos em risco, ainda mais se tiver Mistérios alto o bastante para obter informações sobre o Pote de Ambrosia;

Planeje

Pense um pouco nos resultados que tem maior possibilidade de ocorrer. Você não é obrigado a fazer com que qualquer um deles ocorra, mas essas são as coisas nas quais os NPCs estarão envolvidos para que ocorra, então devem ter uma chance razoável de ocorrer:

Exemplo: A Kairós age por debaixo dos panos tentando roubar o Pote de Ambrosia antes que ele saia da Grécia. Caso o Pote saia da Grécia, a Kairós poderá ou não recorrer aos Mestres Brancos para impedir que o Pote caia nas mãos da Ordem Ariana. Se forem contactados pela Kairós, os Mestres Brancos procurarão qualquer agente independente ligado a eles que possa agir no momento para que a ação seja rápida e sem problemas. No caso do Pote cair na mão da Ordem Ariana, a Kairós poderá tentar invadir os domínios da Ordem mas, caso obtenham o Pote, deixarão a sujeira para quem estiver por perto resolver (!!!)

Rascunhe

Se ajudar, imagine o gancho como uma esfera, com cada NPC tendo uma flecha indo na direção da esfera com o seu objetivo. Com vários ganchos, cada personagem terá várias flechas. Use esse mapa para manter-se atento ao que irá acontecer com os personagens que você levou a uma cena em determinado momento.

Exemplo: No caso da cena na Grécia, quando o Pote for levado para fora do país, os membros da Kairós (no caso, rebeldes) irão atacar os “ladrões dos artefatos antigos de nossa pátria” (os PCs) para impedi-los de levarem o Pote. Ao mesmo tempo, membros da Ordem Ariana (disfarçados, obviamente) irão “auxiliar” os personagens, atuando contra os Kairós. Já quando os personagens saírem da Grécia, os mesmos que auxiliaram o personagem seqüestrarão o avião onde eles estão! Por sua vez, uma pequena esquadrilha de aviões da Kairós irá tentar abrir caminho para dentro do avião para resgatar os personagens (ou ao menos o Pote);

Jogue

Você já pensou o bastante! Hora de botar para quebrar!

Foi o bastante?

OK, então o ritmo na verdade não está no ponto, e você encerrou a primeira cadeia de eventos rápido demais. Você precisa de mais e bem rápido. Sem problema! Parta do objetivo que foi bem-sucedido, seja qual for – esse é o novo gancho. Alguns dos mesmo personagens ainda estarão interessados, mas alguns podem sair do radar. Substitua-os por novos agentes interessados até que você reconstrua tudo. Com um pausa de alguns minutos você poderá começar tudo de novo.

Exemplo: os personagens não conseguiram impedir que a Ordem Ariana conseguisse o Pote de Ambrosia, e agora sabem dos objetivos da mesma. A Kairós, agora com mais sabedoria vinda dos Novos Deuses, decidiu que o melhor a ser feito é destruir o Pote, antes que a Ordem consiga condenar o mundo às trevas. Os Mestres Brancos saíram do radar, observando (muito) à distância os acontecimentos, mas um terceiro grupo se envolve: o

Soviete Místico, mestre da magia ligados à Internacional Socialista. Inimigos da Ordem Ariana, o Soviete está observando as ações malévolas da Ordem, desejosos por apenas uma desculpa para uma guerra mágica contra a mesma. E essa desculpa aparece com o surgimento do Pote de Ambrosia! Ao mesmo tempo, agora os personagens devem impedir que a Ordem consiga os itens necessários para fazerem seu ritual (que inclui vários não-Arianos para serem sacrificados), ou seus líderes se tornarão imortais!!!

Não dói pensar nesses resultados potenciais, mas não fique muito atados a eles. Uma coisa que eles não devem pensar é no objetivo que foi alcançado pelos personagens se eles fizeram algo completamente inesperado. Felizmente, o mesmo modelo pode ser usado: observe o que os personagens obtiveram e use isso de gancho na próxima fase:

Exemplo: no meio do Combate Derradeiro contra a Ordem Ariana, apesar de todos os esforços, o Pote de Ambrosia é destruído: seu poderoso poder místico liberado ao redor do mundo conforme seus fragmentos se espalham pelo globo. A Ordem é ferida com uma de suas bases sendo totalmente destruída, mas eles não estão mortos! Ao mesmo tempo, a Kairós chora a perda de um item místico poderoso, mas orientados pelos Novos Deuses decidem deixar o terreno dessa batalha com a vitória parcial. Os Mestres Brancos, porém, informam aos PCs que, embora o Pote tenha sido destruído, seus fragmentos agora são poderosos itens para energizar máquinas místicas. O Mestre Atlante, um dos antigos inimigos dos Mestres Brancos e atual aliado dos mesmos, percebe que muitos estão procurando esses fragmentos... E inclusive que um certo Dr. Marconi já está utilizando um deles em pesquisas para construir uma Arma Definitiva para Dominar o Mundo!!! Agora é uma corrida contra o tempo entre os PCs e Marconi para obterem os fragmentos do Pote de Ambrosia... E ainda mais da Ordem Ariana, que imagina que tal Arma deva ser dos alemães, e da Kairós, que acham uma boa idéia conservar ao menos alguns fragmentos como propriedade dos gregos!!!

Expandindo e Contraindo o Modelo

Vale a pena notar que assumimos que as situações serão complexas e motivadas por diversos motivos. Isso é ótimo para estabelecer o cenário, mas conforme você se move para ganchos secundários, fique a vontade para afrouxar as coisas um pouco mais, e faça com que o único obstáculo para o objetivo seja algo fácil, como um templo cheio de armadilhas mortais.

Por outro lado, você pode complicar o caminho para o gancho: se o mesmo não estiver imediatamente acessível, as partes interessadas poderão precisar passar por um ou mais passos intermediários antes de poderem interagir com o gancho. Por exemplo, pode existir um templo no meio da floresta como um gancho para muitos grupos, mas ainda há os perigos da floresta que podem surgir antes mesmo de o gancho ser algo relevante. Isso permite combinar os fatores dinâmicos vindos de NPCs com agendas próprias com problemas mais cotidianos.

Como dinossauros.

No fim das contas

Cada um desses caminhos para rolar uma aventura improvisada foi apresentado a você em sua forma pura – e você pode com certeza usar qualquer um deles e rolar uma aventura improvisada maravilhosa usando apenas ele. Mas a verdadeira técnica ninja sua como Mestre é combinar todas elas em uma grande mistura e obter um mexidão.

Aventuras Improvisadas Estruturadas oferecem um bom conjunto de alicerces para qualquer aventura. Isso torna-o o ponto ideal de partida se as duas outras estratégias não se adaptarem. E qualquer Aventura Improvisada Dinâmica será mais poderosa se você utilizar uma perspectiva baseada em Aspectos nela, e trabalhar pontos de decisão baseados em Aspectos nela.

Pense nessas técnicas como um martelo, uma chave de parafuso e um serrote. Cada ferramenta tem sua própria função na qual são excepcionais, mas sem ter todas elas sua caixa de ferramenta será incompleta.

9.2 – Mantendo o clima

História de aventura são o melhor gênero para aventuras improvisadas pois é extremamente simples, sem complicações: bom é bom, mal é mal, a ciência e boas intenções são capazes de corrigir os males do mundo e o mal pode ser derrotado com determinação e alguns socos.

Isso não quer dizer que seus cenários de aventuras não devam ter alguma complexidade aqui e ali – todos adoram um bom mistério de vez em quando – mas o gênero de aventuras realmente começa a aparecer quando ele constrói um período de ação cada vez mais desenfreada. Uma boa aventura desse tipo deve fazer com que os personagens sintam que estão escalando toda a parede muito lisa e fria de um veículo gigantesco – e conseguindo, de alguma forma, entrar no mesmo antes de serem espremidos contra uma parede oposta!

Para dizer de outra forma, as melhores aventuras de ação costumam ser algum tipo de corrida – contra o tempo ou contra um inimigo. Tudo está se movendo e as conclusões não apenas são inevitáveis mas tão aparecendo. Quando os personagens chegarem na linha de chegada, deveriam estar com o mesmo tipo de expressão de um corredor que chegou em primeiro graças àquele *sprint* final desesperado.

Alguns Mestres conseguem isso apenas exercendo técnicas que eles já conhecem, mas muito de nós não somos tão abençoados. Esse capítulo já deu algumas idéias de como criar a aventura, de modo que você já tem como criar o tipo de experiência da qual estamos falando. Aqui vamos falar de técnicas que remetem diretamente à idéia de “corrida”.

9.2.1 – Mantenha-se voltado à ação

A ação é o coração que pulsa orgulhoso das aventuras de ficção. É função do Mestre garantir que esse coração não pare um segundo. Leia o que se segue, caro Mestre, e aprenda como determinar o compasso das suas aventuras de ação!

Mantenha-os cronometrados!

Não há nada como um relógio para manter o metrônomo de sua aventura regular. Não importa se você está mestrando uma aventura improvisada ou uma série mais longa, você já tem um relógio correndo – o tempo de duração real de sua sessão. Você deveria estar atento para garantir que você colocou eventos interessantes o suficiente dentro desse período de tempo, mas aqui estamos falando de outra coisa.

Estamos falando, na realidade, do relógio de tempo de jogo – algo que os personagens deverão estar percebendo o tempo todo, como um predador a espreitá-los! A pressão do tempo dentro do jogo é vital para encorajar uma atmosfera de ação real. Nenhuma situação que exija ações dos personagens deveria vir sem ter algum tipo de limite de tempo antes que conseqüências terríveis caiam sobre o dorminhoco!

Exemplo: *Cairo está investigando um templo abandonado que ele suspeita ser de seu inimigo jurado, Tar-Amaron. Ele parece calmo: apesar da escuridão, tudo está silencioso o bastante para dar a impressão de que não há ninguém e que ele poderá chegar à biblioteca do Mestre da Ordem de Set com facilidade. Mal sabe ele que Tar-Amaron não apenas levou seus tomos embora, como espalhou pelo templo armadilhas cheias das mortais víboras Naja, e que múmias de antigos seguidores dele ainda estão por ali! Cobras ou múmias, a qualquer momento (provavelmente quando virar a próxima esquina) Cairo será atacado;*

Como Mestre, você deveria sintonizar seu ouvido ao ritmo desse relógio, e mover-se rapidamente para dar corda a ele quando ele parar. A tensão em uma cena dramática não deve parar; se isso acontecer – coloque o relógio novamente para funcionar! Seus jogadores poderão usar essa lerdada ocasional para esticar o corpo; eles podem simplesmente sentar por aí e conversar – então coloque o relógio novamente para funcionar!

Ofereça montes e montes de pistas e dicas

Você pode até imaginar que deu todas as pistas corretas e dicas sutis necessárias para que os personagens matem a charada e cheguem à raiz do problema... mas eles continuam sentando sem saber o que fazer, ou lhe perguntando questões que não estão voltadas ao alvo. O jogo está, essencialmente, parado. Como isso aconteceu?

Infelizmente, é provável que a responsabilidade sobre isso seja apenas sua: se todas as questões que os jogadores estão fazendo são fora do alvo, provavelmente é porque você não tornou o alvo grande o

bastante se eles ficam sentados e não têm certeza de que ações deveriam tomar, você provavelmente não lhe deu tantas pistas quanto são as opções possíveis.

Não estamos dizendo que você não deveria deixar aberto aos jogadores perseguirem suas próprias agendas – até por que todos os personagens dos jogadores são o foco principal da aventura. Mas se os personagens permanecem parados quando têm que ir para algum lugar (e não interessa se é verdade do seu ponto de vista, mas *não do ponto de vista dos personagens!!!*), é porque você não os mostrou qual é a direção. Então **MOSTRE-A!!!**

As tramas de aventuras de ação costumam ter uma certa *inevitabilidade* ao seu redor. Não é o mesmo que dizer que elas foram construídas para “guiar” os jogadores. Ao invés disso, cada passo que é tomado deveria revelar naturalmente os passos seguintes. No caso de tudo o mais dar errado, os jogadores irão seguir esse caminho, desde que ele seja claro o bastante para ser percebido

Exemplo: *A melhor forma de fazer com que os personagens percebam que estão encrocados é fazendo os barulhos estranhos. Mas ao mesmo tempo, eles irão correr riscos desnecessários se não perceberem que Tar-Amaron levou seus tomos embora e armou uma série de armadilhas contra eles.*

Aqui temos alguns problemas:

Para começar, como os personagens perceberão que estão sendo enganados e mandados para uma armadilha sem pista nenhuma? Provavelmente perceberão, mas tudo o que farão é seguir em frente achando que ainda há algo interessante a seguir.

Em seguida, as Najas podem ser muito espertas, procurando atacar-lhes pelas frestas do templo, assim como as múmias podem (e deveriam) aproveitar-se do silêncio espectral para se deslocar.

É necessário então criar um ambiente rico em detalhes para que eles possam sobreviver e obter pistas do que fazer:

▶ *É perceptível um barulho estranho. Um teste de Sobrevivência indicará que são Najas e um de Mistérios que são múmias;*

▶ *Conforme vão se aproximando do local onde (em teoria) a biblioteca do Mestre da Ordem de Set está, eles vão percebendo pedaços de papiro e papéis caídos no chão, como se alguém tivesse fugido sem dar muita importância para o que deixava para trás. Um investigador poderá perceber que a pessoa saiu de dentro da biblioteca, e não foi para dentro da biblioteca, como seria de se esperar;*

▶ *Um cheiro pútrido pode acompanhar o aproximar dos personagens da biblioteca, conforme as múmias vão se aproximando;*

▶ *Algumas notas em papiros, papéis e cadernos de nota espalhados indicam uma região próxima a Cartum, na Somália, o que dará pistas para o próximo passo.*

Com isso tudo, os personagens terão um caminho a seguir, mesmo que diferente do que o Mestre planejou.

Se você colocou um mistério em uma aventura desse tipo, por exemplo, então tenha certeza de que há mais de uma maneira de resolvê-lo. Você deve também exercitar uma tolerância ampla para soluções doidas que os jogadores ofereçam (mas veremos mais sobre isso adiante), ou permitir que eles persigam algumas tramas paralelas antes de retornar à principal (se isso porém indicar um desvio na campanha, tenha certeza de colocar as coisas de volta aos trilhos como mencionado anteriormente).

Isso nos leva ao que foi dito anteriormente: todo alvo que você coloque na história deve ser grande o bastante para ser notado e sugerir um curso de ação, e grande o bastante para ser atingido se as pessoas vierem até ele de várias direções. A paralisia surge da falta do óbvio. Não tema o óbvio – é parte do gênero. Ofereça muitas pistas e dicas, e seus jogadores irão cada vez mais rápido na direção desejada.

Aceite planos e esquemas malucos

“Um plano executado valentemente AGORA é melhor do que um plano perfeito para a semana que vem” - General George Patton

Patton poderia estar falando sobre aventuras de ação quando disse isso. Os jogadores irão tomar uma postura mais orientada à ação se eles sentirem que não serão penalizados por terem planos que não sejam perfeitos. Seja compreensivo com falhas e disposto a ocultá-los em nome da diversão.

Mesmo quando houver mais furos no plano que um queijo suíço, não tome partido desses furos de imediato. Os vilões podem ter pontos cegos, afinal de contas eles não são perfeitos também. Aproveite-se

dos furos, com certeza, quando isso aumentar a dramaticidade, mas não vá atrás deles ao ponto de destruir o plano. Se o plano for sequer adequado (especialmente se for algo que exija valentia ou coloque os personagens assumindo riscos absurdos), então ele pode se tornar um elemento divertido e sólido na história. Apóie o plano – como está – e seja grato por estar envolvido nisso tudo!

Encoraje a ação, e não a reflexão

Sentar e pensar nas coisas pode acabar com o ritmo da aventura, pois esses personagens são homens e mulheres de ação. Quando tiver uma escolha entre uma linhagem “pensativa” e uma de “ação”, a “ação” vence!

