O Mundo das Trevas®

livro de regras do
sistema storytelling

Mas só... ERA O CHEIRO DE UM

tudo o que sobe tem de descer.
aquilo que tombou
pode se reerguer.

O MANEQUIM NO ARMÁRIO

Algo que fedia a
pêlo molhado e
urina de bicho...

...VOZ

Todas as pistas,
lendas e tradições
apontavam aquele
trecho de mata.

Uma sombra só faz esconder

FAMÍLIA DOS GRIMOS

em tinha vivido
minha vida
enquanto eu
estive fora

Há um galpão na
Front Street
onde são realizados
certos procedimentos
cirúrgicos...

NÃO O DEIXAVAM EM PAZ...

sangue?
o dele ou
o seu?

ro um brinquedo para aqueles seres

O Mundo das Trevas®

LIVRO DE REGRAS DO SISTEMA STORYTELLING

WHITE WOLF GAME STUDIO

DEVIR LIVRARIA

Feito Por

Acodesh

e

Mr Obfuscate

Conversa de Msn Entre Acodesh e Radu:

Acodesh diz:
Já editei até a pág 200 do mundo das trevas.
Acodesh diz:
daki a pouco eu me livro dele
Acodesh diz:
ufa
PR MARCONTES RADU GRIGORI diz:
Kkk
PR MARCONTES RADU GRIGORI diz:
A palavra Livro caiu perfeita na frase !
Acodesh diz:
rsrssr
Acodesh diz:
nem tinha reparado
Acodesh diz:
hehe

Dedicatória

Dedico esse livro a todos os meus amigos, tanto os com quem convivo pessoalmente (Arthur, Zé Roberto) como os virtuais (Carol z, Draculadeath, Mr Obfuscate, Purple e meu chapa Thiago) que me ajudaram e tanto me auxiliaram na elaboração de tantos livros.

Arthur, Zé Roberto e Draculadeath por me emprestarem livros para escanear, e que eu felizmente consegui encontrar depois para comprar ; Carol z , Mr Obsfuscate e meu chapa Thiago por sua tremenda ajuda no escaneamento de livros. E Purple por ser minha filha adotiva virtual que está traduzindo sozinha o romance de clan assamita.

É muito bom ver que fiz tantos amigos durante todo este tempo em que venho divulgando livros. Infelizmente não posso citar todos pq certamente esqueceria de algum.

Sendo assim deixei pra citar apenas os caveiras que estiveram ao meu lado nesta grande tarefa de divulgar o rpg.

Acodesh

Comprem os livros de RPG que gostarem!!!

*** Comunidades de destaque ***

Vampiro a Máscara

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=36099173

Lobisomem o Apocalipse

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=46876

Mago a Ascensão

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=53399

Mundo das Trevas

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=369757

TESTEMUNHA CHAVE
INVESTIGAÇÕES

CONFIDENCIAL — RELATÓRIO DO CLIENTE

DR. [redacted]ER

DEPTO. DE PSICOLOGIA E SAÚDE MENTAL

UNI[redacted]

[redacted]AKE, [redacted]

Dr. [redacted]

Meu contato na polícia não quis fotocopiar o documento original, mas me deixou fazer uma transcrição, que você encontrará abaixo. Para recapitular, o original foi encontrado pelas autoridades locais no quarto 213 do motel Lua Indolente, localizado na Rota 11, a doze quilômetros de Karam, Ohio. O documento foi encontrado no lixo, parcialmente queimado (somente cerca de quarenta por cento foi recuperado). Pelo jeito nunca foi enviado, já que a ocupante do quarto 213 correspondia à descrição da autora da carta, J. Archer. Também foram encontradas algumas fotografias, cujas cópias digitais anexei a este documento. As provas físicas sugerem que ela deixou o local aproximadamente trinta minutos antes das autoridades chegarem. Para maior clareza, meus comentários estão em ***CAIXA ALTA***.

Ouça, sei que lhe devo muito, mas eu preferiria não trabalhar mais neste caso. Não consigo digerir as coisas esquisitas que andam acontecendo desde que você me ligou no mês passado. Hoje de manhã, quando juntei os papéis para enviá-los, encontrei comentários estranhos e garranchos espalhados por todos os documentos. Conhecendo você, eu os deixei exatamente como estavam em vez de apagá-los ou imprimir uma nova cópia. Talvez eles tenham algum significado para você. Mas não me peça para tratar mais deste assunto. E não tente me ameaçar. Eu me adiantei e Você-sabe-quem disse que eu não preciso mais seguir suas ordens.

K. S. Delburton

***** TRANSCRIÇÃO*****

Querido [redacted]

Fui eu.

Eu fiz o que eles disseram que fiz. Quero que você saiba a verdade para não passar o resto da vida tentando entender por quê. A verdade dói e magoa. Espero ter a coragem de escrever tudo e enviar este documento a você.

Eu o matei.

Quero que saiba o motivo.

Eu trabalhava para o Globe havia quase um ano. "Janet Archer, repórter." O orgulho do papai. Dez meses e meio sentada em meu cubículo no porão, digitando obituários e ouvindo a freqüência da polícia. Dez meses e meio cobrindo sessões da câmara municipal, audiências de zoneamento, roubos e acidentes envolvendo postes e adolescentes bêbados. Fui avisada nas aulas de jornalismo que subir na carreira exigia paciência. Nunca achei que meu primeiro emprego no jornaleco de uma cidadezinha fosse me dar um Pulitzer. Entretanto, eu acreditava ter algo a mostrar. Alguns clippings, umas matérias. Mas o editor não me dava nada substancial, a não ser aquela mão gorda no meu joelho quando ele enchia a cara durante o almoço.

Verifiquei todos aqueles sites de ofertas de emprego, mas foi uma perda de tempo. Então, um dia, eu estava folheando nossos próprios classificados anêmicos quando a encontrei, espremida entre uma vaga na pizzaria e um anúncio de recrutamento da Marinha:

PRECISA-SE DE ESCRITOR

Precisa-se de escritor experiente e/ou talentoso para ajudar senhor recluso a escrever suas memórias. Tive uma vida longa e incomum e preciso do ficcionista certo para contar minha história. Procuro um escriba curioso, dedicado e detalhista. Salário generoso, horário flexível. Apresente-se pessoalmente, das 8h às 10h, Rath Street, 133, Ogdenburg.

***** TRECHO PERDIDO *****

e eu a segui até uma sala que parecia ocupar toda a frente da casa. Exceto por uma única cadeira de armar, o aposento estava vazio. Nada de carpete, apenas um assoalho de madeira manchado e puído. Acho que as paredes foram brancas um dia, mas estavam cinzentas de velhice. Havia uma segunda porta no aposento. Era negra, pesada e estava fechada. As janelas não tinham cortinas, somente persianas abaixadas até a metade. A fraca luz da manhã nebulosa enchia a sala com um ar soturno de funeral abandonado.

Não havia nem mesmo uma única teia de aranha nas paredes ou no teto. E o aposento não tinha cheiro algum.

— Aguarde — disse a governanta, a única palavra que ouvi a mulher pronunciar.

Sentei-me devagar, desejando ter trazido um pouco de café. A mulher saiu e fechou a porta, que era tão cinzenta quanto as paredes. Alguns minutos depois, ouvi o som de um aspirador de pó que vinha de algum lugar dentro da casa.

Suspirei e me acomodei na cadeira. Tentei desamarrotar as calças. Olhei pela janela, vi o asfalto rachado e as calçadas irregulares, os sacos de lixo que esperavam o caminhão da coleta e uma casinha de cachorro semi-destruída num jardim do outro lado da rua. Eu me levantei e andei

***** TRECHO PERDIDO *****

a porta negra. A maçaneta era antiga e ornamentada, algo que você poderia encontrar num hotel art déco. Eu me ajoelhei e tentei espiar pelo buraco da fechadura, mas estava bloqueado.

Senti algo nos pés.