Isso não quer dizer que momentos “pensativos” não tenham vez. O mundo das aventuras também é um mundo onde existem tecnologias estranhas a serem examinadas, runas antigas a serem decifradas, e delegados chatos a serem engabelados. Mas cada uma dessas coisas é apenas uma parte da situação da aventura, e não seu todo. As estranhas tecnologias que precisam de tradução podem vir à vida, atacando a todos no laboratório! Inscrições que precisam ser decifradas podem ser a passagem para catacumbas infestadas de armadilhas! E os delegados chatos podem ser alvos de assassinos sinistros!!

Jogar a ação no meio de uma cena normalmente contemplativa dá vida ao jogo, mantendo as coisas movimentadas. Não tenha vergonha de fazer isso. Mas tenha vergonha de fazer isso quando os personagens estiverem interagindo fortemente entre si. A idéia aqui é encorajar a ação ao invés da contemplação, e não *forçar* isso. Uma boa cena social onde todos aproveitem o cenário é maravilhoso – você não vai querer jogar isso na lama de modo algum! O que você deve é prevenir as coisas de chegarem ao ponto nos quais elas se tornem menos interessantes. Fique atento à natureza e ritmo da conversa, e quando as coisas começarem a ficar mais lentas, mande a ação!

Quando as coisas mais contemplativas aparecerem, você deveria ter certeza de que isso ainda é *válido*. Se os jogadores criaram personagens que são cientistas ou catedráticos eminentes, ou pessoas com muitas conexões nos meios do poder, eles deveriam ter muitas oportunidades para fazerem uso dessas perícias. Mas esse tipo de pesquisas, descobertas e conversas deveria ser abreviadas sempre que possível, e devem *sempre* darem motivos para ações em potencial. Elas podem ser a cola que liga duas ações, mas sem as ações, é melhor que essa cola permaneça no vidro.

Resumindo: na dúvida, preencha a segunda parte de uma ação contemplativa com algo dinâmico, excitante e com o potencial para combates – algo avassalador! ***Encoraje a ação, e não a reflexão!!***

Exemplo: Hannah não é adepta a resolver as coisas na porrada: uma de suas melhores perícias é Fascinar. Mas, embora fazer charminho para que as pessoas façam o que ela querem seja uma das coisas que ela espera... A violência pode estar ao redor. Um leão-de-chácara pode estar esperando dentro da casa para arrebanhar aquela menina enxerida!

Permita que as coisas possam ser resolvidas na base da porrada

O fato de aceitar o princípio desse gênero de que a ação é mais importante que tudo envolve aceitar a idéia que algumas porradas (e uma boa dose de determinação e boas intenções) bastam para resolver praticamente qualquer situação. Nas aventuras de ação, a violência pode atuar como solução.

Um pouco dessa idéia é subentendida na idéia de que a ação deve sobrepor a reflexão. Se alguém está tendo dificuldades com algo mais reflexivo, pode ser apropriado dar-lhe a chance de obter as coisas na base da porrada (desde que o grupo tenha tentando soluções menos violentas). Isso também quer dizer que os personagens não deveriam encontrar problemas que não possam ser resolvidos na base da porrada. As aventuras de ação são simples, e algumas vezes os personagens irão querer partir para a solução mais simples, e socar alguém até que ele pare de fazer a coisa errada é algo realmente simples.

Quais são as complicações nesse caso. Você deveria permitir que socos resolvessem o problema com o burocrata esnobe? Bem, não (mesmo que isso faça o personagem se sentir melhor). O que queremos dizer aqui é que o uso de pancadaria (e tiros, e armas) contra um problema GRANDE pode ser uma boa idéia. Se um monstro gigante deseja comer seu apartamento, você *pode* descer o braço para resolver o problema. Se um poderoso matemágico pegou sua namorada e planejou usar equações malignas para roubar sua força vital – suas armas *serão* uma prova contra esse mal!

Nas aventuras de ação, quando todas as cartas estão na mesa e um destino terrível se aproxima, violência não gera violência – violência gera vitória. Permita que as coisas sejam resolvidas na porrada!

Se tudo mais der errado... Mande alguns ninjas!

As aventuras irão inevitavelmente estagnar em algum lugar ou outro, não importa o quanto você tenha impedido isso de acontecer. Os líderes poderão ficar cansados, os personagens chateados com as charadas, e pode acontecer de ninguém vir com alguma idéia boa e maluca para salvar o dia. Só existe uma coisa que você pode fazer nessa situação.

Mande alguns ninjas.

Estamos falando sério: *mande alguns ninjas!!!*

Primeiro, uma boa explosão de violência dará a você, como Mestre, tempo para pensar, e dará a todos algo para fazer, com todas aquelas lâminas e bastões e dardos envenenados e kung-fu voando para todos os lados.

E segundo, os ninjas serão inevitavelmente derrotados diante das armas dos personagens, e eles terão então alguém para interrogar. Nesse momento você estará preparado, graças ao tempo de luta, para dizer para onde eles devem ir.

Naturalmente, o ninja capturado em questão só irá fornecer informação suficiente para indicar o que e onde os personagens devem ir após um bom rolamento de Intimidação (na verdade, se você chegou até aqui, com qualquer rolamento de Intimidação), antes da cápsula de veneno que ele engoliu se dissolver e o matar, ou um vilão mais talentoso que esteja próximo com uma flecha no coração, mas nesse momento, ele já disse o suficiente para colocar tudo de volta.

Claro que você não precisa colocar os ninjas sendo ninjas. Algumas vezes serão zumbis nojentos. Em outras, caras em ternos com metralhadoras dizendo coisas com “ei, você” e “cêis tão ferrados!” ao invés de “yaaaahhh” e “você quer luta – lute contra mim!” Mas não confunda, embora suas roupas e trejeitos sejam diferentes, você ainda está com ninjas no recinto, e é hora de mandar ver.

Mas cuidado! Use esse Poder Ninja cuidadosamente. Não existe nada pior do que ninjas demais (embora você possa duvidar). O uso excessivo dessa técnica faz com que os personagens atentos a ela rapidamente, e muitas lutas assim faz com que tudo pareça vazio e sem vida. Tente fazer tudo o que já foi aconselhado. Se tudo mais falhar... Mande alguns ninjas!

Ninjas um pouco mais sutis

Existe um truque importante a se lembrar ao recorrer-se aos ninjas (ou o que quer que seja). Os jogadores podem se acostumar demais a serem ameaçados. Nada é mais frustrante do que ter alguns idiotas chutando as portas, apanhando que nem massa de pão, para logo em seguida todos voltarem a seus afazeres.

Quando isso for um problema, o truque é mandar os ninjas contra *qualquer outra pessoa!* Os jogadores podem estar cansados de serem atacados, mas se os ninjas atacarem o engraxate da esquina sem nenhum motivo aparente? Eles podem salvar o engraxate? E se puderem, o que catzo os ninjas queriam com ele?

9.2.2 – Clichês Bons e Clichês Ruins

Se existe uma coisa que, embora não seja necessária, dá uma boa dose de “aventura” à suas aventuras de ação é uma dose saudável de clichês. Tudo o que você precisa fazer é dar uma mexida.

Assim que você tenham uma explicação razoável para os eventos, adicione mais uma camada. Não deixe as coisas ficarem complicadas demais. Ao invés disso usê-as para dar um colorido especial. Se sua história envolver gangsteres, por que não ter gangsteres zumbis, gangsteres lutadores de artes marciais, gangsteres com raios de congelamento, gangsteres liderados por um gorila inteligente, ou qualquer coisa do gênero. Na maior parte dos cenários é o tipo de coisa que você não faria, mas em aventuras de ação é algo realmente esperado.

9.2.3 – NPCs Instantâneos

Quando você precisar adicionar um novo personagem, simplesmente pegue uma ficha em branco e preencha algumas informações básicas – sua melhor perícia, uma ou duas Façanhas, os Aspectos que você considerar mais importantes – e deixe o resto em branco. Quando um NPC precisar rolar uma perícia ou usar um Aspecto que não foi previsto, vá em frente e preencha os buracos deixados, e então role normalmente. O resultado é que os NPCs vão tomando corpo com o tempo sem precisar gastar muito tempo ou esforço previamente.

9.2.4 – R-E-S-P-E-I-T-O

Várias aventuras centram-se em um bando de rufiões que vivem à margem da sociedade onde vivem uma vida de perigo e aventuras. Mas para os personagens isso é apenas meio certo. Eles têm perigo e aventura, claro, mas eles estão com os dois pés dentro da sociedade. São pessoas com histórias, e as pessoas que eles encontrarem irão formar opiniões sobre eles, tanto boas quanto ruins.

Existem dois fatos básicos sobre os personagens: são heróis (espera-se) e são muito bons no que fazer. Isso deveria garantir algum respeito dos NPCs com os quais se envolvam.

Agora, algum salamaleque e puxa-saquismo deve ser esperado. Os personagens podem até estar nas festas mais chiques e todos podem querer saber suas opiniões pois eles tem bons contatos: isso não é respeito, e sim admiração. Alguns jogadores podem gostar disso, então fique a vontade para entupí-los com isso, mas o respeito é um prêmio mais raro e valioso. O respeito surge importa quando vêm de pares dos personagens. O mundo pode reconhecer Suzan Callaway como uma grande atriz e cantora, mas isso não quer dizer nada diante dos aplausos que ela recebe por Charles Chaplin ou por Nora McNamara. Quando Katzuya Kanzaki faz suas poses do Kyuuryuujinkai-Ryu Karate para os gangsters da Mafia, isso não é grande coisa, e nem se comprara quando os ninjas durões tremem na base ao se tocar que estão diante do Mestre dos Punhos dos Nove Dragões!

Oponentes, rivais e parceiros devem estar cientes do que os personagens estão fazendo, e deveriam ter respeito por isso. Isso pode aparecer na forma dos oponentes planejando suas ações baseando-se no fato de você ser poderoso, e levando isso em conta. Tradicionalmente, isso é representado pelo vilão fazendo algo ignóbil que remove as forças do personagem. Isso é jogo baixo e um verdadeiro insulto. O vilão deveria oferecer um risco sério ao personagem, e não simplesmente o superar.

► **Exemplo:** Katzuya Kanzaki, herdeiro do Kyuuryuujinkai-Ryu Karate, Bryan “Cairo” O’Connell, arqueólogo e “fotógrafo psíquico”, e John Bolton, marinheiro e ex-soldado, estão penetrando nas pirâmides de Chichen Itza, onde acreditam que Tupac Zakator, senhor dos segredos de Aztlan, está fazendo seus terríveis rituais místicos de sacrifícios a divindades profanas. Lá chegando, Katzuya percebe algo errado. Quando Cairo vai ativar sua “fotografia psíquica”, ele é impedido por golpes vindos do ar: a mágica de Tupac Zakator impede eles de avançarem, aumentando a gravidade do local onde eles estão. Katzuya houve as risadas malignas de Tupac Zakator rindo da cara dele. *“Seja bem-vindo, mago Tao! É uma pena que não possa oferecer... boas vindas mais adequadas!!”*

Atenção, porém: todas essas opções trapaceiras são ganchos válidos se, e apenas se, forem o gancho principal da aventura. Tomar de Cairo sua Máquina Fotográfica Psíquica é uma boa idéia para uma aventura que envolva Cairo cruzando todo o Deserto do Saara a pé para recuperá-la, mas fazer o mesmo em uma aventura onde Katzuya deva traduzir uma antiga placa de jade é simplesmente idiota.

Isso pode parecer muito para pouca coisa, mas lembre-se disso. Quando os personagens receberem o respeito que merecem, os jogadores irão se sentir agradecidos.

9.2.1 – Armadilhas e Destinos similares

Algumas vezes os personagens serão expostos a situações onde é clara a possibilidade de morrerem: lutas à beira de um precipício, atravessar um campo de batalha sob fogo cruzado, estar preso em um prédio com uma bomba dentro, coisas assim. É claro que se os personagens caírem no abismo, forem alvos de um obus ou granada ou forem pegos pela explosão, será o fim para eles.

Como regra geral, tente *nunca* colocar o personagem em uma situação do tipo “se falhar morre”. Ao invés disso, faça com que a ameaça afete as coisas de outra maneira – um obus cai próximo aos personagens, ferindo-os gravemente mas não os matando. Um perigo próximo como um abismo sem fundo oferece substância às descrições, é portanto é melhor usado como um Aspecto da cena.

Dito isso, embora você deva evitar levar a situações de morte certa para os personagens, algumas vezes eles irão morrer. Se isso ocorrer, faça-o com dignidade, e ajude o jogador a colocar seu próximo personagem em ação o mais rápido possível. Meio frio demais? Sim, mas necessário: se a morte for totalmente impossível, o jogo sai das aventuras de ação e vira um desenho animado.

9.2.2 – Gerenciamento de Informação

O que diabos é Gerenciamento de Informação? Considere para começar que você como mestre sabe muita coisa. Você leu todo esse texto, tem algumas notas, e tem idéia do que faz os NPCs se moverem. Você tem informações que provavelmente não sabe que tem ainda, que são apenas extensões lógicas do que você já sabe. Como Mestre, um dos trabalhos mais importantes que você terá e garantir que essa

informação seja repassada continuamente para os personagens e na medida certa: pouca informação os deixarão frustrados, muita os deixarão confusos.

O truque aqui é que você precisa controlar a qualidade da informação que os jogadores recebem. Isso é em parte relacionado ao nível de interesse (se você ler tudo como se fosse um livro-texto, os jogadores provavelmente não se interessarão), mas tem mais a ver com o que você espera que façam com a informação. Na prática, existem dois tipos de informação, de caracterização e de drama.

Caracterização

A maior parte da informação que você irá oferecer será de caracterização, como a maior parte das explicações e descrições. A caracterização é muito importante para manter a percepção do mundo – se você não oferecer descrições e afins, as coisas vão ficar parecidas demais com um jogo de tabuleiro. Por outro lado, a caracterização também aparece quando oferece-se informação demais. Não existe uma forma correta de caracterizar a cena, mas algumas sugestões seguem-se abaixo.

Cenas

Para começar devemos entender que as pessoas não precisam de todos os detalhes para ver os necessários. Se você descrever um beco estreito entre duas paredes de tijolos, muitos jogadores irão o preencher com janelas e chaminés, e até mesmo com cestos de lixo cheios mesmo que você não diga que tenha “janelas de 2 por 3 a cada meio metro, e uma chaminé suja no canto”.

Improvizando os Detalhes

Algumas vezes os jogadores irão ter uma visão levemente diferente das coisas que você. Se essa diferença for drástica, isso pode resultar neles fazendo ações que não fazem o menor sentido. Se isso acontecer, simplesmente questione o jogador sobre o que ele deseja fazer. Se ele estiver fazendo uma presunção que não faça sentido, você precisa explicar isso para ele e chegar a um acordo. Senão, então temos uma ótima oportunidade para sugerir ao jogador que Pontos de Destinos pode oferecer um certo poder de edição (página 19). Normalmente as expectativas dos jogadores são bem menores e vêm em perguntas como “Tem uma escada aqui?” A resposta para uma questão como essa depende de você. Se você achar que “sim” ou “não, mas poderia haver! Por que não pensei nisso antes?”, então a resposta é “sim”. Se você sentir que a resposta é “Não, mas apesar de não ser provável, é possível” então a resposta é “Não sei”, tentando atirar o jogador a queimar seus pontos de destino. Caso seja algo completamente fora da realidade, a resposta deveria ser “Não!”

Pessoas

Assim como no caso das cenas, não tente oferecer muitos detalhes. Os jogadores normalmente escolhem uma ou duas coisas das quais lembrarão dos personagens, portanto tente escolher pelo menos uns três elementos marcantes e descreva-os. Se você tem outros elementos que precisa revelar, trabalhe-os em meio à cena, descrevendo-os como partes das ações do personagem.