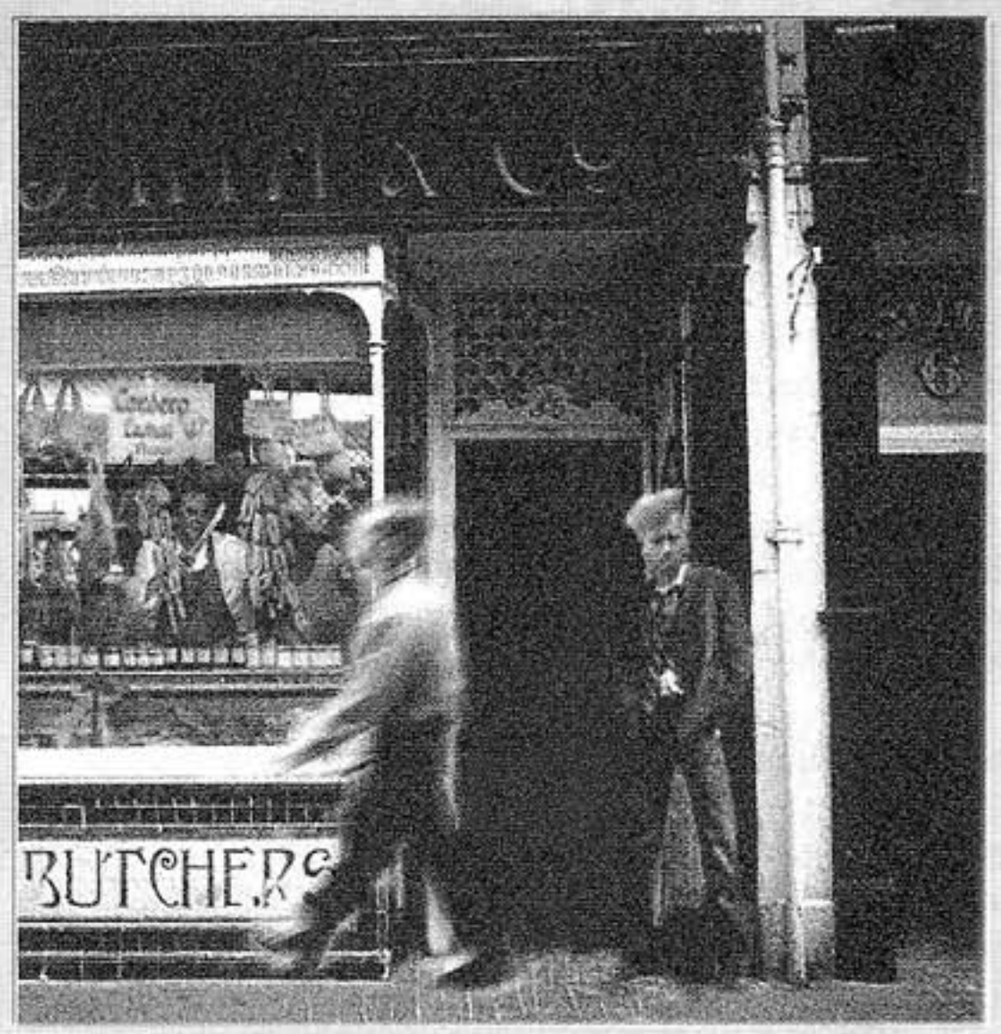
Era o ar que passava por baixo da porta, um ar gelado que me fazia cócegas no dorso dos pés. Toquei a rachadura no assoalho. A fenda tinha quase a mesma largura das pontas de meus dedos. E, definitivamente, passava por ali um ar frio, quase gélido.

Consultei o relógio. Já havia esperado mais de meia hora. Era um absurdo. Mas ainda não tinha vontade de ir embora. Afinal, nada mais interessante que aquilo me esperava lá fora. Foi por isso que me levantei e bati os nós dos dedos na porta negra. E com força.

— Olá — chamei. — Tem alguém aí? Estou esperando aqui há mais de trinta minutos. Olá?

Não houve resposta. Levei a mão à maçaneta e a virei. Ela girou com suavidade, sem fazer ruído, muito mais facilmente do que eu esperava. Mas, quando tentei empurrar a porta, esta não se moveu. Parecia estar trancada pelo lado de dentro.

Ah, não. Ah, não, não, não, não, não, não, não, não, não, não, não.



Por que esse cara sempre sai borrado?

Obedeça. Obedeça.

Não posso ir até lá.

beco era um pesadelo feito de lixeiras grandes e pequenas, cocô de cachorro, cacos de vidro e móveis destruídos. O cara atravessou rapidinho o beco entulhado, o que me deu a impressão de que ele já havia feito aquilo antes. Ele já estava do outro lado antes mesmo que eu percorresse um quarto do caminho. Tinha certeza de que iria perdê-lo de vista, mas, quando saí do beco, vi que este dava para uma espécie de pátio delimitado por um galpão e uns cortiços. A única outra saída estava fechada por uma grade.

O açougueiro estava no meio do pátio. Havia ali um bueiro sem tampa, cercado por cones e tapumes típicos das obras públicas. Haviam colocado por cima uma proteção temporária, uma daquelas tendinhas que a gente vê quando os operários precisam entrar e sair. Mas não havia nenhum operário nos arredores naquela noite, ninguém exceto o açougueiro e eu.

Ele tirou a proteção do caminho. Tive de recuar para que ele não me visse, pois seus movimentos haviam me colocado em seu campo visual. Quando olhei novamente, ele estava agachado sobre o buraco. Eu o vi segurar o embrulho acima da abertura. Ouvi o papel se rasgar quando algo caiu. Antes que eu conseguisse encontrar um lugar melhor, o açougueiro se virou e começou a andar em minha direção. Nunca pensei que um homem tão grande pudesse se mover tão rápido. Mal tive tempo de me agachar atrás de umas latas de lixo, e ele entrou no beco a toda pressa. Passou por mim como se estivesse em chamas, mal diminuiu o passo para se desviar do entulho. Ele havia sumido antes que eu conseguisse me levantar novamente.

Fui até o bueiro.

Só havia um poste de luz no beco. Eu rezava para que a iluminação fosse suficiente. Xinguei a mim mesma por não ter trazido uma lanterna. Inclinei-me por sobre a beirada e espiei lá dentro. Um pouco de luz conseguia passar, mas levou algum tempo para meus olhos distinguirem as formas na escuridão.

Reparei primeiro nos dedos.

Havia mãos, mãos decepadas, três ou quatro delas, espalhadas no piso de concreto sujo e úmido do esgoto. Havia uma perna — de mulher, acho — com pé e tudo. As unhas cintilavam como moedas sob a luz fraca do poste. Um pedaço de pele com pêlos e mamilos. Formas macias e brilhantes que exsudavam algo viscoso e escuro. Foi tudo o que vi antes de cair sobre as mãos e os joelhos para vomitar.

Depois disso, tive meu primeiro pensamento consciente quando já estava de volta em meu apartamento, sentada na beira da cama. Eu havia tirado os tênis e olhava fixamente para eles ali no canto do quarto. Não me lembrava de ter saído do beco. Não sabia como tinha chegado em casa. Não sabia por que era importante fazer qualquer outra coisa a não ser rastejar para baixo das cobertas e desmaiar, e foi o que fiz.

Não fui trabalhar no dia seguinte.

***** TRECHO PERDIDO *****

"Se quiser saber mais:
Dedetizadora Nocaute, 17th St.
Pergunte pelo Mike."

O balde está furado,
o balde está furado,
o balde está furado,
o balde está furado.

***** TRECHO PERDIDO *****

porão era como um campo de extermínio. Cilindros enferrujados de veneno pendiam das paredes. Havia frascos cheios de um líquido cor de âmbar, dentro dos quais flutuavam formas inertes. Máscaras de gás e grossas luvas de borracha. Tão logo chegamos ao final da escada, eu quis fechar os olhos e sair correndo.

— Nunca vou esquecer o dia em que encontramos ele — disse Mike. — Era um porão secundário cheio de lixo, e lá estava ele, bem debaixo de uma pilha de jornais ensebados. — Chegamos a uma porta de aço com manchas estranhas junto à maçaneta. Mike enfiou a chave na fechadura e usou as duas mãos para fazê-la girar. — Não fique puta se ele não estiver aí — disse. — Às vezes, ele some durante semanas. Sei lá como ele sai, mas ele sempre volta. — Ele abriu só uma fração da porta. Uma luz fraca e amarelada desenhou uma linha em sua fronte quando ele espiou lá dentro. — Legal, ele 'tá aí.