Dica: Estude um autor do qual você goste e gaste algum tempo entendendo como ele descreve as coisas e as pessoas. Quando um novo personagem aparecer, quanto tempo o personagem gastou em sua descrição? Quantos elementos ele revelou do mesmo? Todo autor tem sua própria cadência, mas se você observar um que você gosta, provavelmente irá descobrir que usar o mecanismo do mesmo para oferecer a caracterização do seu cenário tornará tudo muito mais fácil.

Drama

As informações de drama são as que levam diretamente à ação. A forma mais direta de informação desse tipo é a ameaça direta (“*um machado está voando em sua direção. O que você faz agora?*”), mas também pode aparecer na forma de descobertas como em “*está na cara que o Coronel é o assassino. O que você faz agora?*”. Toda informação de drama traz implícita a pergunta “*o que você faz?*”

A pior parte ao revelar esse tipo de informação é lembrar que quanto mais imediata a necessidade de ação, melhor. Considere o segundo exemplo acima: você tem as provas de que o Coronel é um assassino. Se todos os suspeitos estão apenas esperando os detetives chegarem, não haverá nenhum senso de imediatismo. Os jogadores podem deixar a informação de lado o quanto desejarem, perseguir objetivos secundários e de modo geral olhar para o teto até cansarem;

Se, por outro lado, o Coronel já está à solta, e ele está perto de conseguir uma reunião privativa com sua próxima vítima em potencial, então os personagens devem agir! Claro que o Coronel cortou todas as

linhas telefônicas, portanto os personagens deverão atravessar a cidade correndo para tentar o capturar no momento derradeiro!

Assumindo que essa segunda descrição está mais próxima do tipo de campanha que você deseja rolar, existem três elementos necessários para a revelação dramática: tensão, conseqüências e clareza.

A **tensão** é necessária para garantir que seja feita uma escolha imediatamente. Isso quer dizer normalmente que a questão está sujeita ao tempo. A tensão também é a dificuldade implícita da ação. Se pode ser algo feito casualmente, não há tensão pois não é necessário nenhuma escolha. A tensão é o que força a mão dos jogadores a se mover e os faz tomarem decisões.

A **conseqüência** mais importante de qualquer tipo de informação dramática é o que irá acontecer se os jogadores não fizer nada. Quaisquer que elas sejam, elas devem ser ruins: a inação deveria sempre ser uma das piores escolhas que os personagens podem tomar.

Mesmo se você tiver os outros dois elementos, elas não serão nada além de frustrantes se você não oferecer **clareza** – os jogadores precisam ter ao menos um curso de ação claro a seguir. Sem isso, os jogadores ficam reduzidos a meros expectadores, e isso é o que eles não querem. Não tenha medo de ser óbvio. O caminho mais claro pode ser algo simples como “*vamos encher a cara deles de porrada!!*” Mesmo se houver vários cursos de ação possíveis, deixe claro pelo menos um deles com um resultado melhor do que simplesmente não fazer nada.

Conseqüências, Conseqüências, Conseqüências

A tensão e a clareza normalmente são a parte mais simples da equação. A tensão normalmente é apenas uma extensão das conseqüências, e a clareza depende na maior parte da habilidade do Mestre de comunicar-se. A essência da informação dramática é a conseqüência, e como Mestre você precisa ter certeza do que isso quer dizer.

A guia para as conseqüências deve ser o quanto os jogadores se envolverão com isso. Parece fácil, claro, mas o quanto seus jogadores se envolverão? Para alguns jogadores, serão as mesmas coisas nas quais os personagens se envolveram. Para outros, eles se envolverão a qualquer coisa que torne a história interessante. Para outros, eles precisam de uma ameaça direta contra eles ou suas posses.

Ninguém conhece melhor seu grupo que você, portanto existe um limite de até onde os seus conselhos podem os levar. Tome decisões que funcionem melhor para você. Porém, seguem-se algumas dicas que podem ser úteis:

- ▶ As conseqüências absolutas (como morte ou destruição) são normalmente mais fracas que as mais transitórias (danos ou perdas). Pode parecer contraditório, mas na verdade faz sentido se você lembrar que se um NPC morre é algo muito triste, mas que é apenas quando ele se ferra muito é que o personagem será culpado por deixar isso acontecer!
- ▶ Em especial evite conseqüências que resultem no fim da campanha. Quando planejar uma conseqüência, você precisa ter um plano para o caso de ela realmente acontecer
- ▶ Uma conseqüência que faça os personagens parecerem idiotas é altamente motivadora, principalmente se seus NPCs tiverem boa memória.
- ▶ Lembre-se, as conseqüências não precisam ser ruins pura e simplesmente. A única coisa que precisa ficar claro é que a inação é a pior opção, mas isso ainda assim é relativo. Se um jogador descobre que tem um bilhete premiado, mas que lhe restam apenas 10 minutos para reclamar o prêmio, então você tem todos os elementos necessários: tensão (apenas 10 minutos para reclamar o prêmio), conseqüência (se nada for feito, o jogador não obterá o prêmio), e clareza (ir reclamar o prêmio *rápido!!!*)

Clareza e Escolhas

Algumas vezes (quase sempre, para ser mais claro) uma determinada informação dramática poderá ser respondida de maneira razoável com mais de um curso de ação potencial. Algumas vezes a diferença apenas é de tática ou aparição, mas algumas vezes a escolha precisa ser feita entre várias opções, cada qual com suas próprias conseqüências (apesar dela não serem tão ruins quanto não fazer nada)

Agora, todas essas escolhas são boas oportunidades de jogo, mas como Mestre, existem momentos que você deseja ver adiante. São horas nas quais os Aspectos dos personagens são mais importantes – se há duas escolhas e seus aspectos podem o influenciar mais para uma delas, esse é o momento de oferecer um Ponto de Destino casualmente. Quanto mais difícil for a escolha que o Aspecto exige, melhor.

Dando uma de “João Sem-Braço”

Às vezes os jogadores irão ser mais espertos que você, ou simplesmente terão sorte. Algumas vezes você irá dar uma informação dramática e todas as peças indicam para algo fora completamente fora do radar, fazendo todas as suas expectativas para a cena, e talvez todos os preparativos para o resto da

aventura, simplesmente evaporarem. Isso é extremamente frustrante, e o instinto nos levaria a inventar uma razão para impedi-los de fazer isso de modo a devolvê-lo de volta aos trilhos.

Por tudo que há de mais sagrado, não faça isso!!!! Pode crer, os jogadores saberão que você fez isso. E eles vão achar horrível isso pois irá parecer que você está os punindo por estarem se envolvendo na aventura e *estarão certos quanto a isso!!*

Se isso ocorrer, lide com isso. Você deveria ter uma idéia muito grande das motivações dos vários NPCs envolvidos, seus planos e conseqüências e como você poderia as adaptar. E se você não tiver tal idéia? Não se preocupe. Respire fundo, olhe calmamente e peça tempo. Deixe claro aos jogadores que você não esperava por isso, e dê alguns instantes para eles comerem alguma coisa enquanto você rascunha algumas notas sobre como ligar com isso. Isso irá funcionar, e quando eles chegarem, você provavelmente irá pegar-se inspirado por causa das reviravoltas. Portanto, aqui está a válvula de escape: confesse que você foi pego com as calças curtas, fique calmo, olhe para o que aconteceu e você irá se sentir reabastecido por essa reviravolta, ao invés de travado por ela. Seus jogadores irão ter uma chance de dar um sorrisinho e se sentirem mais espertos enquanto você prepara os desafios a seguir.

Construindo Mistérios

Agora que temos uma idéia clara da diferença entre caracterização e drama., precisamos manter isso na cabeça durante a campanha. Uma das coisas mais frustrantes que podem acontecer em jogo é quando o Mestre bagunça as coisas, e passa informações dramáticas no meio de caracterização e espera que os personagens “pesque a informação”. Isso é jogo sujo, e não vai dar em nada, exceto em frustração. Não misture as duas coisas. Sempre existem situações onde as duas coisas irão se misturar, e lidar com isso pode ser esquisito. Os casos mais prováveis são as **pistas** e os **chamarizes**.

Chamariz

Os chamariz são informações de caracterização que parecem ser dramáticas, mas não são. São caracterizações que erguem uma plaquinha “*ei! Tem algo aqui!*” sem na verdade revelar o que é. Pense como no blefe do pôquer – você está vendo a cara do outro cara, mas o que ele está pensando? Chamarizes chamam a atenção do jogador sem realmente a satisfazer... até que o personagem investigue um pouco mais. Desse modo, na prática um chamariz é normalmente uma informação sobre uma pessoa ou coisa que não está aparente a todos os personagens, mas que alguns deles perceba. Embora essa informação ofereça alguma perspectiva, ou seja útil de certas formas, ela não sugere nenhum curso de ação maior que “*tem algo aqui!*”, o que a mantem especificamente no campo da caracterização.

Exemplo: após os Primordiais colocarem para correr alguns nazistas que invadiram uma festa onde eles estavam, o Mestre pede para que eles rolem Prontidão para ver se eles percebem como os demais participantes da festa reagiram.

Se algum deles notou que um dos convidados aproveitou para envenenar o ponche da festa, essa é uma informação **dramática**, pois ela demanda ação.

Já se eles perceberam que um dos convidados, apesar de aparentar estar fugindo como os demais, apenas estava colocando em alguma posição mais privilegiada de maneira calma aproveitando a confusão, isso é um chamariz. Os Primordiais (ao menos o que notou) sabem agora um pouco sobre o convidado em questão, e embora isso possa sugerir um curso de ação, isso não gera per se tensão.

A linha divisória entre um chamariz (caracterização) e o drama é que se o personagem não se importar, ela é praticamente indistinguível.

Exemplo: se Hannah percebeu que um dos convidados aproveitou a confusão para bater algumas carteiras, isso é dramático (parem aquele homem!) Se ela não agir desse modo, o ladrão irá fugir. Claro que se Hannah não gostar de nenhum dos convidados que foram roubados, não terá maiores conseqüências ela não impedir o roubo (“Bobocas! Bem feito!”)

Chamarizes podem ser interessantes. Como caracterização, o interesse é sua única moeda, e podem no fim das contas tornar outra informação qualquer em drama, ou influenciar uma escolha a seguir. Os chamarizes também são uma ótima maneira para você, como Mestre, descobrir o que interessa aos jogadores. Em determinadas situações, se um jogador tiver quatro chamarizes, mas perseguir dois deles apenas, os que ele perseguiu são por onde ele deseja que a trama se desenvolva.

Pistas

As pistas são informações dramáticas mas que lidam com tensão e clareza diferentemente do normal. Normalmente a tensão existe em uma situação mais ampla, ao invés de estar em uma pista

individual. Quando um personagem for colocado diante de uma informação dramática complexa, ela normalmente será dividida em pequenos pedaços, representados pelas pistas.

Exemplos: *O Doutor Mistletoe foi assassinado em um quarto fechado. Os personagens estão presos em um chalé nos Alpes com alguns suspeitos até que a neve resolva ceder. Isso é dramático pois sugere uma ação (capturar o assassino!), tem tensão (amanhã de tarde todos poderão sair, inclusive o culpado!) e consequência (se ninguém fizer nada, o assassino irá fugir!), mas falta clareza. O que os personagens devem fazer em seguida?*

“O que os personagens farão logo em seguida?”

A resposta a essa questão normalmente será “procurar pistas”, mas isso é algo praticamente óbvio. As pistas, como pequenas informações individuais, também podem sugerir ação, mas essas ações podem simplesmente levar à próxima pista. Essa é uma ação de balanceamento muito trabalhosa, mas que quando bem feita, irá indicar que cada pista terá sua própria informação dramática. Mas ao observar essas pistas de outra forma, todas elas têm a mesma tensão e consequência, variando em clareza. Portanto, para um mistério, é o mistério em si que oferece a tensão e a consequência, mas não a clareza, enquanto cada pista não oferece a consequência ou tensão, mas sim a clareza. Essa sequência de pistas é chamado *trilha de evidência*.

Exemplo: *os personagens possuem uma pista para o assassino: ele deve ter uma substância estranha nas unhas. O caminho lógico seria analisar a substância (o que pode exigir algum trabalho) até descobrir que se trata da seiva de uma planta amazônica exótica.*

Chamarizes e Pistas

Chamarizes podem não ser pistas por si só, mas eles podem afetar a clareza de uma pista, ao tornar claro que havia mais opções do que o óbvio. Para o jogador, essa distinção pode passar em branco na prática, mas é importante ao Mestre manter isso em mente, pois é algo importante para manter os mistérios delineados de uma maneira que não sejam excessivamente fáceis ou difíceis de serem resolvidos.

Exemplo: *o próximo passo seria descobrir se existe algum exemplar dessa planta no chalé. Porém, um dos personagens estava conversando com os convidados e descobriu que um deles é um botânico especialista em plantas exóticas sul-americanas. De uma hora para outra novas opções surgiram – talvez o convidado em questão tenha algumas respostas ou seja o próximo ponto aonde tentar obter pistas.*

Note que os chamarizes expandem as opções de uma pista, mas é a pista em si que oferece o curso de ação.

Segredos matam!

Agora, tenha em mente que embora estejamos falando de mistérios aqui, não demos nenhuma idéia sobre como manter as informações longe dos jogadores, e por um simples motivo: isso é uma péssima idéia.

Isso nos leva de volta à responsabilidade básica do Mestre como fornecedor de informação, mas aqui está uma regra geral básica: se essa informação puder ser encontrada, um jogador deve a encontrar, sendo a questão apenas sobre quando e como. Uma informação nas suas notas, deve ser tratada como uma arma que tenha sido abandonada na cena do crime – é algo que irá fazer sentido em algum momento antes do fim de tudo. Da mesma forma, se existe uma porta secreta para o complexo, então não é responsabilidade do jogador a encontrá-la, mas sua de a mostrar.

Pode parecer que estamos sendo generosos demais, como se quiséssemos dar tudo aos jogadores em uma bandeja de prata, mas lembre que o jogador é responsável por tomar suas ações e encarar suas consequências. Ao invés de dar as informações de cara, você deve dar aos jogadores oportunidades para as encontrar.

Como fazer isso? Mantenha-se junto às regras para oferecer drama. Enquanto houver tensão e consequências que façam os personagens agirem, e a clareza para indicar o caminho a ser tomado, então está tudo certo.

Obtendo Informação

Quando os personagens procurarem informação, seja por meio de pesquisa, contatos ou qualquer outra forma, você deverá decidir se receberão informações dramáticas, pistas, ou chamarizes. Isso é em parte influenciado pela situação, e em parte pela sua leitura das intenções do jogador.

Se os personagens já tiverem uma situação dramática, mas estiverem ainda procurando informação por não enxergarem o curso de ação, então deveriam encontrar um chamariz que lhes ofereça clareza para isso.

Se os personagens já possuírem uma situação dramática e um curso de ação claro, mas pesquisarem outros cursos (ou tentarem encontrar alguma outra solução) então é hora de fazer uma reflexão. Se existir outro caminho em potencial que você ache interessante de eles descobrirem, então ofereça-lhes um chamariz que indique isso. Se os seus jogadores estão suando em bicas, dê-lhes algum tempo para avaliar a situação. Pode acontecer de você estar sendo duro demais, e seus jogadores não estarem agüentando a pressão, procure uma alternativa. Claro que você pode achar que eles estão apenas se esquivando de uma escolha difícil. Nesse caso, dê-lhes um chamariz que deixe claro as conseqüências em jogo (pode ser tão simples quanto um lembrete).

A melhor maneira de descobrir o que eles estão tentando fazer é fazer um teste simples: eles estão simplificando uma situação complexa de modo que ninguém sofra conseqüências? Se a resposta for sim, então eles estão agindo como burocratas e não como heróis, e você precisa enfatizar-lhes que a função deles é fazer o melhor possível com o que tem à mão – e não girar em falso eternamente em meio aos “e se?”.