Fedia. O aposento fedia a urina, merda e pêlo de bicho. Havia duas velhas cadeiras de madeira viradas de lado. Um garoto magricela estava agachado num dos cantos, perto de um abajur rachado. Ele vestia um macacão jeans. Sem camisa, sem sapatos.

— Manda ver — disse Mike. — Faça uma pergunta para ele.

O garoto inclinou a cabeça e olhou para mim. Parecia ter uns quinze anos. Seus olhos eram miúdos como contas, e os cabelos cresciam em tufos emaranhados. Tinha um nariz pronunciado, e vi ele repuxar os lábios para abrir uma espécie de sorriso. Faltava-lhe um dente a cada três.

— Tim Esperto — sussurrou o garoto.

Ele virou a cabeça de lado e vi o que lhe restava da orelha. Tiras esfarrapadas de pele pendiam-lhe da cabeça como as pétalas de uma flor agonizante. Acima delas havia três cicatrizes da largura de um dos meus dedos.

Ajoelhei-me para examinar-lhe o rosto.

— O que aconteceu com sua orelha? — perguntei baixinho.

— Tim Esperto se escondeu quando os cachorros apareceram. — Ele balançava a cabeça para cima e para baixo ao falar, como se estivesse cantando. — Tim Esperto, muito esperto, o mato não quer mais ele, não, não. Tim Esperto sabe um monte de coisas.

Olhei para o Mike, que observava o teto e parecia entediado. Ele olhou para mim e disse:

— É melhor perguntar alguma coisa para ele agora. Daqui a pouco ele vai virar um idiota babão.

Não pensei antes de falar. As palavras simplesmente afloraram:

— Uma noite dessas, eu vi uma coisa. Num... num buraco. Mas não consigo lembrar o quê. Não de tudo. Não lembro o que aconteceu em seguida e não sei se...

— Os espíritos estão vigiando você — ele disse, e deu risada. Um pouco de saliva atingiu-me a face. — Quando você encontrar a mulher com o pássaro, diga para ela que a resposta é sete. Sete, é o que dizem! — Ele produziu uma espécie de som resfolegante com seu riso. Parecia estar mastigando a própria língua.

Ouvi os passos de Mike, que se dirigia para a porta.

— É só isso que 'cê vai conseguir arrancar dele — ele me disse. — Até logo, Tim.

Do outro lado da porta, o celular de Mike tocou e nós dois nos sobressaltamos. Ele me deu as costas para falar ao telefone. Eu me vi voltando até a porta de metal. Mike ainda não a havia trancado. Eu a abri e olhei lá dentro.

Tim não estava lá. O aposento estava vazio, exceto pelos móveis. Não havia outra saída, nenhuma outra porta nem janela. Fitei o vazio como se estivesse em transe. Foi então que captei um movimento com o canto do olho e ouvi um barulhinho de jornal amassado. Virei a cabeça na direção da parede oposta a tempo de ver uma coisa passar por um pequeno buraco perto do chão. Se me pedissem um palpite, eu diria que era um rato, só que não tenho certeza de ter realmente visto alguma coisa.

***** ESSA DEDETIZADORA NÃO EXISTE. SERÁ QUE ELA TROCOU O NOME? POR QUÊ? *****

***** TRECHO PERDIDO *****

"A Carantonha
Hanover Street.
Traga isto."

***** TRECHO PERDIDO *****

O envelope continha uma única carta de baralho, um ás de paus. O desenho no verso era algo que eu nunca tinha visto antes. Representava uma serpente que se fechava num círculo e mordia o próprio rabo: um símbolo que, depois de algumas pesquisas, descobri ser o "uroboro". Em volta da cobra havia dez outros símbolos: um raio, um cubo, uma *ankh egípcia*, dois círculos sobrepostos, uma ampulheta, uma espiral, uma lua crescente, um crânio, um

olho aberto e uma teia de aranha. Eu esperava sentada na cafeteria da Hanover havia 45 minutos, brincando inutilmente com a carta, que tinha as bordas puídas, uma mancha esmaecida na face e uma marca de dobra numa das pontas. Foi então que a garçonete me perguntou se eu queria outro café com leite.

Não era a mesma mulher que me atendera antes. Ela não poderia ter mais de dezessete anos, tinha um corte de cabelo meio *punk*, uma argola no lábio e uma dezena de finas correntes de prata ao redor do pescoço. Parte de uma tatuagem era visível sobre a clavícula, um floreado de tinta negra que escapava da camiseta justa. Eu a olhei nos olhos e me senti como se tivesse respirado hélio.

Ela se sentou do outro lado da mesa e apontou a carta.

— É sua? — perguntou.

— Alguém me disse para trazê-la.

Ela assentiu.

— Você parece cansada. Tem certeza de que está desperta?

Pensei na pergunta durante alguns segundos.

— Acho que estou meio adormecida — eu disse.

Os ruídos da cafeteria — o retinir dos talheres e o arrastar de cadeiras pelo chão — pareceram enfraquecer. O cheiro de grãos de café e o de massa folhada desapareceram. Vi quando ela se debruçou e tocou as costas de minha mão com um dedo.

— A equação do sonho — disse ela — contou-me que alguém viria.

Um calor elétrico passou da mão dela para meu corpo. Virei a cabeça e pareceu-me ver imagens residuais. Para onde quer que eu olhasse, as pessoas deixavam trilhas de movimento, reflexos de si mesmas que ficavam para trás como imagens sobrepostas numa fotografia. Abri a boca para falar, mas tudo estava mudando. Tudo e todos estavam se fundindo com os respectivos reflexos. As cabeças tinham centenas de faces. As faces tinham milhares de olhos. Um milhão de dedos em minha mão. Um velho com uma criança em seu âmago. Um bebê com uma anciã toda encolhida dentro dele.

Foi demais. Olhei para a garota, a garçonete, e seu corpo era como vidro. Dentro dele, no lugar do coração, pulsava uma estrela de luz azul. Vi seus lábios se moverem.

— A equação do tempo está incompleta — sua voz se fez ouvir em minha mente. — Estamos nos comprimindo como bonequinhos de papel.

Eu olhava para os olhos dela, que brilhavam como poças de chuva ao sol. Senti meus pulmões incharem feito balões e meu estômago se contorcer. "Pare," eu queria dizer. As correntes no pescoço da moça tinham a opacidade do chumbo, mas abaixo delas um desenho prateado tremeluzia e pulsava. A tatuagem, pensei. Eu enxergava através da camiseta e percebi que o desenho retratava uma ave, um falcão de bico adunco que parecia ter saído de uma tumba egípcia.

— A mulher com o pássaro — pensei. — Diga a ela.

Ouvi minha voz dizer a palavra "sete" alguns segundos antes de eu mesma abrir a boca e pronunciá-la.

— Sete? — ela repetiu. — Sete? — Uma risada retumbante. — Sete! É isso, existem sete!

Percebi que meus olhos estavam fechados. Contei até três e os abri. Eu estava de pé no beco atrás da cafeteria. Chovia. Eu segurava um guarda-chuva. Não era o meu. O cabo tinha a forma de um papagaio, exatamente como em *Mary Poppins*.

***** PENSEI EM INVESTIGAR A CAFETERIA, MAS NOSSOS MESTRES ME ACONSELHARAM A PARAR POR AQUI E AGUARDAR NOVAS INSTRUÇÕES. *****

***** TRECHO PERDIDO *****

"Nos encontraremos novamente, *Rath Street*, hoje à noite. Respostas."

***** TRECHO PERDIDO *****

Ela disse que não me conhecia.

Rall, Ra, rall!

"Fenway" não estava de terno. Não, ele vestia calças jeans amarrotadas e uma camisa desbotada. Parecia o tio desempregado de alguém. Eu o observei durante um minuto, depois disse:

— Estou esperando.

Ele sorriu com afetação.

— Você conseguiu o emprego. Só não é o emprego que esperava.

Abri o zíper da jaqueta e deixei o bilhete cair no chão.