Se os personagens já estiverem envolvidos no mistério, então eles provavelmente estarão procurando por pistas de maneira mais direta, portanto sinta-se à vontade para oferecer um chamariz para esse fim. Porém, se eles estiverem fazendo isso porque não sabem o que fazer em seguida, é hora de mandar algum drama. Afinal de contas, para isso que você está aqui!

9.3 – Testando as águas

Quando você diz a um jogador para fazer um rolamento, isso quer dizer que algo está para acontecer. De fato: algumas vezes, o mero fato de pedir um rolamento já diz muito mais sobre o que vai acontecer do que o resultado do rolamento. Há situações nas quais você simplesmente diz ao personagem que ele viu algo, mas ao exigir antes um rolamento de Prontidão ou Dirigir ou qualquer outra coisa, você captura a atenção dos mesmos. Normalmente, você pode usar o rolamento como uma medida de como deve manipular a descrição. Se o resultado for ruim, provavelmente algo saiu errado, ou você passa as coisas de uma maneira mais obscura. Se o rolamento for muito bom, é uma boa idéia, oferecer detalhes adicionais, na forma de pistas ou meramente de floreio adicional na descrição.

***Exemplos:** Hannah está viajando de volta à casa da sua vovó Martha, quando de repente ela vê alguns aviões cruzando rapidamente o céu com suásticas pintadas ao seu casco. Esse deve ser o chamariz para a aventura, pois deve ter ficado óbvio que os nazistas estão transportando algo importante e rápido. Mas o Mestre pode dar mais colorido na história. Se Hannah decidir perseguir os nazistas, comece os rolamentos de perseguição com Pilotagem. Se ela rolar bem o bastante, ele pode determinar que Hannah seguiu o avião e pode sair atrás em perseguição. Senão, Hannah pode ter caído e batido levemente a base do hidro-avião, mas como ela ainda está inteira, ela pode sair em perseguição normalmente. O Mestre apenas usou esse teste para dar um colorido à cena.*

Algo importante a se levar em conta nesses casos: algumas vezes, os personagens irão ver um rolamento ruim e sentir que precisarão invocar Aspectos ou gastar Pontos de Destino para melhorar a situação. Você deveria os desencorajar quanto a isso: basta um simples “Não se preocupe, estou apenas vendo uma coisa” deveria bastar. Caso isso não seja o bastante, porém, faça uma nota mental de oferecer rapidamente uma situação na qual o personagem recupere o Ponto de Destino perdido.

9.4 – Controlando a Perspectiva

Nem todo Mestre é capaz de notar a importância de controlar a perspectiva da audiência (jogadores) do que está acontecendo na aventura, mas isso é tão importante em um RPG quanto em um filme ou programa de TV. O que você mostra aos jogadores, como eles vêm, quando vêm, e o que não vêm são todos elementos importantes para a construção do clima e da história.

Saber como gerenciar a perspectiva é algo totalmente prioritário. Aqui iremos dar algumas sugestões.

9.4.1 – Enquadramento de Cena

Se você já jogou RPG anteriormente, você enquadrou cenas sem se dar conta disso. Mesmo se não jogou RPG anteriormente, você irá enquadrar cenas sem pensar nisso. O fato é que ao darmos um título pomposo estamos disfarçando o quão comum é isso - **enquadrar uma cena** é meramente o que você faz quando decide quando a cena começa ou termina, o que ocorre, e quem se envolve na mesma. Toda vez

que o Mestre diz “*Vocês estão no bar quando...*” ou “*Agora que vocês chegaram no quartel-general do vilão...*”, ele está enquadrando a cena. Isso é simples como estabelecer a transição para a próxima ação de jogo. A melhor maneira de entender isso é pensar no editor de cinema que corta onde a cena termina e onde outra começa. Isso é o enquadramento de cena, e todos fazem isso, dando-se conta disso ou não.

Então por que tornar isso claro? Porque o enquadramento de cena *consciente* é uma ferramenta primordial para estabelecer o ritmo em uma sessão de jogo, *especialmente* em aventuras improvisadas. Quando o ritmo está balançando, é responsabilidade do Mestre trazer o foco de todos para a aventura e enquadrar a próxima cena, de modo a manter as coisas movendo-se como devem ser em um jogo de aventuras, onde a ação é rápida e a “câmera” não deseja focar nada por muito tempo se não tiver um motivo para isso. Esse é um caminho pedregoso algumas vezes – um ou mais dos jogadores pode gostar da idéia de aproveitar todos os segundos com detalhes sobre as compras de equipamento dos seus personagens. Você deve aproveitar essas preferências, se o grupo como um todo consentir. Se eles não o fizer, porém, você deve adotar aqueles olhares de exasperação como um sinal de que você precisa ser mais proativo quanto ao enquadramento das cenas. Como as coisas irão se mover? Como descobrir quando as coisas devem se mover? A resposta está nos parágrafos a seguir.

Começando as coisas

Quando você enquadrar o início da cena, você irá normalmente fazer ela começar antes que alguma ação importante (não necessariamente violenta) ocorra. Se os personagens estão indo ao esconderijo do vilão, você não deveria descrever os eventos do momento em que eles deixam suas casas, a não ser que haja um bom motivo para isso. Se Cairo está esperando um contato chegar em um bar, você não deveria fazer as coisas começarem duas horas antes dele chegar. Falando assim parece senso comum, mas é algo que pode tornar-se uma armadilha para as pessoas no decorrer da aventura – é muito fácil você se pegar usando uma narrativa do tipo “*bem, vocês deixam a loja e voltam para casa, caminhando pela rua...*”. Fique atento para isso e corte a cena quando necessário para que a ação não torne-se morosa.

Quando uma cena deixa de ser uma cena

Como você descobre que é hora de seguir adiante? Bem, na realidade quase toda cena deve que você planejar deve ter um objetivo e um momento no qual você pode dizer que ele foi alcançado. Normalmente isso acontece após a resolução de algum conflito, mas não precisa ser sempre assim. Se os personagens foram comprar equipamento, o objetivo da cena é os personagens descobrirem se podem ou não adquirir o equipamento que deseja,. Se eles podem (ou não) e sabem disso, acabou a cena – o que John Bolton fez com o vendedor de antiguidades é algo que pode ser resolvido facilmente. Se os personagens estão tentando descobrir o significado de um quebra-cabeça obscuro deixado na cena de um crime, a cena é resolvida quando eles descobrirem (ou falharem em descobrir) essa pista. Se os personagens estão em uma batalha, a cena é resolvida uma vez que a batalha acabe e eles descubram para onde ir.

Mesmo em cenas focadas totalmente em um personagem, como quando o jogador de Katzuya deseja convencer (de maneira enganosa, claro) os Mestres dos Três Tigres que ele realmente deseja passar para o lado da Ordem e abandonar o caminho do Kyuuryuujinkai, cedo ou tarde a cena irá acabar. Ele pode falhar em convencer os Mestres da ordem, e provavelmente obteve alguns Pontos de Destino com uma boa representação, então é hora de dar no pé. Ao passar para uma cena, pergunte-se qual o objetivo da cena e o que irá acontecer para que o objetivo seja alcançado. E uma vez que isso ocorra, seja o que for, amarre as pontas soltas e siga em frente.

Fazendo as transições

Então você está jogando e chegou o momento de passar de uma cena para outra, e você não pretende enfeitar muito as coisas ao fazê-lo. Como enquadrar a cena sem abuso de poder? Como evitar roubar a luz do personagem se ele está realmente empolgado com a representação, divertindo a todos?

Bem, a primeira regra geral é que se parecer que os personagens tem coisas a fazer de imediato, bote para quebrar. A não ser que você esteja totalmente sem tempo, deixar os jogadores se deliciarem com o momento e se aprofundarem no cenário não machuca. Vá trabalhando o que eles lhe derem. Você irá descobrir que as coisas fluirão muito melhor. Se isso não for o que você planejou, mas você gostar mesmo assim, sua sessão de jogo será um sucesso. E se as interações com as interações com os NPCs forem interessantes o suficiente, você sempre pode entender isso como uma pista para mais pontos de decisão a serem iniciados por NPCs completamente diferentes. Seus planos devem ser flexíveis.

A segunda regra geral é que em caso de dúvida, simplesmente pergunte. Seus personagens saber que você não lê mentes, e nenhuma regra nesse livro substitui algumas perguntas honestas e diretas. Você pode se ver em uma situação na qual você está ficando sem tempo e tem apenas uma sessão para rolar a aventura inteira. Se for o caso, ninguém irá ficar magoado se você perguntar “*gente? John conseguiu o equipamento que queria... podemos ir adiante?*” Se você tem algum jogador que *fique magoado* com isso, é uma boa hora de rever seus conceitos.

A terceira regra geral é que se você acha que o objetivo da cena foi cumprido mas não deseja ir diretamente para a próxima cena, então pergunte aos jogadores o que eles desejam fazer. Se você definiu corretamente seus pontos de decisão, ou algum jogador tiver uma boa idéia em mente, tudo irá correr mais do que bem. Tudo o que você precisa é pedir por idéias, e você se verá pego por uma enxurrada de cenas em potencial que poderá mestrar.

A quarta regra geral é que se as coisas começarem a ficar saturadas, faça alguma coisa. Os jogadores não estão falando mais uns com os outros, olhando para você com expectativa ou para detalhes aleatórios em cena? Muito provavelmente isso é sinal de que as coisas saíram dos trilhos. Faça o que tiver que fazer – traga um novo NPC, pergunte o que eles querem fazer, mande os ninjas se preciso! – mas não importa o que aconteça, *não deixe as coisas se estagnarem!* O tempo que você tem para criar histórias é precisos e deve ser bem aproveitado.

9.4.2 – Foco de Câmera

Quando as coisas começam a se mover, o Mestre tornar-se o diretor do seu jogo – ou ao menos o diretor de filmagem – e pode deliberadamente controlar a “câmera” por meio das técnicas de descrição. Quando ele toma posse da câmera, ele diz à audiência “*gente, vejam isso!*” Essa é uma habilidade muito poderosa que o Mestre possui, e se você souber usá-la corretamente, você pode aumentar em muito o nível de excitação de seu jogo.

Para trabalhar corretamente isso, você deve se imaginar na posição do pessoal de câmera, que são pessoas invisíveis e imperceptíveis para quem está dentro da cena. Cada coisa interessante na cena deve receber uma câmera, e qualquer conjunto de coisas interessantes deveria incluir os personagens. Se um dos personagens não estiver incluso nessa lista, imagine o porque – isso pode ser um sinal de alerta que você não deu nada interessante para ele fazer (e, portanto, não existe nada interessante para o que a câmera deve se focar). Descubra algo interessante para ele fazer, e inclua-a com uma câmera para a cena.

Algumas vezes mesmo determinados NPCs – normalmente os vilões do pedaço – recebem uma câmera eles próprios, mas você verá mais sobre isso em “Cena Paralela”, abaixo.

Exemplo: *a aventura está acontecendo e em cena estão Cairo, Katsuya e John, que invadiram a base de Tupac Zapator para descobrir se ele está com o Pilar de Quetzalcoatl como realmente imaginam. Para isso, vão recorrer aos poderes primordiais de Cairo de “Fotografia Psíquica” para verificar o que está acontecendo. Porém, as múmias astecas invocadas por Zapator estão atacando os três. Então eles decidem que Katsuya e John pararão as múmias, ganhando tempo, enquanto Cairo utilizará sua “Fotografia Psíquica” para ver se o Pilar está lá, o que irá exigir o tempo que Katsuya e John tentarão obter. Temos então basicamente duas “câmeras”: uma voltada para o conflito entre Katsuya, John e as múmias; e outra para o uso do poder primordial de Cairo (que estará focando tanto Cairo quanto “o Pilar que está atrás do muro (ou não)”).*

No exemplo acima, tudo é uma grande cena sim, mas o foco de cada câmera pode ser menor e ter apenas uma cena menor auto-contida. As rodadas gastas por Cairo tentando descobrir o Pilar de Quetzalcoatl não são as mesmas gastas por Katsuya e John ao enfrentarem as múmias astecas.

Com isso em mente, o Mestre deve controlar qual câmera está ativa e quando. Quando ele deseja focar o que Cairo está fazendo, ele rola algumas rodas com as dificuldades de Cairo de ativar seus poderes primordiais e usar sua “Fotografia Psíquica”; quando ele desejar focar Katsuya e John sentando o braço nas múmias astecas, ele faz a mesma coisa.

Em situações como essas, é importante garantir que cada câmera receba sua parcela adequada de tempo de câmera. Colocando de outra maneira, cada câmera deveria receber basicamente o mesmo tanto de tempo e de atenção. Aqui estamos falando mais de tempo real que de jogo – não existem fórmulas mágicas de rodadas por câmera a serem adotadas. Além disso, com múltiplas câmeras, a quantidade de tempo real em que cada câmera fica “ativa” deve ser pequena – alguns minutos, talvez, mas não mais que cinco (ou talvez no máximo uns 10).

Esse tipo de trabalho de câmera deve ser ativo e deliberado. Pense no ângulo cuja filmagem seria mais interessante, e descreva os eventos dessa perspectiva. Pensando no trabalho do *cameraman*, fale do

tempo passando e um ou mais personagens fazendo alguma coisa. Se você já viu alguma vez uma seqüência de treinamento onde o herói passa várias cenas levantando pesos, correndo em escadas, treinando sob o olhar vigilante do seu treinador para no fim, tornar-se perito no que quer que seja, então você já tem uma boa idéia de como uma seqüência deve parecer.

Quando você descrever um personagem em tal ação, gaste um momento descrevendo algumas cenas rápidas, tentando visualizar como elas seriam apresentadas caso isso tudo fosse um filme. Isso dá uma oportunidade para dar mais cor para esforços prolongados, como pesquisa e contatos.

9.5 – A Longa Campanha: Evolução dos Personagens

O Espírito do Século é um jogo voltado a aventuras improvisadas envolvendo diversos jogadores e personagens. Portanto, não se espera que personagens recebam aprimoramento individual (evolução dos personagens) baseado em, por exemplo, quantas aventuras ele participou. Ao invés disso, a intenção é que os personagens evoluam como um grupo de uma só vez, com o grupo todo recebendo crédito por ser uma parte do jogo.

Os jogadores deveriam receber sempre a mesma recompensa em jogo, de modo a garantir que todos permaneçam unidos. Permitir que apenas aqueles que estejam em uma ou mais seções evoluam significa penalizar todos os demais que tiveram problema de horários. Isso não é legal, portanto não faça isso. A campanha é melhorada quando os personagens são parceiros mútuos. Ninguém deveria voltar depois de algum tempo fora apenas para descobrir que tornou-se o mascote da equipe.

A maneira mais simples de recompensar os personagens, e a única que permite-se que seja um pouco “injusta” conforme os personagens, é baseada em Pontos de Destino. Se sua campanha permitir que os personagens levem os Pontos de Destino de uma sessão para a outra (se o total for maior que sua capacidade de recuperação), então é totalmente apropriado dar Pontos de Destino como recompensas por momentos inteligentes, divertidos ou bem planejados. Personagens com uma pilha de Pontos de Destino no final de uma sessão pode ter menos para fazer, ou podem ser particularmente “alvejados” por forçadas de Aspectos, portanto fazer com que o trem do cara os atrole um pouco na próxima aventura é uma boa maneira de compensar qualquer vantagem dada.

Em termos de aprimoramento igualmente dado a todos os personagens, existem três maneiras pelas quais eles podem aprimorar: por meio das Perícias, dos Aspectos e das Façanhas.

9.5.1 – Perícias: Chegando ao topo

Raramente, se tanto, um Mestre deveria permitir que os personagens alcancem o pico (melhor adjetivo) em suas pirâmides de perícias. Os personagens que os jogadores incorporam são personagens de nível Soberbo, capazes de fazer muitas coisas em uma grande gama de atividades. Aumentar o pico da pirâmide puxa consigo todas as demais perícias abaixo do pico, e aumenta o nível padrão para as perícias não descritas. Isso deveria ser feito apenas de modo a demonstrar uma mudança fundamental do nível em que a campanha estava, deixando claro para onde ele vai.