— Por que, Sr. Mummer? Por que fingir que está morto? Por que mentir para mim sobre sua identidade? Por que colocar aquele anúncio no jornal? Com quantas pessoas você fez a mesma coisa?

Ele atravessou a sala e encostou-se no peitoril da janela.

— Dezenas de pessoas responderam ao anúncio — disse ele. — Metade deixou a casa depois de esperar quinze minutos. Um outro tanto saiu antes de meia hora. Mas você, não. Uma demonstração de paciência. — Ele apontou a porta negra. — E das 39 pessoas que responderam ao anúncio, você foi a única que se interessou pela porta. — Ele balançou a cabeça e soltou uma risadinha. — Meu Deus, uma porta negra num aposento vazio? E, mesmo assim, a maioria simplesmente a ignorou.

***** ESSE "MUMMER" NÃO CONSTA DE NENHUM DE MEUS ARQUIVOS. VERIFIQUEI OS REGISTROS E ESSE É MESMO O NOME DELE. MAS ELE DEU UM JEITO DE PASSAR DESPERCEBIDO ATÉ AGORA, APESAR DE EU TER FEITO UM PUTA ESFORÇO PARA CONHECER TODOS OS FIGURÕES DA ÁREA. QUEM ESTAVA PROTEGENDO ESSE CARA? *****

Ele foi até a porta e segurou a maçaneta.

— Sabe, a maioria das pessoas é perfeitamente capaz de fechar os olhos até mesmo para as coisas mais óbvias. Elas vêem somente o que querem ver e bloqueiam todo o resto. Sei que você investigou minha suposta morte e não encontrou nenhum registro. Por isso, eu sabia que você ficaria intrigada e seguiria as pistas contidas em meus bilhetes. Você gostaria de ver o que há atrás da porta agora?

Cerrei os punhos para evitar que minhas mãos tremessem.

Ele não esperou uma resposta. A maçaneta girou sem fazer ruído e a porta se abriu suavemente. Ele cruzou o limiar e eu o ouvi dizer:

— Desculpe-me pela frialdade nesta parte da casa. Ajuda na conservação.

Eu o acompanhei e entramos num aposento estreito. Estava escuro, e então meus olhos foram ofuscados quando ele acendeu a luz.

— O trabalho de minha vida — disse ele. — Vá em frente, dê uma olhada.

Cruzei os braços por causa do frio e girei lentamente para observar o aposento inteiro. Eu queria desesperadamente fechar os olhos.

Havia estantes dos dois lados. As prateleiras vergavam com o peso. Pilhas de papel. Cadernos de espiral, fichários de três furos, pastas de arquivo. Outros tantos empilhados sobre uma pequena mesa. Ele foi até o outro lado do aposento e virou-se para mim. Não consigo descrever aquele olhar. Um misto de orgulho, nervosismo e alívio.

Peguei um caderno. Estava todo preenchido com uma caligrafia caprichada, em letra de forma e tinta preta. Os parágrafos meticulosos se arranjavam em seções, cada uma delas identificada por um título e uma data. "O MANEQUIM NO ARMÁRIO," "MURMÚRIOS NO BECO," "O PREFERIDO DO VOVÔ," "A PERNA." Comecei a ler, mas, quando cheguei ao trecho sobre o tanque de enguias, tive de parar.

— O que... o que é isto? — perguntei. Eu achava que sabia a resposta, mas meus ouvidos zuniam e eu precisava ganhar tempo.

— Histórias verdadeiras — ele respondeu baixinho. — Histórias verdadeiras sobre o mundo. Passei toda a vida colecionando essas coisas. Algumas foram adquiridas, mas, na maioria dos casos, eu mesmo entrevistei as testemunhas ou vi tudo acontecer.

— Não podem ser verdadeiras — falei e, ao mesmo tempo em que as palavras deixavam minha boca, senti o cheiro de urina da cela de Tim Esperto.

— O mundo não é o que pensamos — disse ele. — Não é do jeito que eles dizem que é. O que tudo isso significa? Não sei. Sou apenas um colecionador de histórias. Um arquivista. Um repórter. Mas não posso prosseguir por muito mais tempo. Alguém precisa tomar meu lugar e seguir em frente. E esse alguém é você. — Ele falava depressa agora, e a saliva voava de sua boca. — Posso lhe dizer onde procurar, com quem falar. Existem tantos segredos...

Involuntariamente, olhei de relance para a mesa onde eu havia deixado o caderno aberto.

Há um galpão na Front Street onde são realizados certos procedimentos cirúrgicos...

— Não! — eu berrei, cortando-lhe o entusiasmo. — Nem ferrando, não! Não vou tomar parte nisto!

— Mas...

— Você está louco! Acha que eu quero acabar como você? Vivendo sozinha numa casa arruinada e tendo apenas fantasias e ficções por companhia?

— Isto não é ficção — ele disse friamente. — Você viu certas coisas.

— Filho da puta! — Meus gritos pareceram fazê-lo encolher. — Sabe que eu perdi o emprego ontem por ter dito a meu patrão que não queria ver o psiquiatra da empresa? Não consigo dormir durante mais de três horas sem acordar aos gritos!

Cogito ergo sum.

Ele estava cara a cara comigo antes que eu conseguisse me virar.

— É tarde demais — ele berrou. Segurou-me pelos ombros. — É tarde demais! Você já está envolvida. Você sabe algumas coisas. Você viu certas coisas. — Ele relaxou as mãos e me soltou. — Não dá para voltar atrás depois de abrir os olhos. Por favor... — Seus olhos agora pareciam ternos e úmidos. — Por favor. Estou fazendo isto há tanto tempo. Não posso mais. Preciso de alguém para tirar esse fardo de meus ombros...

Eu o xinguei e o empurrei para longe. Ao bater no chão, ele soltou um gemido patético, depois inspirou profundamente.

— Você não entende — ele disse com um chiado.

Saquei minha arma.

— Meu pai comprou isto para mim quando entrei na faculdade. Ele me ensinou a atirar. Se eu vir você novamente ou receber outro recado seu, juro por Deus que vou te matar. — Eu chorava. — Não vou fazer esse seu joguinho estúpido.

Ele ficou de bruços um momento, depois começou a se levantar. Virou a cabeça e olhou para mim. E, de repente, a posição de seu corpo e o ângulo da cabeça me remeteram a um outro lugar. Eu estava naquele beco mais uma vez, olhando para o fundo do bueiro, sentindo a bile subir pela garganta e obrigando-me a contar pedaços de corpos. Uma mão, duas; um pé, pequeno como o de uma criança...

Foi então que outra forma apareceu. Saiu das sombras e pairou sobre os corpos desmembrados. Vestia farrapos. Trapos imundos que não me deixavam ver muito bem o que estava acontecendo. Um braço gordo e ensebado se estendeu e agarrou um pedaço disforme de carne. Vieram os ruídos. Pancadas, estalos de língua, sucção. O vulto se mexeu. Mastigação. Pressionei as duas mãos contra a boca e apertei, mas um arfar desesperado ainda assim escapou de meus lábios.

E a coisa olhou para mim.

Ela girou os ombros, inclinou a cabeça e olhou para mim. Apesar de eu estar na rua e aquilo no subsolo, senti-me uma formiga diante de um gigante. O sangue lhe escorria pelo queixo e havia um bigode feito de gordura humana sobre seu lábio superior. A boca estava aberta, escancarada, e a mandíbula parecia se deslocar como a de uma serpente. Havia estranhas protuberâncias em sua cabeça. Os olhos eram humanos, tão humanos, e estavam fixos em mim, me queimavam, tentavam me obliterar do mesmo jeito que o sol suprime a noite.

Foi então que ouvi o tiro e olhei para o cadáver de Mummer e para o sangue que manchava o carpete.

Depois disso, perambulei pela casa meio atordoada. Havia outros cômodos. Muitos mais. Um sótão. Um porão. Todos cheios de histórias. Torres de cadernos, montanhas de pastas, oceanos de arquivos. Histórias escritas em guardanapos, versos de envelopes, tampas de caixas e retalhos de tecido. Histórias escritas nas próprias paredes, no piso e nas janelas.