Desse modo, tal mudança no nível de Poder do personagem deve apenas fazer sentido se o resto do mundo não ficar melhor no mesmo ritmo. Inimigos que antigamente eram extremamente poderosos agora estão mais ao alcance das mãos dos personagens. Pessoas normais, que ainda estão nos níveis Mediano e Mediocre de perícias, ficam um pouco mais para trás. Se você puxar tudo o resto, ou mesmo mais que uma pequena parte, na mesma tocada, então todos permanecerão nas mesmas posições uns contra os outros, e você acabou mudando muito pouco.

Por essas e outras, sugere-se que mantenha a perícia de pico onde ela está.

9.5.2 – Aspectos: Aprofundando a História

Qualquer esforço de aprimoramento importante – e em Espírito do Século, qualquer aprimoramento deve ser considerado importante – deveria-se focar inicialmente em oferecer novos Aspectos ao personagem.

Do ponto de vista das regras, adicionar novos Aspectos causa dois efeitos: o primeiro é dar aos personagens mais oportunidades para melhorar suas atuações e ganhar Pontos de Destino; o segundo é aumentar a capacidade de recuperação em um – todos começam cada sessão com um Ponto de Destino a mais.

Observando melhor as regras, adicionar um Aspecto permite a um personagem abrir uma nova frente na sua história. Os melhores Aspectos escolhidos durante uma evolução refletem algum tipo de

comentário ou experiência em jogo. Esses Aspectos amarram os personagens com a trama da série conforme as coisas acontecem, portanto podem ser encorajadas.

Talvez isso reflita-se como uma nova frase de efeito (“*Odeio quando tenho razão!*”); pode refletir um inimigo ou aliado novo que mereça destaque (“*Tupac Zapator deve ser detido!!!*”). Se um Aspecto derivado de uma Conseqüência se tornar interessante, o personagem pode “promovê-lo” para um Aspecto mais permanente, talvez mudando-o um pouquinho – por exemplo, ao invés de “*Zarolho*” poderia ser “*Tapa-Olho Elegante*”.

No fim das contas, tudo isso fica a critério do jogador – se ele deseja seguir em uma direção que não foi resultado dos últimos eventos, tudo bem. Os personagens na TV e em outras mídias revelam novas informações sobre si mesmo a todo instante. Apenas um Aspecto deveria ser dado a cada “período de evolução” e sua campanha deveria cobrir esse período com um bom número de sessões até outro “período de evolução”.

9.5.3 – Façanhas: Novos Truques para Cachorros Velhos

Observando os números, os novos personagens recebem metade do número de Aspectos que possuem em Façanhas. As Façanhas são poderosas e podem mudar a campanha, portanto essa proporção deve ser mantida sempre que possível.

Na prática, isso quer dizer que os personagens deveriam receber uma Façanha no terceiro “período de evolução” - os dois primeiros deveriam cada um oferecer um Aspecto, e o último a Façanha. A partir daí, o ciclo se repete.

Não tenha medo de ser pegajoso quanto às escolhas de Façanhas, pois elas são um caminho poderoso para oferecer individualidade e prodígios aos personagens, e se a maior parte do seu grupo de jogadores estiverem participando das aventuras, você deveria garantir que os nichos de cada um não deveriam ficar ameaçados demais. Como sempre, qualquer Façanha escolhida por um jogador deve ser aprovada pelo Mestre.

A primeira Façanha além das cinco iniciais é fundamental. De maneira geral, cada três Façanhas ou mais oferece a um personagem um prodígio facilmente identificado que mara o seu nicho na história. Isso quer dizer que uma sexta Façanha potencialmente aumenta o número de nichos em dois. E no caso de algumas combinações realmente poderosas de Façanhas, algumas sequer estarão disponíveis antes de que o personagem escolha sua sexta Façanha.

O Mestre deve também estar preparado para o momento que seus personagens começarem a passar da linha. Se o personagem turbinou suas Façanhas de uma determinada forma, mas deseja ir além, você deve estar preparado para trabalhar junto com eles e criar novas Façanhas. Não tenha medo da disso: novas Façanhas fazem parte do fluxo natural do jogo, e há exemplos o bastante no capítulo de Façanhas para que você tenha idéias do que funciona ou não.

Se um jogador desejar uma Façanha que seja poderosa demais em um momento, ofereça-a em doses homeopáticas (Façanhas menores) que ele precisará obter antes disso. Façanhas com pré-requisitos costumam fazer muito mais do que o normal – abrace e use essa idéia.

9.5.4 – Embaralhando as coisas: Permanecer Parado também é ir para algum lugar

Existe uma última forma de evolução que o mestre pode usar em suas aventuras, com uma pegadinha: na realidade não é uma evolução, mesmo que represente algum tipo de desenvolvimento e crescimento do personagem. De fato, esse é o caminho mais seguro que o Mestre pode oferecer aos jogadores, e mesmo se o Mestre rolar uma campanha “sem evolução”, esse caminho pode ser algo realmente a ser considerado.

Ao fim de cada sessão, o Mestre pode oferecer aos seus jogadores a opção de embaralharem suas fichas um pouco. Isso quer dizer que os jogadores pode fazer uma ou mais coisas a seguir (mas nenhuma delas mais de uma vez a cada “embaralhada”), sempre sujeito à aprovação:

- ▶ Trocar um Aspecto por outro;
- ▶ Trocar uma perícia Mediana (nível mais baixo) por outra que não está na pirâmide, ou então mudar de posição duas perícias da pirâmide, desde que não tenha mais de um nível de diferença entre as duas;
- ▶ Abandonar uma Façanha que não pareceu ser útil, trocando-a por outra nova.

A idéia por trás disso é que os personagens, mesmo quando não aumente em poder ou necessariamente se aprofundem na história, mudam com o tempo. Lições são aprendidas. Algumas

habilidades desaparecem pela falta de prática enquanto outras vêm à tona. Essa técnica ajuda a cobrir isso, e pode dar aos jogadores uma verdadeira sensação de que os personagens não são os mesmos de sempre.

9.6 – Decisões de Cenário

Cada cenário é um pouco diferente, mas existem algumas questões que todo Mestre deve fazer sobre ele.

9.6.1 – Quão diferente é o mundo?

Você deve ter reparado que as regras incluem espaço para ciências improváveis e magias ainda menos prováveis. Essas coisas passam de mão em mão e você deve definir como lidar com elas. Algumas possibilidades se seguem.

O mundo lá fora

Em uma campanha um tanto realista, a estranheza desaparece quase que totalmente. Ciência Exótica e Ensandecida desaparecem, junto com as Engenhocas que dependam disso, e Mistérios não oferecem mais artefatos. Nesse cenário, os personagens são excepcionais apenas por causa de talento e treinamento, e alguns NPCs podem não ser mais válidos. Você pode considerar remover totalmente Mistérios de sua lista de Perícias.

Mundo de Mistério

Esse tipo de cenário levemente mais cinematográfico supõe algumas bizarrices, mas muito poucas e muito distantes entre si. Ciência Exótica e Artefatos estão disponíveis, mas apenas nas mãos de alguns poucos indivíduos. Pode haver algumas poucas incidências de Ciência Ensandecida no mundo, mas não mais que isso, e certamente não para os personagens.

Mundo de Aventura

Ciência Exótica não é exatamente comum, mas existem algumas centenas de pessoas no mundo praticando algum tipo dela, e alguns vão além chegando aos níveis da Ciência Ensandecida. Mistérios perdidos na antiguidade ainda podem ser encontrados em ruínas, e cultos misteriosos trabalham nas sombras para recuperar esses conhecimentos. Tudo está disponível e esse é o cenário padrão de Espírito do Século.

Mundo de Magia

Parece-se com o Mundo de Mistério por ter um pouco de Ciência Exótica, e talvez umas pitadinhas de Ciência Ensandecida, mas a maior parte disso é magia que os cientistas apenas não reconheceram. O verdadeiro poder está na mão de alguns poucos escolhidos que se ocultam nas sombras, defendendo com unhas e dentes os segredos da magia do populacho. Nesse mundo mais místico, os personagens podem descobrir que possuem um simbolismo mais amplo, e os Artefatos podem ter acesso a Melhorias de Ciência Ensandecida.

Mundo do Amanhã

A Ciência triunfará! Como no Mundo da Aventura, os mistérios arcanos ainda possuem alguns seguidores, mas é a Ciência Exótica e Ensandecida quem coloca a casa abaixo! Quase todo cientista de respeito do mundo possui um pouco de Ciência Exótica (mude a Façanha para incluir as funções da Façanha *Invenção Científica*, o que reduz o número de Façanhas necessárias para chegar aqui), e os Cientistas Malucos são centenas, com suas rivalidades ameaçando a destruição do mundo. Essa opção exige um cenário mais ou menos não-histórico (veja abaixo), e é mais interessante para Ficção Científica “retrô”.

9.6.2 – Construindo a História do Mundo

Como um jogo histórico, sempre existe o perigo do jogador fazer alguma besteira e alterar a história de maneiras maiores ou menores. Você deve decidir antecipadamente como você pretende lidar com isso. Abaixo seguem algumas sugestões, que descrevemos aqui; tenha certeza de decidir isso – e deixar claro aos jogadores – antecipadamente.

História Rígida

Os eventos históricos ocorrem como descritos, nem mais e nem menos. As aventuras dos personagens ficam à margem dos eventos reais, mais qualquer tentativa de alterar esses eventos resultará em falha agressiva.

História Fluída

A história pode seguir o curso que seguiu em nosso mundo, embora os detalhes mudem um pouco. Desde que o fim das contas tudo permaneça igual, tudo bem. Qualquer coisa que possa mudar drasticamente a história, como tecnologias inovadoras, acabam sendo esquecidas antes de alcançarem seu potencial total. Esse é o padrão de Espírito do Século.

Não-histórico

Uma vez que a aventura comece, a história é uma tela que deve ser pintada. Deixando tudo como está, as coisas irão transcorrer do mesmo jeito, mas as aventuras dos heróis e de seus oponentes podem mudar a história de maneiras imprevistas.

10 – Pacotes Exemplo de Façanhas

Se você realmente for Mestrar Espírito do Século como uma aventura improvisada, provavelmente um de seus maiores problemas será se pegar com dúvida ao escolher as Façanhas na hora.

Em geral, tentamos apresentar as Façanhas de uma maneira que torne fácil ver o conceito básico, em um nível mais alto, com as categorias dentro de cada perícia nas quais as Façanhas se dividem.

Mas mesmo isso não é exatamente uma recomendação nossa para o que deve ser escolhido, apenas um apoio nas escolhas, portanto se você poderá querer tomar a iniciativa e oferecer pacotes de Façanhas recomendáveis em blocos de dois, três, quatro ou cinco, o que torna mais fácil escolher rapidamente um pacote de Façanhas que se ajuste a um conceito específico.

Façanhas funcionam melhor quando amarradas às perícias que você colocou no topo ou próximo a isso, portanto esses pacotes são organizado, como muitas coisas nesse livro, em termo de perícias.

10.1 – Armas Brancas

10.1.1 – Malabarismos em Combate

Você sabe como arremessar facas, tochas, e outros objetos extremamente perigosos. Em algum momento você percebeu que poderia arremessar essas coisas contra outras pessoas.

Façanhas Importantes (2):

Apanhar (página 82), e Malabarismo (página 126), de Furtividade.

Outras Façanhas:

Ricochete (página 82) e Mão Boa (página 82) para garantir o máximo resultado do que você arremessar. Qualquer Coisa Serve! (página 88) para obter o máximo do local onde o combate se passa.

10.1.2 – Anacronista

Quanto mais nos movemos no século 20, mas você parece anacrônico: um homem que resolve todos os problemas do mundo com uma lâmina afiada no lugar de uma arma de fogo. Mas os métodos antigos e a arma mítica que você carrega, ainda funciona no tempo atual.

Façanhas Importantes (2):

Sempre à Mão (página 81), Arma Destinada (página 81).

Outras Façanhas:

Mão Boa (página 82), ou as Façanhas Importantes do Pacote *Esgrimista Competente* (abaixo). Façanhas de Resistência, Força ou Sobrevivência também se encaixarão perfeitamente.

10.1.3 – Esgrimista Competente.

Você sabe como utilizar um florete, e faz coisas incríveis com um sabre. Seus oponentes nem sempre concordam com isso após os eventos, mas e daí? Você se divertiu no processo.

Façanhas Importantes (3):

Aparar com Precisão (página 82), Contragolpe (página 82), Reviravolta (página 83).

Outras Façanhas:

Sempre à Mão (página 81), Arma Destinada (página 81) para a sua Espada, Armas de Todo o Mundo (página 82) para um bom sortimento de armas, ou Armas Improvisadas (página 81) para permanecer bem equipado na briga de bar.

10.2 – Armas de Fogo

10.2.1 – Maníaco por Armas

Você é fascinado por armas de fogo; você tem uma especial que fez para si próprio, e sempre tem munição à mão.

Façanhas Importantes (3):

Maníaco por Armas (página 84), Arma de Fogo Preparada (página 84), Recarga Rápida (página 83).

Outras Façanhas:

Façanhas como Chuva de Balas (página 84), A Última Bala (página 84) e Tiro em Movimento (página 83) podem ser essenciais

10.2.2 – Pistoleiro

Com uma arma em cada mão, você está pronto para derrubar todo mundo no fogo cruzado.

Façanhas Importantes (3):

Saque Rápido (página 85), Mãos Ligeiras (página 85), Two-Hands (página 84).

Outras Façanhas:

Rápido no Gatilho (página 85), Tiro em Movimento (página 83), Recarga Rápida (página 83), Chuva de Balas (página 84).

10.2.3 – Atirador de Elite

Não deve-se usar armas de fogo apenas na hora do vamos ver. Claro que elas dão um show nesse caso, mas elas realmente mandam bem quando você pode parar, mirar, atirar e deitar o alvo morto no chão.

Façanhas Importantes (3):

Tiro Distante (página 83), Travar no Alvo (página 83), Tiro ao Alvo (página 83).

Outras Façanhas:

Tiro em Movimento (página 83), Chuva de Balas (página 84). Considere também Façanhas de Prontidão e Furtividade.

10.3 – Arte

10.3.1 – Artista

Você está menos interessado em obter reputação e mais em obter o maior impacto possível com suas criações. *Bravo, bravissimo!*

Façanhas Importantes (3):

Virtuoso (página 86), Performance Contagiate (página 86), Presença de Palco (página 86).

Outras Façanhas:

Adicione A Visão do Artista (página 85) para transformar sua visão única do mundo em algo que ofereça uma vantagem decisiva e perceptível. Dê uma olhada em Cachês (página 87) exceto se você pretende sofrer pela sua arte.

10.3.2 – Vanguardista

Você está antenado com a vanguarda como membro da comunidade artística. Suas obras atravessam territórios e seu nome está nos lábios de todos.

Façonhas Importantes (3):

Virtuoso (página 86), Sabe com quem tá falando? (página 87), Peso da Fama (página 87).

Outras Façonhas:

Adicione Língua Afiada (página 86) e Palavras Venenosas (página 86) para tornar-se um satirizador com proficiência – o que é ótimo para lidar com rivais sociais. Considere Cachês (página 87) para adicionar sucesso financeiro ao artístico. Se o seu foco de arte for atuação, certamente deveria considerar A Vida é um Palco (página 86).

10.4 – Briga

10.4.1 – Mestre das Artes Marciais

Você estudou técnicas antigas de batalha. A maior parte delas envolve matar outras pessoa usando o seu dedo mindinho.

Façonhas Importantes (3):

Artes Marciais (página 89), Arma Viva (página 90), Toque da Morte (página 90).

Outras Façonhas:

Golpe Especial (página 90), Quebrar Tijolos (página 89), Voadora (página 89).

10.4.2 – Brigão de rua

Normalmente não é bonito chutar a bunda do mal. Você é capaz de tornar ainda mais feio tudo isso.