Eu sabia o que aconteceria se as deixasse intactas. Sabia que cedo ou tarde eu me obrigaria a lê-las. Todas elas.

Não podia deixar isso acontecer.

***** TRECHO PERDIDO *****

Quando cruzei a fronteira do estado, eu já era a principal suspeita dos dois crimes: incêndio e assassinato. Não sei que "provas" seriam essas que encontraram em meu apartamento. Alguém provavelmente plantou alguma coisa. De qualquer maneira, sei como a polícia trabalha. Tenho quase certeza de que conseguirei me manter sempre um passo à frente dela.

***** MINHA FONTE NA POLÍCIA DISSE QUE ELA AINDA ESTÁ FORAGIDA. QUEM A ESTÁ AJUDANDO? O INIMIGO? *****

Para onde quer que eu olhe, questiono o que vejo. Quem é o cara no beco que me segue com os olhos? Quem são os dois carecas nos fundos do restaurante, com medalhões estranhos pendurados nos pescoços? E o cão enorme que caminha pela beira da estrada e desaparece em pleno ar antes que os faróis do carro o iluminem?

Eu me pergunto o que acontecerá em seguida.

Espero que esta carta chegue até você. Parece que não conversamos há anos. Eu nem sei ao certo onde você está lecionando hoje em dia.

Espero ter a coragem de colocar esta carta no correio.

Não me procure, papai. Por favor.

Destrua esta carta assim que terminar.

***** FIM DA TRANSCRIÇÃO *****

TRECHO

Muito bem, doutor. Como vai, capitão.
Entraremos em contato.
Procure água.
Uma gaiola em busca de um passaro.
A mão que balança o berço.
"Você puxa que eu empurro."
Vamos nessa.

Créditos

Edição original

Conceito e projeto: Justin Achilli, Andrew Bates, Philippe Boulle, Carl Bowen, Bill Bridges, Dean Burnham, John Chambers, Ken Cliffe, Conrad Hubbard, Mike Lee, Chris McDonough, Matthew McFarland, Ethan Skemp, Richard Thomas, Mike Tinney, Stephan Wieck, Stewart Wieck e Fred Yelk.
Escritores: Bill Bridges, Rick Chillot, Ken Cliffe e Mike Lee.
O Mundo das Trevas é uma criação de Mark Rein•Hagen.
O Mundo das Trevas é uma co-criação de Stewart Wieck.
O Sistema *Storytelling* se baseia no Sistema *Storyteller*, criado por Mark Rein•Hagen.
Material adicional: White Wolf Game Studio.
Desenvolvimento: Bill Bridges e Ken Cliffe.
Editor: Ken Cliffe.
Diretor de arte: Rich Thomas.
Leiaute e composição: Ron Thompson.
Arte interna: Thom Ang, Sam Araya, Tim Bradstreet, Jeremy Jarvis, Becky Joellensten, Michael Kaluta, David Leri, Mark Nelson, Jean-Sebastien Rossbach, Greg Ruth, Christopher Shy, Durwin Talon, Josh Timbrook e Jamie Tolugson.
Ilustrações de página inteira: Jason Manley.
Fotografia da capa: Anna Harper.
Projeto da primeira e quarta capas: Katie McCaskill e Matt Milberger.
Jogadores da fase de testes: Krister M. Michl, Daniel Byström, Robert Holmberg, Mattias Renmark, Björn-Egil Dahlberg, Jonas Häkansson, Fred Grass, Ben Chism, Alan Alexander, Bishop Lewis, Jarett Underwood, James Luke Boswell, Jim Zubkavich, Gala Ferriere, Stephen Michael DiPesa, Tricia Hopkins, Mark Lewis, Patricia Pettinati, Kevin Talbot, Leah Thompson, Steve Kenson, Chris Renfroe, Julian Hubbard, Chastain Addington, Dra. Helen E. Taylor, Brent Halstead, Dean Shomshak, James Ganong, Jeff Skagen, Corey Ovendale, Terje Loklingholm, Sara Anderson, Demian Anderson, Joseph Turner, Albert Mowatt, Rachel "Bunnie" Winter, Conrad Hubbard, Mario Meo, Charles Kelley, Corey Dixon, Chris Cowan, James Comer, Kevan Forbes, Justin Smith, Aaron Harmon, Malcolm Sheppard, Tara De Blois, Kearsley Shieder-Wethy, Ted Sunnerton, Steven Sharpe, Chad McGrath, Douglas A. Forsyth, Kimberly Wallach, Shanda Mann, Ty Rollins, Adam Timworth, Martyn Meeks, Toby Jones, Chris Hartford, Karl Welding, Allison Bartfield, Simon Goddard, Ryan Brandos, Robin Nair, Cassandra Brackett, Matthew Petosa, Jasmine Marie Gribble, J. Entsminger, Kraig Blackwelder, Janet Lee, Carrie Easley, Ripper Moore, Scott Mizis, Sue Mizis e Mike Nudd.
Jogadores dos testes internos: Justin Achilli, Charles Bailey, Andrew Bates, Philippe Boulle, Carl Bowen, Bill Bridges, Chad Brown, Dean Burnham, Brad Butkovich, Raphael Castle, John Chambers, Mike Chaney, Ken Cliffe, Lisa Eidson, Brian Glass, Paul Gregory, Conrad Hubbard, Terrence James, Becky Jollensten, Katie McCaskill, Chris McDonough, Matt Milberger, Ben Monk, DeCarlo Murray, Rebecca Schaefer, Mike Tinney, Aaron Voss, Adam Voss, Frederick Yelk e Diane Zamojski.

Agradecimentos

Agradecemos a todos que já contribuíram para o Mundo das Trevas e jogaram neste cenário. Vocês tornaram este livro possível e agora temos novas histórias para contar.

Um agradecimento especial a Torben Mogensen por ter nos emprestado seus cinco círculos de especialização em Matemática Probabilística.

1554 Litton Dr
Stone Mountain, GA
30083
USA

©2004 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito da editora, exceto quando-se os casos de resenha e fichas de personagem em branco, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension e World of Darkness são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Storyteller System, Storytelling System, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken e Mage the Awakening são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas ou *copyright* pertinentes.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas a diversão. O livro tem conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Visite a White Wolf na internet:
http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

Edição brasileira

Coordenação editorial: Devir Livraria.
Padronização da terminologia: Maria do Carmo Zanini, Marcelo Suplicy, Douglas Quinta Reis e Patrícia Narvaes.
Ajuda valiosa: Solon Macedonia Soares.
Tradução: Maria do Carmo Zanini e Marcelo Suplicy.
Preparação dos originais: Douglas Quinta Reis.
Editoração eletrônica: Tino Chagas e Gastão Esteves.
Revisão de provas: Douglas Quinta Reis e Maria do Carmo Zanini.

DEVWW55002
ISBN: 85-7532-231-1
PUBLICADO EM 04/2006

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

O mundo das trevas : livro de regras do sistema Storytelling / ; [tradutora Maria do Carmo Zanini]. -- São Paulo : Devir, 2006.

Título original: The world of darkness.
Vários autores.
Vários ilustradores.
ISBN 85-7532-219-2

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia.

06-2185 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação

Todos os direitos reservados e protegidos pela
Lei 9610 de 19/02/1998.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial
Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

VISITE NOSSO SITE: WWW.DEVIR.COM.BR

O Mundo das Trevas

Sumário

Prólogo 2

Capítulo 1: A história secreta 14

Resumo das regras 32

Criação de personagens 34

Glossário 36

Resumo dos testes e das características 38

Capítulo 2: Atributos 42

Capítulo 3: Habilidades 54

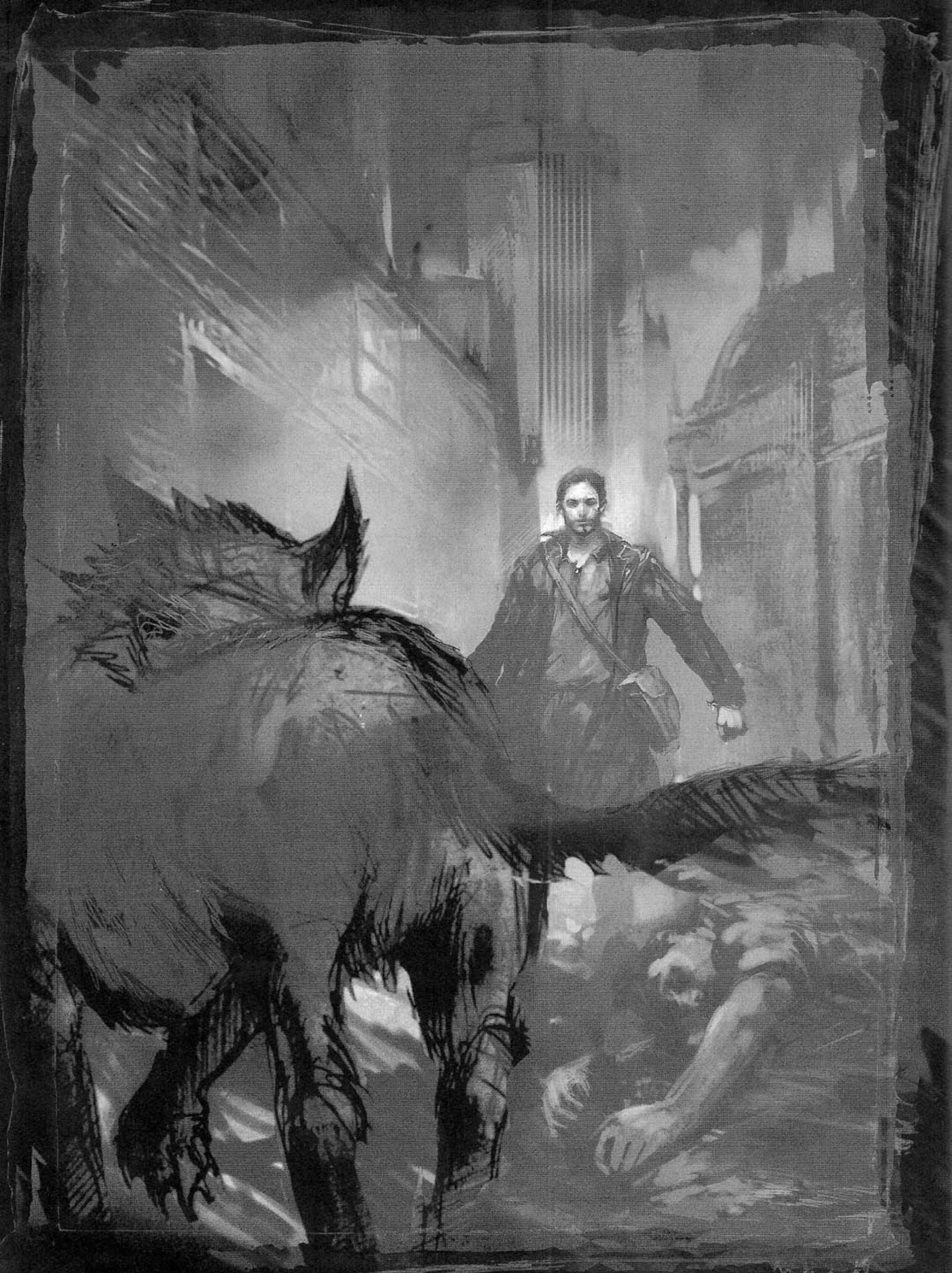
Capítulo 4: Benefícios 90

Capítulo 5: Vantagens 108

Capítulo 6: Sistemas dramáticos 120

Capítulo 7: Combate 150

Capítulo 8: Narrativa 188



— 'Tá legal, vamos recomeçar do início. O que você estava fazendo na loja do Mulhanney?

— Já falei. Eu queria comprar uns doces.

— Sei, sei, "doce". Certo. Será que não queria comprar uma garrafa?

O homem imundo e de sobretudo abaixou a cabeça, envergonhado.

Esfregou com a mão a barba por fazer e olhou fixamente para seu frágil reflexo na superfície da mesa de aço.

A luz fraca que atravessava a janela gradeada informava que era quase dia. Ele olhou para o investigador de polícia.

— Certo. É, eu queria um trago. E daí? Isso não é ilegal.

— Não, mas mentir para mim é.

— Ah, não! Já te falei, eu não matei o cara. Só entrei para beber um pouco. Foi aquele... foi... — Ele estremeceu, incapaz de prosseguir.

O investigador se sentou na beirada da mesa.

— Olha, nós todos queremos ir pra casa, mas não poderemos ir até ouvir a história toda.

O homem assentiu, taciturno.

— 'Tá legal. Eu 'tava lá dentro quando o cara entrou pela porta dos fundos, vindo do estacionamento. Ele era estranho, como se de alguma maneira ali não fosse o lugar dele. Mulhanney não gostou nada de ver o cara dentro da loja e começou a gritar pra ele sair

"O cara disse alguma coisa. Não entendi o quê, era como se fosse outra língua. Mas o Mulhanney deve ter entendido. Ele ficou doido. Apanhou uma bolsa, ou algo assim, e saiu de trás do balcão com um taco nas mãos. Sei lá o que deixou ele puto daquele jeito.

"Ele correu atrás do cara e os dois saíram pela porta dos fundos.

Não dava para ver eles, mas dava para ouvir. Era o som de... o som de um animal... e de gritos."

Capítulo 1: A história secreta

Existem mundos assombrados por demônios, regiões de escuridão absoluta. Quem quer que em vida negue o Espírito será lançado nessa escuridão de morte.

— Isa Upanishad

Com as mãos enfiadas nos bolsos da jaqueta de veludo cotelê, Tom sorriu, deixando escapar um suspiro de satisfação.

— Não mudou nada. Está tudo do jeitinho que eu lembrava.

— Ah, que é isso — disse Jenny, olhando com ceticismo para a pequena lagoa e cruzando os braços. — Nada continua igual para sempre. Alguma coisa deve ter mudado neste açude.

— Não, eu 'tou te falando, 'tá do mesmo jeito. A mesma árvore, os mesmos galhos, a mesma quantidade de água. Caramba, aposto que o velho "buraco para lugar nenhum" ainda está lá no fundo.

— "Buraco para lugar nenhum"? — Jenny repetiu, fazendo careta. — Parece assustador.

— É, a gente costumava apostar um com o outro para ver quem ia até o fundo. Bobby tentou uma vez, mas não conseguiu segurar o fôlego durante muito tempo. Ele quase morreu de medo.

— Eca — Jenny agitou os braços, tentando afastar a imagem. — Por que os garotos fazem essas coisas idiotas?

Tom tirou a jaqueta e sorriu.

— Eu jurei que encontraria o fundo daquele buraco um dia.

Jenny olhou para ele, incrédula.

— 'Cê 'tá brincando. — Ela balançou vigorosamente a cabeça. — Pare com isso, Tom.

Ele deu risada e tirou as calças, revelando os calções de banho. Antes que Jenny conseguisse agarrar-lhe o braço, ele se jogou nas águas turvas.

— Não dá pra ver nada com toda essa lama! — berrou Jenny. — Deixa isso pra lá e vamos pra casa.

— De jeito nenhum — disse Tom. — Eu jurei que faria isto. Além do mais, deixei cair um dólar de prata lá dentro uma vez. Quero a moeda de volta. — E, dizendo isso, ele mergulhou.

Jenny viu-lhe a forma escura descer cada vez mais. A sombra se deteve no que parecia ser o fundo do açude e depois desapareceu. Ela gemeu, abraçou-se, mordeu os lábios e esperou.

— Tom! — ela gritou ao ver que ele não voltava. — Ai, meu Deus!

Ela tirou os sapatos e as calças. Não tinha roupa de banho, estava só de calcinha. Com uma careta de frio, ela nadou para longe da margem.

Antes de chegar ao meio do lago, ela se deteve, levou as mãos à boca e tentou gritar, mas nenhum som saiu de sua garganta. Bolhas e sangue brotaram do local onde Tom havia desaparecido. Paralisada de medo, ela tentou reunir coragem para mergulhar e ajudá-lo. Foi então que a mão dele apareceu na superfície. Ela deixou escapar um suspiro de alívio, que se transformou no grito antes reprimido quando a mão continuou a boiar, decepada à altura do pulso ensangüentado.