Façonhas Importantes (3):

Valentão de Rua (página 87), Luta Suja (página 87), Ataque Incapacitante (página 88).

Outras Façonhas:

Golpe Especial (página 90), Qualquer coisa serve (página 88).

10.4.3 – Lutador Cavaleiro

Sua forma de luta está envolvida em história, respeito, disciplina... e uma boa dose de porrada. Os inimigos passam por você como a água; sua compreensão das técnicas é suprema.

Façonhas Importantes (3):

Artes Marciais (página 89), Sendo como a Água (página 89), Usando a força do Inimigo contra Ele Mesmo (página 89).

Outras Façonhas:

Postura Desmoralizante (página 89), Quebrar Tijolos (página 89), Voadora (página 89).

10.4.4 – Leão de Chácara

Não existe nada que eu não resolva com dois cruzados diretos! Deixa eles comigo!

Façonhas Importantes (3):

Valentão de Rua (página 87), Dança da Luta (página 88), Exército de um homem só (página 88).

Outras Façonhas:

Qualquer coisa serve (página 88), Furacão de Golpes (página 88).

10.5 – Contatos

10.5.1 – Com alguma ajuda dos meus amigos

Você possui uma rede sólida de amigos próximos que lhe ajudam quando em necessidade. Você sempre conhecerá alguém que faz o serviço desejado.

Façanhas Importantes (3):

Amigo do Amigo (página 93), Rede de Contatos (página 93) duas vezes.

Outras Façanhas:

Para um companheiro ou dois constantes, escolha Contato (página 92) e Contato Próximo (página 93).

10.5.2 – Já estive aqui

Seja onde for que você está no mundo ou no meio das estruturas de poder, você já esteve antes, e provavelmente conhece algumas pessoas da região que possam lhe dar uma força;

Façanhas Importantes (2)

Cidadão do Mundo (página 93), Engenharia Social (página 93).

Outras Façanhas:

Considere as Façanhas de Estudos Poliglota (página 106) e Dom das Línguas (página 106) para garantir que irá falar o idioma que os outros falam.

10.5.3 – Conhecido na Área

Você conhece as pessoas porque elas te conhecem. Você é um peixe grande em determinados círculos, e falam de você até mesmo fora deles. Sempre que você fala, o resto abaixa a orelha.

Façanhas Importantes (3):

Manda Chuva (página 94), O Cara (página 94), Grande Reputação (página 94).

Outras Façanhas:

Você pode optar por Conhecendo o Esquema (página 94), ou então dar uma olhada em *Com alguma ajuda dos meus amigos* (acima)

10.6 – Ciência

10.6.1 – Cientista Maluco

Você se envolveu em áreas da ciência que não são alcançadas nem mesmo no século 21. Você é um gênio, mas um potencialmente desequilibrado: a cada semana, uma nova experiência insana!

Façanhas Importantes (4):

Gênio Científico (página 91), Invenção Científica (página 92), Ciência Exótica (página 92), Ciência Ensandecida (página 92).

Outras Façanhas:

É essencial que seja ou uma Engenhoca Pessoal (página 102) ou uma Engenhoca Genérica (página 102).

10.6.2 – Médico

Você focou seus estudos científicos na cura dos doentes e nos cuidados aos feridos. No caso de aventuras típicas, você tem trabalho pra caramba!

Façanhas Importantes (2):

Médico (página 90), Doutor (página 90).

Outras Façanhas:

Cirurgião (página 91), Medicina Forense (página 90).

10.6.3 – Estudioso de Campo

Embora você não tenha ido até a parte onde a ciência começa a pirar, você tem uma boa idéia do que acontece na realidade e consegue tornar isso ação (e brinquedinhos divertidos vez por outra).

Façonhas Importantes (3):

Gênio Científico (página 91), Invenção Científica (página 92), Teoria na Prática (página 91).

Outras Façonhas:

Ciência Exótica (página 92), Engenhoca Pessoal (página 102), Engenhoca Genérica (página 102).

10.7 – Determinação

10.7.1 – Frio como Gelo

Guerrilha psicológica e social não significam nada para você. Nada pode tirar sua calma independente da situação, e quando você procura deixar claro o que está acontecendo, as pessoas te ouvem.

Façonhas Importantes (3):

Mantendo a Calma (página 94), Tranquilo (página 95), Vontade de Ferro (página 95).

Outras Façonhas:

Escolha outros pacotes de Determinação que encaixe-se bem.

10.7.2 – Fleumático

Nada lhe perturba. Se uma frota de macacos voadores vierem bater à sua porta, você responde com um sorriso e pede para eles entrarem; se o seu carro simplesmente explodir na sua cara, você apenas tira a sujeira que voou em suas roupas e considera a opção de tomar um táxi.

Façonhas Importantes (3):

Mantendo a Calma (página 94), Destemor (página 95), Lugar Certo e Hora Certa (página 95).

Outras Façonhas:

Uma ou ambas entre Fleumático (página 95) e Tranquilo (página 95) para o pacote completo; para aproveitar completamente a surpresa, dê uma olhada no Pacote *Nunca é Surpreendido* em Prontidão.

10.7.3 – Inabalável

Não importa o que aconteça, você não se abala com nada.

Façonhas Importantes (4):

Força Interior (página 95), Teimosia (página 96), Determinado (página 96), Obstinado (página 96).

Outras Façonhas:

Considere Vontade de Ferro (página 95) para mostrar aos outros o que você pensa; opte por Agüentar a Pressão (página 131) de Resistência para que a força do seu corpo seja igual à da sua mente.

10.8 – Dirigir

10.8.1 – Gênio da Mecânica

Você guia, mas você também constrói (e modifica, e ajusta, e dá manutenção). Você é um mecânico de topo na garagem, e você pilota uma das carangas mais envenenadas da estrada.

Façonhas Importantes (3):

Mecânico de Automóveis (página 97), Veículo Customizado (página 96), Veículo Protótipo (página 96).

Outras Façonhas:

Outras Façonhas de Dirigir (de uma olhada em Ás no Volante, adiante) misturam bem.

10.8.2 – Ás no Voltante

Quando você dirige um carro, ele não se move pura e simplesmente; ele dança. Você é capaz de fazer curvas impossíveis e correr com os mais rápidos.

Façonhas Importantes (3):

Direção Defensiva (página 97), Dirigir com uma mão só (página 97), Cavalo de Pau (página 97).

Outras Façonhas:

Para algum risco aos demais motoristas, opte por Rachador (página 97); ter um Veículo Customizado (página 96) ou, ainda melhor, um Veículo Protótipo (página 96) certamente se encaixa no perfil.

10.9 – Enganar

10.9.1 – Homem/Mulher de várias faces

Você nunca é o que – ou quem! - afirma ser, mudando de disfarces e personalidades como troca de roupas.

Façonhas Importantes (3):

Bons disfarces (página 100), Fingir (página 100), Mestre dos Disfarces (página 101).

Outras Façonhas:

Para o serviço completo, adicione Espião Infiltrado (página 101) e Incorporando o Personagem (página 101).

10.9.2 – Trapaceiro

Ninguém acredita em suas palavras – não que eles possam perceber onde está a mentira em tudo aquilo. Legal que eles estão do seu lado, não?

Façonhas Importantes (3):

Trapaceiro (página 101), Dentro do Esquema (página 102), Mentiroso Honesto (página 100)

Outras Façonhas:

Pegando no Flagra (página 100), Fachada Esperta (página 100), Laranja (página 102), Laranja dos Grandes (página 102).

10.10 – Empatia

10.10.1 – Interrogador

Você consegue obter informações das pessoas – da maneira mais fácil. Ao invés de arrancá-las a base de ameaças (por mais que isso faça parte do pacote), você entra na mente delas e descobre o que as faz balançar.

Façonhas Importantes (3):

Leitura Fria (página 98), Caminhos do Coração (página 99), Compreendendo o Próximo (página 99).

Outras Façonhas:

Ouvindo Cético (página 98), Chegando ao coração (página 98), Atirando onde Dói Mais (página 99). Você poderá desejar uma Façonha de Investigação, (como Olhar Rápido, página 115) se você desejar obter Bom Palpite (página 114). Façonhas de Intimidação também podem ser úteis para você.

10.10.2 – Orador Perceptivo

As situações sociais correm em um tempo que você é capaz de perceber – e, ao observá-lo, ajustá-lo a suas necessidades.

Façonhas Importantes (2):

Percebendo a Situação (página 98), Graciosidade Preemptiva (página 98).

Outras Façonhas:

Ouvido Cético (página 98), Leitura Fria (página 98), Caminhos do Coração (página 99), Atirando onde Dói Mais (página 99). Façanhas de Fascinar podem lhe ser úteis também.

10.11 – Engenharia

10.11.1 – Engenhoqueiro

Você constrói coisas. Muitas e muitas delas. E as concerta! Às vezes no tranco.

Façanhas Importantes (2):

Mestre dos Reparos (página 103), Pegando no Tranco (página 103).

Outras Façanhas:

Optar por várias vezes por Engenhoca Pessoal (página 102) ou Genérica (página 102) é imprescindível; considere Mãos Sujas de Graça (página 103) deseja focar-se em veículos.

10.11.2 – Armeiro

Se fere ou mata, você entende, e provavelmente você já construiu um antes

Façanhas Importantes (3):

Demolição (página 103), Arquiteto da Morte (página 103), Engenhoca Pessoal (página 102).

Outras Façanhas:

Adicione uma Engenhoca Genérica (página 102) ou duas para obter uma mochila cheia de equipamentos mortais!

10.12 – Esportes

10.12.1 – O Mais Rápido Homem/Mulher vivo

A única forma de te ver é se você permanecer parado. Uma vez em movimento, você não passa de um borrão!

Façanhas Importantes (3):

Treinamento de Maratona (página 105), Rápido como um tigre (página 105), Mais rápido que um tigre (página 105).

Outras Façanhas:

Combine com o pacote de Prontidão *Primeiro a Agir* (abaixo). Considere Desenvoltura (página 104).

10.12.2 – Homem ou Fera?

Você não se move como as pessoas normais – escalar muros, pular distâncias longas e se espremer em locais estranhos é fácil para você.

Façanhas Importantes (2):

Homem Aranha (página 104), Salto Espantoso (página 104).

Outras Façanhas:

Contorcionismo (página 104), Desenvoltura (página 104), Equitação (página 104), ou simplesmente combine com as Façanhas Importantes de outro pacote de Esportes ou Sobrevivência.

10.12.3 – Trapezista

Feitos acrobáticos são uma segunda natureza para você, o que permite a você trabalhar em alturas das quais outras pessoas despenhariam devido a vertigem.

Façanhas Importantes (2):

Acrobacia (página 104) e Queda Segura (página 104).

Outras Façanhas:

Contorcionismo (página 104), Homem Aranha (página 104), Salto Espantoso (página 104).

10.13 – Estudos

10.13.1 – Estudioso de Línguas

Capaz de decifrar idiomas estranhos, falar com nativos de qualquer lugar, e lembrar-se de fatos rapidamente, o Estudioso de Línguas é uma fonte de conhecimento que oferece idéias importantes no mundo normal e, ocasionalmente, no mundo oculto.

Façanhas Importantes (3):

Poliglota (página 106), Dom das Línguas (página 106), Traça de Livro (página 106).

Outras Façanhas:

Memória Fotográfica (página 107) e Lembrar-se de Cor (página 107); ou Catedrático (página 105) e Mente Brilhante (página 105).

10.13.2 – Sabichão

Embora você possa ser algo como um sabichão, existe uma bela chance de você realmente saber tudo – ou ao menos o bastante para enganar outras pessoas.

Façanhas Importantes (3):

Catedrático (página 105), Mente Brilhante (página 105), É uma questão de conhecimento (página 106).

Outras Façanhas:

Traça de Livro (página 106) e um entre Memória Fotográfica (página 107) e Poliglota (página 106). Considere também o uso de Façanhas de Mistérios e Ciências relacionadas a conhecimentos

10.14 – Fascinar

10.14.1 – Amigo de Todos

Você chama a atenção de todos quando anda com seu sorriso, graça, e comportamento primoroso, o que lhe dá um talento invejável para conquistar as mulheres, ou homens, desejados.

Façanhas Importantes (3):

A Primeira Impressão é a que fica (página 107), Estraçalhador de Corações (página 108), Faz Amigos Rápido (página 107).

Outras Façanhas:

Cosmopolita (página 107), Controlar a Situação (página 109), Fazer as Perguntas Certas (página 108).

10.14.2 – Mestre no Papo

Você é cheio de papo – muito papo. Você pode falar para qualquer um sobre qualquer coisa, especialmente sobre coisas sobre as quais você não sabe absolutamente nada.

Façanhas Importantes (2):

Cantilena (página 108), Controlar a Situação (página 109).

Outras Façanhas:

A Primeira Impressão é a que fica (página 107), Fazer as Perguntas Certas (página 109), Cosmopolita (página 107).

10.15 – Força

10.15.1 – Força de Destruição

Sua força é o meio pelo qual você alcança seus objetivos; uma vez em ação, você não pode ser parado.

Façanhas Importantes (3):

Força Hercúlea (página 109), Golpe Martelo (página 109), Impossível de Ser Parado (página 109).

Outras Façanhas:
Destruir Grilhões (página 109).

10.15.2 – Lutador de Luta Livre

Você é capaz de usar sua força física de maneira eficiente em combate
Façanhas Importantes (2):
Destruir Grilhões (página 109) ou Força Hercúlea (página 109), e *Luchador* (página 109).
Outras Façanhas:
Arremessar Pessoas (página 109), Chave de Pescoço (página 110).

10.16 – Furtividade

10.16.1 – Homem/Mulher das Sombras

As sombras são sua morada; você entra nelas como uma faca de vidro na água, invisível uma vez que entre, e capaz de atacar sem que os outros percebam.

Façanhas Importantes (5):
Sombra na Multidão (página 111), Mestre das Sombras (página 111), Fuga Rápida (página 110), Desaparecer (página 110), Golpe na Escuridão (página 111).
Outras Façanhas:
Se o Mestre der a chance de você obter uma sexta Façanha, você deveria optar por Sombras da Morte (página 110).

10.16.2 – Rápido e Silencioso

Você é capaz de passar sem ser visto ou ouvido em qualquer local sem muito esforço
Façanhas Importantes (4):
Sombra na Multidão (página 111), Mestre das Sombras (página 111), Pés Leves (página 110), Como o Vento (página 111).
Outras Façanhas:
Para trazer outros com você – embora isso deixe-lhe mais lento – considere Sussurros (página 110). Fuga Rápida (página 110) também é uma boa idéia.

10.17 – Intimidação

10.17.1 – Olhar Aterrador

Seu olhar é tão amedrontador, tão desprovido de sentimentos, que leva o medo terrível ao coração de pessoas mais fracas.

Façanhas Importantes (3):
Assustador (página 112), Olhar Gélido (página 113), Olhar Perturbador (página 113)
Outras Façanhas:
Combine com Aura Ameaçadora (página 112) e Aura de Medo (página 113) para manter controle da multidão e para o colocar perto de poder adquirir a Façanha Mestre do Horror (página 113) – uma vez que o Mestre ofereça-lhe uma sexta Façanha.

10.17.2 – Saia do Meu Caminho!

Deixe bem claro: cruzar o seu caminho é uma péssima idéia!
Façanhas Importantes (2):
Anti-Social (página 112), Promessa de Sofrimento (página 113)
Outras Façanhas:
Assustador (página 112) e um entre Aura Ameaçadora (página 112) ou Olhar Gélido (página 113) podem lhe ajudar para deixar bem claro a mensagem se as pessoas não entenderam de cara. Ameaça Velada (página 112) permite lembrar às pessoas que você não é alguém com quem deve-se brincar.

10.17.3 – Dissimulado

Você consegue assustar as pessoas, mas você nem sempre vai direto ao assunto. Você dissimula, consegue algo que lhe permite ter o controle, e então escolhe as palavras mais assustadoras que puder.

Façanhas Importantes (3):

Ameaça Velada (página 112), Língua de Serpente (página 86), Enfurecer (página 112).

Outras Façanhas:

Promessa de Sofrimento (página 113), Anti-Social (página 112).

10.18 – Investigação

10.18.1 – Perceptivo aos Detalhes

Você não perde nenhum detalhe, por menor que sejam, desde que tenha tempo para investigar.

Façanhas Importantes (2):

Focar Sentidos (página 115), Detalhes Impossíveis (página 115).

Outras Façanhas:

Leitura Labial (página 114), Olhar Rápido (página 115).

10.18.2 – Investigador Particular

Você é um investigador de talento, seja trabalhando do lado da lei ou para outros interesses.

Façanhas Importantes (2):

Cena do Crime (página 114), Foco nos Detalhes (página 114)

Outras Façanhas:

Olhar Rápido (página 115). Se você escolher uma Façanha de Empatia qualquer (como Leitura Fria, página 98), você também pode escolher Bom Palpite (página 114).

10.19 – Jogos

10.19.1 – Sortudo como o Diabo

Jogos de azar aparecem do nada no seu caminho e você é incapaz de resistir a uma aposta

Façanhas Importantes (3):

Jogador Inveterado (página 116), O dobro ou nada (página 116), Sorte dos Diabos!(página 116).

Outras Façanhas:

Veja *Jogador Profissional*, adiante.

10.19.2 – Jogador Profissional

Seu estilo de vida vem do jogo. É claro que isso é prazeroso, mas também é seu trabalho.

Façanhas Importantes (3):

Caindo Fora! (página 115), Conhecidos na Jogatina (página 116), Ganhos no Jogo (página 116).

Outras Façanhas:

Nunca Blefe contra um Blefador (página 115), Parceiro de Jogatina (página 116). Considere também usar a Perícia Recursos e suas Façanhas para obter uma fonte de renda mais estável.

10.20 – Ladinagem

10.20.1 – Líder de Quadrilha

Se existe um plano elaborado ou um ângulo de onde partir, você provavelmente será o cara que irá aparecer com o plano de ação.

Façanhas Importantes (3):

Mapa Mental (página 117), Intuição para Armadilhas (página 117), O Grande Golpe(página 117).

Outras Façanhas:

Invasão Cronometrada (página 117) mantém tudo correndo segundo o plano. Também olhe as Façanhas de Contatos (para ajuntar sua quadrilha e obter alguém “de dentro” para ajudar) e de Enganar (para a grande trapaça) de modo a completar seu repertório.

10.20.2 – Ladrão de Casaca

Se está trancado, pode deixar de está, e você saber como.

Façanhas Importantes (3):

Maestria com Grampo de Cabelo (página 117), Intuição para Armadilhas (página 117), Invasão Cronometrada (página 117).

Outras Façanhas:

A Façanha de Esportes Homem Aranha (página 104) permite você estar onde não poderia; Mapa Mental (página 117) e O Grande Golpe (página 117) mantém-o preparado; Façanhas de Furtividade mantêm você oculto e silencioso enquanto faz o que precisa.

10.21 – Liderança

10.21.1 – Advogado Internacional

Você respeita a letra da lei, ajudando com embaraços legais e outras formas de burocracia ao redor do mundo.

Façanhas Importantes (2):

Jurista (página 118), Jurismo Internacional (página 118).

Outras Façanhas:

Amigo do Rei (página 119), Vindo do Chão de Fábrica (página 119). Funciona melhor quando combinado com Façanhas de outras perícias. Considere o Pacote de Estudos *Estudioso de Línguas* (acima), e qualquer coisa em Contatos, Enganar ou Fascinar.

10.21.2 – Chefão

Esse é um pacote reservado aos vilões pois eles tem uma pancada de Subalternos à disposição

Façanhas Importantes (3):

Subalternos (página 120) duas vezes, Reforços (página 120).

Outras Façanhas:

Tenente (página 119), também duas vezes; como alternativa, Cabala Conspiratória (página 119).

10.21.3 – Rei do Crime

Esse pacote também é usado pelos vilões, pois eles é que gerenciam grandes organizações conspiratórias. Pode, claro, representar alguém que é o líder de uma organização ou empresa mais benignas, ou alguém que está no topo da elite do mundo.

Façanhas Importantes (2):

Amigo do Rei (página 119), Ubiquidade (página 119).

Outras Façanhas:

Fundos (página 118), Cabala Conspiratória (página 119). Também pode ser incluído Tenente (página 119), duas vezes.

10.22 – Mistérios

10.22.1 – Colecionador de Artefatos

Você possui uma pequena coleção de artefatos misteriosos e potencialmente perigosos à sua disposição, como produto de pesquisas sobre coisas que o Homem Não Deveria Saber. Lide com cuidado!

Façanhas Importantes (3):

Segredos Arcanos (página 124), Artefato Pessoal (página 121), Artefato Raro (página 121).

Outras Façanhas:

Pegue mais vezes Artefato Pessoal ou Artefato Raro; talvez você saiba até mesmo como alterar suas funções, então opte por Artífice (página 120).

10.22.2 – Usuário de Hipnose

Você se envolveu profundamente com a ciência apócrifa da hipnose, tornando-se perito na arte de obter segredos ocultos na mente de outras pessoas – e de colocar novos segredos também. Cuidado! Esse poder no seu máximo faz com que a sombra do mal caia sobre você!

Façanhas Importantes (3):

Mestre da Hipnose (página 122), Voz Hipnótica (página 123), Memórias Nebulosas (página 123).

Outras Façanhas:

Dominação (página 123) rouba a liberdade dos outros, portanto use com cautela!

10.22.3 – Místico

Uma parte de você está alguns passos no futuro e portanto você tem visões do que pode acontecer.

Façanhas Importantes (2):

Oráculo (página 123), Leitura da Sorte (página 124).

Outras Façanhas:

Veja o *Conjurador do Sobrenatural*, adiante; além disso, Herbalismo (página 124).

10.22.4 – Conjurador do Sobrenatural

Você está envolvido com o mundo do sobrenatural, e pode conhecer modos de falar com os mortos.

Façanhas Importantes (3):

Psiquismo (página 121), Vozes do Além (página 122), Voz do Vento (página 122).

Outras Façanhas:

Familiar Espiritual (página 122)

10.23 – Pilotagem

10.23.1 – Ás

Você pilotou aviões em combate e sobreviveu para contar a história – o fato de você está entre os melhores ajuda.

Façanhas Importantes (3):

Ás dos Ares (página 125), A Morte Vinda do Céu (página 125), Piloto Audaz (página 125).

Outras Façanhas:

Vôo Noturno (página 125), Pouso Forçado (página 125).

10.23.2 – Piloto Experimental

Você voa apenas a tecnologia mais nova em aeroplanos, e sabe como fazer um pouso forçado e sobreviver.

Façanhas Importantes (3):

Aeronave Pessoal (página 124), Aeronave Protótipo (página 124), Pouso Forçado (página 125).

Outras Façanhas:

Piloto Audaz (página 125), Navegação Precisa (página 125), Mecânico de Avião (página 124).

10.24 – Prestidigitação

10.24.1 – Ilusionista

Você é um mágico de salão perito, capaz de truques mágicos que vão desde fazer uma moeda desaparecer até mesmo fazer um elefante levitar.

Façanhas Importantes (3):

Truques (página 126), Mágica de Salão (página 127), Mestre do Ilusionismo (página 127).

Outras Façanhas:

Mão Firme (página 126), Finta (página 126), Malabarismo (página 126). Como um complemento a Malabarismo, considere a Façanha de Armas Brancas Apanhar (página 82).

10.24.2 – Trombadinha

Claro que bater carteiras é um tanto idiota, mas você se surpreenderia com que as pessoas colocam nelas!

Façanhas Importantes (2):

Mãos mais rápidas que o olho (página 126), Finta (página 126).

Outras Façanhas:

Mão Firme (página 126); combine com Façanhas de Ladinagem para tornar-se um ladrão pura e simplesmente, ou de Enganar para dar uma de Trapaceiro.

10.25 – Prontidão

10.25.1 – Primeiro a agir

Sempre que acontecer um combate ou uma disputa física, você é o primeiro a agir, agindo contra os inimigos antes mesmo deles saber o que aconteceu.

Façanhas Importantes (2):

Em cima do lance (página 127), Pronto para tudo (página 127)

Outras Façanhas:

Sem Chance (página 127), Intrometendo-se (página 128). Combine isso com Esportes para aumentar a velocidade e performance, ou com Façanhas de perícias de combates para atingir rápido e certeiro. Dê uma olhada no pacote *Nunca é Surpreendido* (adiante) para uma dose adicional de Prontidão preemptiva.

10.25.2 – Nunca é Surpreendido

Não importa o que os inimigos façam, você nunca é surpreendido. Alguém colocou um atirador de elite treinado contra você? Aposto que você é capaz de o pegar antes de ele sequer mexer o dedo do gatilho!

Façanhas Importantes (2):

Noção de Perigo (página 128), Eles estão vindo (página 128).

Outras Façanhas:

Para início de conversa, Vigilância Constante (página 128 - embora não seja necessária, é como se fosse). Combine com as Façanhas Importantes de *Primeiro a Agir* (acima) para garantir que você não apenas nunca será surpreendido, mas pode agir rapidamente contra o inimigo, ou com algumas Façanhas de Armas de Fogo para garantir que você será capaz de lidar com uma cilada à distância. Considere Veja isso (página 128) para usar Prontidão no lugar de Investigação.

10.26 – Resistência

10.26.1 – Não pode ser derrubado

Você é capaz de apanhar como um condenado e voltar à ação rapidamente. Os ferimentos nunca lhe atrapalham por muito tempo, e pequenos cortes e arranhões não são nada. Até mesmo a morte pode esperar.

Façanhas Importantes (3):

Recuperação Espantosa (página 132), Fôlego Extra (página 131), Temerário (página 132).
Outras Façanhas:
Agüentar a Pressão (página 131), Resistir à Dor (página 131), Imunidade a Venenos (página 132). Veja também *Pele de Aço* (abaixo)

10.26.2 – Pele de Aço

As coisas não lhe machucam como machucam as demais pessoas – é como se sua pele fosse de aço.
Façanhas Importantes (3):
Precisa mais que isso (página 132), Pele Grossa (página 133), Homem de Aço (página 133).
Outras Façanhas:
Façanhas de *Não pode ser derrubado* (acima) lhe servem bem. Você está propenso a apanhar que nem um condenado, portanto Tá na hora do pau! (página 133) é uma boa forma de tornar a dor sua em dor nos outros. Também é uma boa idéia dar uma olhada em Façanhas de Força e Determinação.

10.26.3 – Incansável

Você incorpora a idéia de que sono é para os fracos.
Façanhas Importantes (3):
Incansável (página 131), Recuperação Espantosa (página 132), Fôlego Extra (página 131).
Outras Façanhas:
Façanhas de Determinação e Esportes complementam o pacote muito bem, assim como outros pacotes de Resistência (acima).

10.27 – Recursos

10.27.1 – Podre de Rico

Sua riqueza extrapola completamente os níveis de sua perícia Recursos; você tem investimentos em todo canto e grana viva o bastante para comprar praticamente qualquer coisa que desejar, por mais absurda que seja!
Façanhas Importantes (3):
O Melhor que o Dinheiro Pode Comprar (página 130), Investimento de Longo Prazo (página 130), Dinheiro não é problema (página 130).
Outras Façanhas:
Molhar mãos (página 130), O dinheiro fala mais alto (página 131).

10.27.2 – Senhor ou Senhora de Terras

Você é rico e colocou a maior parte de seu dinheiro em uma verdadeira fortaleza – digna de um Rei, e alguns provavelmente serão.
Façanhas Importantes (2):
Quartel General (página 129), Base de Operações (página 129).
Outras Façanhas:
Se você quiser o pacote completo, opte por Base Inacreditável (página 189). Considere a possibilidade de uma Casa Longe de Casa (página 129), ou traga seu Empregado Confiável (página 130) com você em suas aventuras.

10.28 – Sobrevivência

10.28.1 – Cowboy

Não interessa se é uma grande cidade ou no meio da roça, você nunca está longe do seu cavalo!
Façanhas Importantes (2):
Sem as Mãos (página 134), Cavaleiro Veloz (página 134).
Outras Façanhas:

Domando (página 134) e Monta Qualquer Coisa (página 134). Companheiro Animal (página 133) para seu cavalo de confiança; considere também algumas Façanhas de Armas de Fogo.

10.28.2 – Caçador

Você é capaz de rastrear qualquer coisa – seja homem ou bicho!

Façanhas Importantes (2):

Senso de Direção (página 135), Rastreador (página 135).

Outras Façanhas:

Considere algumas Façanhas de Prontidão e de Armas Brancas ou de Fogo para um pacote completo

10.28.3 – Rei da Selva

Você cresceu entre os animais, ou ao menos viveu entre eles por tempo o bastante para entender os animais melhor que as pessoas.

Façanhas Importantes (2):

Amigo dos Animais (página 93), Rei das Feras (página 134).

Outras Façanhas:

Chamado da Natureza (página 134), Companheiro Animal (página 133), que pode ser adquirido várias vezes. Considere também Senso de Direção (página 135) ou Rastreador (página 135).

11 – Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as

described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System 1995 version copyright 1992-1995 by Steffan O'Sullivan, copyright 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O'Sullivan.

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

Apêndice 1 – Lista de Façanhas

FAÇANHA	PERÍCIA	PRÉ-REQUISITOS ⁵
A Morte vinda do Céu	Pilotagem	Ás dos Ares
A Primeira Impressão é a que fica	Fascinar	
A Última Bala	Armas de Fogo	
A Vida é um Palco	Artes	Outra Façanha de Artes
A Visão do Artista	Artes	
Acrobacia	Esportes	
Aeronave Pessoal	Pilotagem	
Aeronave Protótipo	Pilotagem	Aeronave Pessoal
Agüentar a Pressão	Resistência	
Ameaça Velada	Intimidação	
Amigo do Amigo	Contatos	
Amigo do Rei	Liderança	
Amigo dos Animais	Sobrevivência	
Anti-Social	Intimidação	
Apanhar	Armas Brancas	
Aparar com Precisão	Armas Brancas	
Arma de Fogo Preparada	Armas de Fogo	Maníaco por Armas
Arma Destinada	Armas Brancas	Aspecto (Nome da Arma)
Arma Viva	Briga	
Armas de todo o mundo	Armas Brancas	
Armas Improvisadas	Armas Brancas	
Arquiteto da Morte	Engenharia	Outra Façanha de Engenharia
Arremessar Pessoas	Força	<i>Luchador</i>
Artefato Pessoal	Mistérios	
Artefato Raro	Mistérios	
Artes Marciais	Briga	
Artífice	Mistérios	
Ás dos Ares	Pilotagem	
Assustador	Intimidação	
Ataque Incapacitante	Briga	Luta Suja
Atirando onde Dói Mais	Empatia	
Aura Ameaçadora	Intimidação	Assustador
Aura de Medo	Intimidação	Aura Ameaçadora
Base de Operações	Recursos	Quartel-General
Base Inacreditável	Recursos	Base de Operações
Bom Palpite	Investigação/ Empatia	Outra Façanha de Investigação e outra Façanha de Empatia
Bons disfarces	Enganar	
Cabala Conspiratória	Liderança	
Cachês	Artes	Virtuoso
Caindo Fora!	Jogos	
Caminhos do Coração	Empatia	
Cantilena	Fascinar	
Casa Longe de Casa	Recursos	
Catedrático	Estudos	
Cavaleiro veloz	Sobrevivência	

⁵ Requisitos Mínimos: normalmente a(s) Façanha(s) exigida(s). Consulte a descrição da Façanha para maiores detalhes