Todos já tiveram a impressão, pelo menos uma vez na vida, de que há algo de errado com o mundo, de que nem tudo é o que parece ser. Sentimos, às vezes, que fatos sinistros se escondem atrás de uma fachada de normalidade, encobertos em parte pelas "leis naturais", racionais e organizadas que a ciência nos ensina. Dizem-nos que a magia e os monstros das crenças medievais não passavam de superstições primitivas. Somos espertos demais para acreditar nesse tipo de bobagem hoje em dia. Pelo menos é o que repetimos para nós mesmos. Mas à noite, quando as sombras se alongam e o vento passa assobiando pelas árvores, nós estremecemos e nos lembramos de certezas antigas, as certezas de nossos ancestrais, que tinham razão em temer as trevas.

Em nosso íntimo, sabemos que o mundo é um lugar muito mais aterrorizante do que permitimos a nossas mentes racionais reconhecer. Aceitar essa verdade inconsciente é um convite à loucura, é sucumbir ao caos bruto que se esconde nas fronteiras de nossa percepção. É melhor fechar os olhos, fingir que não há nada lá fora. Se não os virmos, *talvez eles não nos vejam*.

Entretanto, fingir que algo não existe não faz com que essa coisa desapareça. Isso só a ajuda a se esconder melhor, e os predadores adoram espreitar as presas para não espantá-las.

Um mundo no qual esses predadores realmente existem é o pior pesadelo do teórico da conspiração. Numa realidade como essa, seres invisíveis tramam complôs secretos contra nós, controlam-nos como se fôssemos fantoches, encobertos pela escuridão, longe das luzes da ribalta. Nossa única proteção é a ignorância, a desatenção que nos permite seguir em frente dia após dia e construir "algo significativo": uma carreira, um lar, uma família. Simplesmente faltam provas às alegações de que existiriam mestres secretos ou criaturas rondando a noite. Se essas coisas são reais, por que não as vemos nos noticiários? Nem mesmo os *sites* da internet dedicados a expor as forças ocultas que atuam em nossas vidas conseguem apresentar uma fotografia que seja de veracidade comprovável. É difícil acreditar em algo que não podemos ver.

Talvez *eles* queiram as coisas desse jeito.

Bem-vindo ao Mundo das Trevas.

Por dentro das sombras

Trecho retirado de "Um estranho numa terra estranha", Revista Tempos Extraordinários, julho de 1999, de autoria de "Jack Bleak", jornalista underground.

Esta é sua última chance.

Seja o que for que trouxe você até aqui, não importa onde, como ou de que maneira você encontrou estas palavras, esta é sua última chance de voltar atrás. Jogue a revista no picador de papel. Feche o livro e devolva-o à estante. Desconecte-se e apague o histórico do navegador. Faça isso e talvez — *talvez* — você consiga voltar à vida que costumava levar. Não posso garantir nada. Mas posso garantir que, se não parar agora, se não desistir da idéia de ver coisas que não deveria ver e descobrir aquilo que não deveria saber, você estará fadado a chegar a um ponto sem volta. E isso vai acontecer mais cedo do que imagina. Aí você não conseguirá viver no mesmo mundo que as outras pessoas. É isso o que você vai querer — e só Deus sabe quanto —, mas não será possível.

Último aviso.

Tudo bem.

Você não deu ouvidos.

Então vamos logo ao assunto.

Se chegou até aqui, é bem provável que algo tenha acontecido com você recentemente. Alguma coisa removeu o véu que cobria seus olhos só por alguns momentos, e agora você quer saber mais. Se está determinado a meter o nariz onde não é chamado, tenho basicamente duas coisas a dizer. A primeira é algo que você já sabe. Algo que soube a vida inteira, algo que todos nós sabemos, mas não queremos admitir.

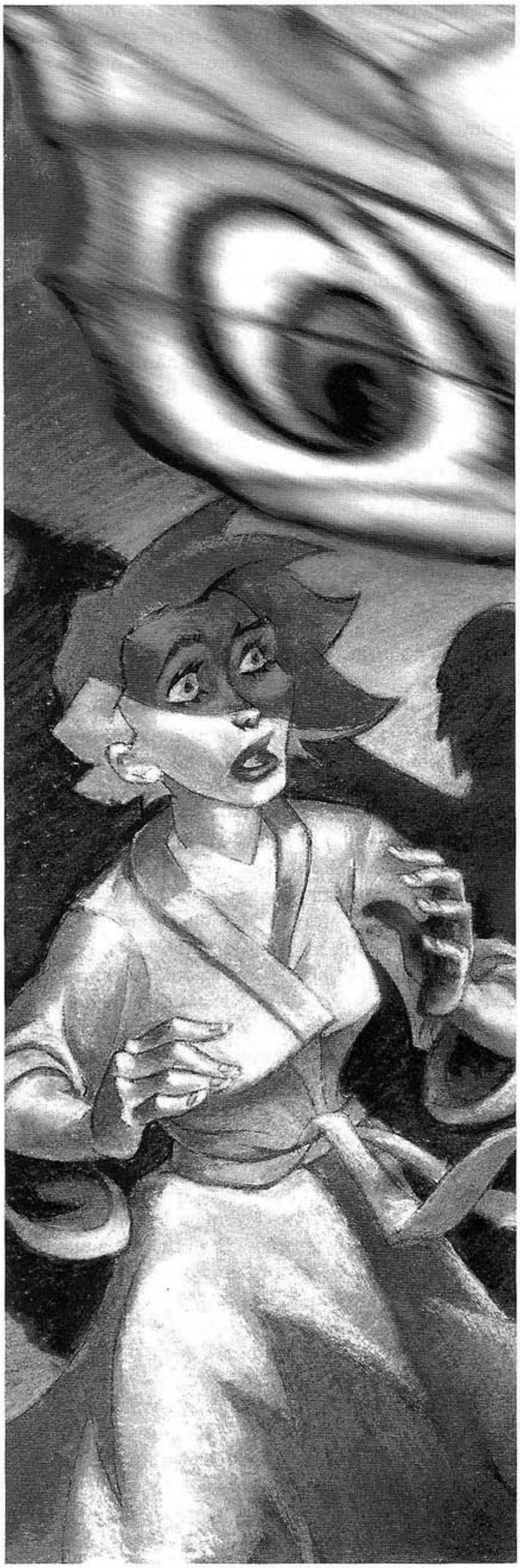
Não estamos sós.

Você já sabia disso quando era criança, não é? Sentia a presença deles em seu quarto, altas horas da noite. Você os via com o canto do olho pouco antes de adormecer.

Todas as culturas humanas sabem a verdade, sabem que outras criaturas dividem o mundo conosco, outras inteligências, outros "seres". Eles têm milhares de nomes: espíritos, deuses, gigantes, anjos, demônios, fadas, fantasmas, assombrações, santos, arcontes, mágicos e monstros. Toda sociedade humana, desde o surgimento do Homem, insiste na existência de coisas que nos fazem companhia, coisas que têm seus próprios planos, coisas que não têm o menor receio de fazer valer sua vontade quando cruzamos seu caminho. Até mesmo a Bíblia as menciona ao falar de gigantes que caminhavam pela terra, anjos encontrados nas estradas e bruxas nas cavernas. E você sabia que dezenas de pinturas renascentistas hoje expostas no Louvre mostram objetos ovais e metálicos pairando nos céus da Itália?

Foi só recentemente que nós, seres humanos — ao menos aqueles que vivem em países industrializados e "modernos" —, decidimos que somos os únicos no topo da cadeia alimentar. Só agora decidimos que séculos de conhecimento devem ser ignorados, desacreditados ou ridicularizados. Mas, por mais que tentemos, a verdade dá sempre um jeito de aparecer. Foi o que descobriram os habitantes de Point Pleasant, Virgínia Ocidental, Estados Unidos. Em 1966, sua provação teve início com a aparição de uma enorme criatura humanóide, de olhos brilhantes e asas de inseto. No decorrer de um ano, centenas de pessoas afirmaram ter visto o chamado "Homem Mariposa", testemunhas normais e fidedignas que nunca antes haviam feito alegações absurdas.