FAÇANHA	PERÍCIA	PRÉ-REQUISITOS
Cavalo de Pau	Dirigir	Duas Façanhas de Dirigir
Cena do Crime	Investigação	
Chamado da Natureza	Sobrevivência	Amigo dos Animais
Chave de Pescoço	Força	<i>Luchador</i>
Chegando ao coração	Empatia	
Chuva de Balas	Armas de Fogo	
Cidadão do Mundo	Contatos	
Ciência Ensandecida	Ciência	Ciência Exótica
Ciência Exótica	Ciência	Invenção Científica
Cirurgião	Ciência	Médico
Como o Vento	Furtividade	Pés Leves
Companheiro Animal	Sobrevivência	
Compreendendo o Próximo	Empatia	Duas Façanhas de Empatia
Conhecendo o Esquema	Contatos	Manda Chuva
Conhecidos na Jogatina	Jogos	Outra Façanha de Jogos
Contato	Contatos	
Contatos Próximos	Contatos	Pelo Menos um Contato
Contorcionismo	Esportes	
Contragolpe	Armas Brancas	Aparar com Precisão
Controlar a Situação	Fascinar	
Cosmopolita	Fascinar	
Dança da Luta	Briga	Valentão de Rua
Demolição	Engenharia	
Dentro do Esquema	Enganar	Trapaceiro
Desaparecer	Furtividade	Fuga Rápida
Desenvoltura	Esportes	Outra Façanha de Esportes
Destemor	Determinação	Mantendo a Calma
Destruir Grilhões	Força	
Detalhes Impossíveis	Investigação	Focar Sentidos
Determinado	Determinação	Teimosia
Dinheiro não é problema	Recursos	Duas Façanhas de Recursos
Direção Defensiva	Dirigir	
Dirigir com uma mão só	Dirigir	
Dom das Línguas	Estudos	Poliglota
Domando	Sobrevivência	
Dominação	Mistérios	Memórias Nebulosas e Voz Hipnótica
Doutor	Ciência	Médico
É uma questão de conhecimento	Estudos	Catedrático
Eles estão vindo	Prontidão	Noção de Perigo
Em cima do lance	Prontidão	
Empregado Confiável	Recursos	Quartel-General com o elemento <i>Especialista</i>
Enfurecer	Intimidação	
Engenharia Social	Contatos	
Engenhoca Genérica	Engenharia	
Engenhoca Pessoal	Engenharia	
Equitação	Esportes	
Espião Infiltrado	Enganar	Mestre dos Disfarces
Estraçalhador de Corações	Fascinar	
Exército de um homem só	Briga	Dança da Luta
Fachada Esperta	Enganar	Mentiroso Honesto <i>ou</i> Pegando no Flagra
Familiar Espiritual	Mistérios	

FAÇANHA	PERÍCIA	PRÉ-REQUISITOS
Faz amigos rápido	Fascinar	
Fazer as Perguntas Certas	Fascinar	
Fingir	Enganar	Bons disfarces
Finta	Prestidigitação	
Fleumático	Determinação	Mantendo a Calma
Focar Sentidos	Investigação	
Foco nos Detalhes	Investigação	Cena do Crime
Fôlego Extra	Resistência	
Força Hercúlea	Força	
Força Interior	Determinação	
Fuga Rápida	Furtividade	
Fundos	Liderança	
Furacão de Golpes	Briga	Valentão de Rua
Ganhos no Jogo	Jogos	
Gênio Científico	Ciência	
Golpe Especial	Briga	Ataque Incapacitante <i>ou</i> Toque da Morte
Golpe Martelo	Força	Força Hercúlea
Golpe na Escuridão	Furtividade	Mestre das Sombras <i>e</i> Desaparecer
Graciosidade Preemptiva	Empatia	Percebendo a Situação
Grande Reputação	Contatos	O Cara
Herbalismo	Mistérios	
Homem Aranha	Esportes	
Homem de Aço	Resistência	Pele Grossa
Impossível de ser Parado	Força	Força Hercúlea <i>e</i> Outra Façanha de Força
Imunidade a Venenos	Resistência	Outra Façanha de Resistência
Incansável	Resistência	
Incorporando o Personagem	Enganar	Espião Infiltrado <i>e</i> Perícia Enganar Ótima
Intrometendo-se	Prontidão	Pronto para Tudo
Intuição para Armadilhas	Ladinagem	
Invasão Cronometrada	Ladinagem	Intuição para Armadilhas
Invenção Científica	Ciência	Gênio Científico
Investimentos de Longo Prazo	Recursos	
Jogador Inveterado	Jogos	Aspecto Relacionado a Jogos de Azar
Jurismo Internacional	Liderança	Jurista
Jurista	Liderança	
Laranja	Enganar	Trapaceiro
Laranja dos Grandes	Enganar	Laranja
Leitura da Sorte	Mistérios	
Leitura Fria	Empatia	
Leitura Labial	Investigação	
Lembrar-se de cor	Estudos	Memória Fotográfica
Língua Afiada	Artes	
Língua de Serpente	Intimidação	Ameaça Velada
<i>Luchador</i>	Força	
Lugar Certo e Hora Certa	Determinação	Destemor
Luta Suja	Briga	Valentão de Rua
Maestria com Grampo de Cabelo	Ladinagem	
Mágica de Salão	Prestidigitação	Truques
Mais rápido que um tigre	Esportes	Rápido como um tigre
Malabarismo	Prestidigitação	
Manda Chuva	Contatos	

FAÇANHA	PERÍCIA	PRÉ-REQUISITOS
Maníaco por Armas	Armas de Fogo	
Mantendo a Calma	Determinação	
Mão boa	Armas Brancas	
Mão Firme	Prestidigitação	
Mão mais rápida que o olho	Prestidigitação	
Mãos Ligeiras	Armas de Fogo	Saque Rápido
Mãos Sujas de Graxa	Engenharia	Outra Façanha de Engenharia
Mental	Ladinagem	
Mascarado	Fascinar	
Mecânico de Automóveis	Dirigir	Duas Façanhas de Dirigir
Mecânico de Avião	Pilotagem	Duas Façanhas de Pilotagem
Medicina Forense	Ciência	
Médico	Ciência	
Memória Fotográfica	Estudos	Traça de Livro
Memórias Nebulosas	Mistérios	Mestre da Hipnose
Mente Brilhante	Estudos	Catedrático
Mente Criminosa	Ladinagem	
Mentiroso Honesto	Enganar	
Mestre da Hipnose	Mistérios	
Mestre das Sombras	Furtividade	Sombra na Multidão
Mestre do Horror	Intimidação	Olhar Perturbador e Aura de Medo
Mestre do Ilusionismo	Prestidigitação	Mágica de Salão
Mestre dos Disfarces	Enganar	Fingir
Mestre dos Reparos	Engenharia	
Molhar mãos	Recursos	
Monta qualquer coisa	Sobrevivência	
Navegação Precisa	Pilotagem	
Noção de Perigo	Prontidão	
Nunca Blefe contra um Blefador	Jogos	
O Cara	Contatos	Manda Chuva
O Dinheiro fala mais Alto	Recursos	
O dobro ou nada	Jogos	Jogador Inveterado
O Grande Golpe	Ladinagem	Mapa Mental e outra Façanha de Ladinagem
O Melhor que o Dinheiro pode Comprar	Recursos	
O Peso da Fama	Artes	Sabe com quem está falando?
Obstinado	Determinação	Determinado
Olhar Gélido	Intimidação	Assustador
Olhar Perturbador	Intimidação	Olhar Gélido
Olhar Rápido	Investigação	
Oráculo	Mistérios	
Ouvido Cético	Empatia	Outra Façanha de Empatia
Palavras Venenosas	Artes	Língua Afiada
Parceiro de Jogatina	Jogos	Conhecidos na Jogatina
Pegando no Flagra	Enganar	
Pegando no Tranco	Engenharia	
Pele Grossa	Resistência	Precisa mais que isso
Percebendo a Situação	Empatia	
Performance Contagiante	Artes	Virtuoso
Pés Leves	Furtividade	
Piloto Audaz	Pilotagem	
Poliglota	Estudos	

FAÇANHA	PERÍCIA	PRÉ-REQUISITOS
Postura Desmoralizante	Briga	Artes Marciais
Pouso Forçado	Pilotagem	Duas Façanhas de Pilotagem
Precisa mais que isso	Resistência	
Presença de Palco	Artes	Virtuoso
Promessa de Sofrimento	Intimidação	Assustador
Pronto para Tudo	Prontidão	Em cima do lance
Psiquismo	Mistérios	
Qualquer Coisa Serve!	Briga	Valentão de Rua
Quartel-General	Recursos	
Quebrar Tijolos	Briga	Artes Marciais
Queda Segura	Esportes	Acrobacia
Rachador	Dirigir	Outra Façanha de Dirigir
Rápido como um tigre	Esportes	Treinamento de Maratona
Rápido no Gatilho	Armas de Fogo	Mãos Ligeiras
Rastreador	Sobrevivência	
Recarga Rápida	Armas de Fogo	
Recuperação Espantosa	Resistência	
Rede de Contatos	Contatos	Outra Façanha de Contatos
Reforços	Liderança	Subalternos
Rei das Feras	Sobrevivência	Amigo dos Animais
Resistir à Dor	Resistência	Agüentar a Pressão
Reviravolta	Armas Brancas	Contragolpe
Ricochete	Armas Brancas	
Sabe com quem está falando?	Artes	Virtuoso
Salto Espantoso	Esportes	
Saque Rápido	Armas de Fogo	
Segredos Arcanos	Mistérios	
Sem as Mãos	Sobrevivência	
Sem Chance	Prontidão	Em cima do lance
Sempre à mão	Armas Brancas	
Sendo como a Água	Briga	Artes Marciais
Senso de Direção	Sobrevivência	
Sombra na Multidão	Furtividade	
Sombras da Morte	Furtividade	Golpe na Escuridão
Sorte dos Diabos!	Jogos	Jogador Inveterado e outra Façanha de Jogos
Subalternos	Liderança	
Sussurros	Furtividade	
Tá na hora do pau!	Resistência	Duas Façanhas de Resistência
Teimosia	Determinação	Força Interior
Temerário	Resistência	
Tenente	Liderança	Deve ser adquirida duas ou três vezes
Teoria em Prática	Ciência	Gênio Científico
Tiro ao Alvo	Armas de Fogo	
Tiro Distante	Armas de Fogo	
Tiro em Movimento	Armas de Fogo	
Toque da Morte	Briga	Arma Viva
Traça de Livro	Estudos	
Tranquilo	Determinação	Mantendo a Calma
Trapaceiro	Enganar	
Travar no Alvo	Armas de Fogo	
Treinamento de Maratona	Esportes	

FAÇANHA	PERÍCIA	PRÉ-REQUISITOS
Truques	Prestidigitação	
<i>Two-Hands</i>	Armas de Fogo	
Ubiquidade	Liderança	Amigo do Rei
Usando a força do Inimigo contra Ele Mesmo	Briga	Sendo como a Água
Valentão de Rua	Briga	
Veículo Customizado	Dirigir	
Veículo Protótipo	Dirigir	Veículo Customizado
Veja isso	Prontidão	Duas Façanhas de Prontidão
Vigilância Constante	Prontidão	Eles estão vindo
Vindo do Chão de Fábrica	Liderança	
Virtuoso	Artes	
Voadora	Briga	Artes Marciais
Vontade de Ferro	Determinação	
Vôo Noturno	Pilotagem	
Voz do Vento	Mistérios	Psiquismo
Voz hipnótica	Mistérios	Mestre da Hipnose
Voices do Além	Mistérios	

Apêndice 2 – Melhorias para Engenhocas e Cacarecos

MELHORIA	DESCRIÇÃO
Aprimoramento	+2 em um uso específico do item
Armado	Adiciona lâminas ou armas de fogo em algo que normalmente não teria
Blindado	Adiciona blindagem (não tem repasse do dano para caixas maiores)
Capacidade Adicional	O item faz algo a mais que seja parecido com o que ele já faz
Ciência Especulativa ^a	O item faz algo possível, mas que ainda não existe – dentro do Século XX
Consciente ^a	Como em <i>Independente</i> , mas com algum raciocínio – entende comandos simples
Detonador Imediato	Para bombas – explode ao contato
Efeito Especial ^a	O item funciona segundo princípios diferentes, embora faça o normal
Futurista ^a	O item faz algo possível, mas que ainda não existe – até a 2ª Grande Guerra
Inacreditável ^b	O item faz qualquer coisa que ainda não exista, mesmo aquilo que ainda é ficção científica
Independente	O dispositivo pode agir de maneira independente até certo ponto (piloto automático)
Maximização	O efeito do item é MUITO GRANDE!!!
Miniaturização	O tamanho do item é muito menor do que seria normal
Obra-Prima	+1 ao usar o item
Resistente	Adiciona duas caixas de Dano adicional à Trilha de Dano do Item
Uso Alternativo	Permite que o uso de perícias seja modificado ao usar-se o item

Apêndice 3 – Aprimoramentos para Subalternos e Companheiros

APRIMORAMENTO	DESCRIÇÃO
Qualidade	Normalmente definida previamente. De Mediano a um nível abaixo do pico de perícia do personagem (normalmente Ótimo)
Escopo	Normalmente apenas um: Físico, Mental e Social
Independente	O companheiro pode agir de maneira autônoma ao personagem. Passa a ser tratado como um Subalterno
Perito	Perícias na qual o Companheiro é melhor que a média
Lado-a-Lado	Permite que o Companheiro o acompanhe, mesmo de maneira furtiva, enquanto o Companheiro estiver ligado ao mesmo
Comunicação	Possibilita a comunicação entre o Companheiro e o Personagem

^a Exige a Façanha *Ciência Exótica* ou um co-inventor (veja a página 92) para justificar o efeito

^b Exige a Façanha *Ciência Ensandecida* ou um co-inventor (veja a página 92) para justificar o efeito

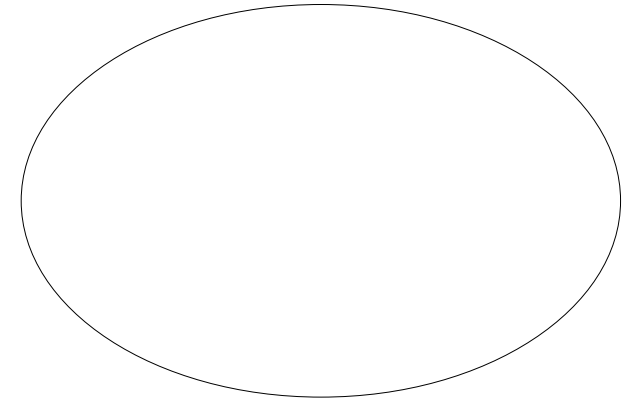
ESPÍRITO DO SÉCULO

NOME: _____

JOGADOR: _____

ASPECTOS:

PERÍCIAS:



SOBERBO _____

ÓTIMO _____

BOM _____

ADEQUADO _____

MEDIANO _____

FAÇANHAS:

TRILHAS DE DANO:

1 2 3 4 5 6 7 8 9

SAÚDE

COMPOSTURA:

TAXA DE RECUPERAÇÃO:

CONSEQUÊNCIAS:

PONTOS DE DESTINO ATUAIS:

ESPÍRITO DO SÉCULO

1ª FASE: ANTECEDENTES

ACONTECIMENTOS:

1º ASPECTO

2º ASPECTO

2ª FASE: A GRANDE GUERRA

ACONTECIMENTOS:

1º ASPECTO

2º ASPECTO

3ª FASE: A AVENTURA: _____ PARTICIPAÇÕES DE: _____

ACONTECIMENTOS:

1º ASPECTO

2º ASPECTO

4ª FASE: PARTICIPAÇÕES ESPECIAL EM: _____

ACONTECIMENTOS:

1º ASPECTO

2º ASPECTO

5ª FASE: PARTICIPAÇÕES ESPECIAL EM: _____

ACONTECIMENTOS:

1º ASPECTO

2º ASPECTO