Existem no mundo todo incontáveis relatos de criaturas com características de homens e aves, dos anjos



bíblicos ao *kikiyaon*, ou "canibal espiritual", cuja captura foi relatada por exploradores europeus na Gâmbia já em 1939. À primeira vista, é uma tentação inserir o Homem Mariposa nessa categoria como algum tipo de criatura sobrenatural ou animal desconhecido. Mas o que fazer das luzes no céu de Point Pleasant, mais uma vez relatadas por diversas testemunhas durante todo o ano de 1966? Ou das histórias de estranhos "homens de preto" que apareciam na cidade e às vezes alertavam os moradores e os jornalistas para não comentarem as coisas esquisitas que viam? E do comportamento estapafúrdio desses forasteiros: os sotaques bizarros, as vozes melodiosas, a falta de familiaridade com expressões comuns ou objetos corriqueiros como canetas e garfos? É quase como se duas ou três histórias diferentes convergissem e se misturassem em Point Pleasant, impossibilitando uma única explicação.

Visitei Point Pleasant cinco anos atrás para escrever um artigo sobre o incidente com o Homem Mariposa. Conversei com a mulher que um dia abriu a porta da varanda dos fundos e defrontou-se com um par de imensos olhos vermelhos. Quando ela se afastou e voltou a entrar na casa, percebeu que haviam se passado três horas. Conversei com o antigo chefe de polícia, que recebera uma série de telefonemas, sempre entre duas e três da manhã, incitando-o a destruir os relatos arquivados. Ao gravar os telefonemas, ele percebeu que a voz do outro lado era idêntica a sua.

Saí de Point Pleasant com algumas histórias estranhas, mas nada que já não tivesse sido publicado anteriormente. E teria ficado tudo por isso mesmo. No entanto, dois dias depois de voltar para casa, recebi um telefonema no meio da noite. Ouvi a gravação de uma discussão que eu tivera com meu editor doze horas antes — todinha, do começo ao fim. No dia seguinte, eu estava levando meu carro para trocar o óleo quando o celular tocou. Peguei-me ouvindo o meio de uma conversa. Dois homens falavam — logo me dei conta — a *meu* respeito. Mencionaram meu nome, meu endereço e até a revista. Foi difícil entender o assunto do diálogo. Fora os detalhes sobre minha vida, as frases eram muito vagas e cheias de eufemismos que nada significavam para mim. "O processo." "Espaço fraco." "Sete reinos."

Pareceu-me óbvio que eu era vítima de um trote bastante elaborado, provavelmente de algum colega de trabalho. Dias depois, deixei a cidade para trabalhar numa outra história e aproveitei para tirar alguns dias de folga. Somando tudo, fiquei fora umas três semanas. No dia em que retornei, encontrei um vizinho e mencionei que era bom estar de volta. Ele ficou intrigado e disse nem ter notado que eu tinha viajado. Quando disse que eu me ausentara durante três semanas, ele me olhou de um jeito esquisito, depois comentou que duas noites antes eu havia passado na casa dele, tomado umas cervejas e assistido ao jogo de beisebol com ele.

Quando entrei em meu apartamento, encontrei três semanas de correspondência em cima da mesa, perto da porta. Não deveriam estar ali, pois eu pedira à agência dos correios para segurar as cartas. Mas lá estavam elas. Todas abertas e separadas exatamente como eu costumava fazer. Na cozinha, a comida que eu havia deixado ainda nas embalagens estava pela metade. Outros alimentos que eu deixara para trás tinham desaparecido e havia alguns pacotes que eu nunca vira antes.

Telefonei para o senhorio, que me informou que nenhum desconhecido havia circulado pelo prédio nos últimos tempos, e com certeza não em meu andar, e que ele não vira ninguém entrar em meu apartamento. *A não ser eu mesm*

Aí eu liguei para minha mãe.

Ela me disse que jantáramos juntos duas vezes nas últimas três semanas. Na casa dela. Em cada uma das visitas, eu havia me demorado várias horas. E, não, eu não parecia estranho, não que ela tivesse notado.

Alguém tinha vivido minha vida enquanto eu estive fora.

Supondo que essas coisas realmente aconteceram, é inevitável perguntar se existe uma ligação entre essa singularidade e minha investigação sobre o Homem Mariposa. Mas qual seria o significado dessa ligação? Alguém estava tentando me assustar para que eu não escrevesse sobre o assunto? Quem? O governo? Os moradores de Point Pleasant? O próprio Homem Mariposa? E por quê? Eu não havia descoberto nada que já não tivesse sido descrito dezenas, se não centenas de vezes desde os incidentes de 1966. Quanto mais eu tentava entender, menos a coisa fazia sentido. Sem dúvida, quem quer que estivesse por trás daquilo tudo sabia que usar essa tática misteriosa com um jornalista só faria despertar-lhe ainda mais o interesse em vez de suprimi-lo. Alguém que quisesse manter a coisa em segredo não poderia ter feito nada melhor para estimular minha curiosidade.

Era uma estratégia canhestra para um conluio do governo ou uma conspiração de extraterrestres. Quanto mais eu pensava sobre o assunto, mais eu acreditava se tratar de um tipo de psicologia reversa. Alguém ou alguma coisa queria que eu continuasse procurando e investigando. Queriam que eu chegasse à verdade, ou então não temiam a possibilidade de serem descobertos e achavam aquilo divertido, como se fosse um jogo. Não muito depois de eu ter chegado a essa conclusão, recebi a visita dos seres-manequins que continuam a fazer parte de minha vida até hoje. Desde então, vi ou vislumbrei dezessete tipos diferentes de humanóides alados. Depois de ver o primeiro, decidi romper laços com amigos e familiares — para a própria proteção deles — e passei a submeter as matérias sem revelar minha localização.

O Homem Mariposa é um produto da histeria coletiva, mas por algum motivo deixa provas físicas no mundo real. O Homem Mariposa é uma experiência secreta do governo com tecnologia avançada, mas os agentes enviados para abafar o caso têm sotaques bizarros e nenhum traquejo social. O Homem Mariposa é um extraterrestre, mas os alienígenas capazes de viajar pelo espaço não conseguem entender que eles parecem esquisitos para os seres humanos comuns. É só escolher. Quanto mais você refletir sobre o assunto, mais se dará conta de que as peças do quebra-cabeça não se encaixam. Quanto mais peças você encontrar, menos sentido fará o quebra-cabeça.

Cheguei à conclusão de que não existem respostas, somente mais perguntas. Descobrir a verdade não é um objetivo razoável. O melhor que se pode esperar é ter uma idéia do quanto não se sabe. E essa é a segunda coisa que tenho a lhe dizer. Você acha que está em busca de verdades ocultas. *Mas você nunca encontrará a verdad*

Cada sombra só faz esconder outras sombras.

Histórias noturnas

É impossível saber quando ou por que os seres humanos começaram a contar histórias. Mas é bem provável que os primeiros contadores de histórias tenham usado sua arte para explicar os mistérios que os cercavam. De fato, algumas das histórias mais antigas que ainda são contadas nos dias de hoje se digladiam com os maiores de todos os mistérios: a vida, a morte, a criação, a redenção e o conflito constante entre o bem e o mal. Chamamos o livro que você tem agora em mãos de jogo narrativo, pois se trata da oportunidade de tomar parte na empreitada profundamente humana de contar histórias. Você aprenderá mais sobre as regras do jogo nos capítulos a seguir.

As histórias narradas neste jogo são ambientadas no Mundo das Trevas. É um lugar muito parecido com nosso mundo; ambos têm a mesma história, cultura e geografia. Superficialmente, a maioria das pessoas neste mundo ficcional vive da mesma maneira que vivemos. Consomem a mesma comida, vestem as mesmas roupas e desperdiçam seu tempo assistindo aos mesmos programas estúpidos na televisão. Contudo, no Mundo das Trevas, as sombras são mais intensas, as noites mais escuras e a neblina mais densa. Se, em nosso mundo, uma rua qualquer tem uma casa abandonada que dá calafrios nas pessoas, no Mundo das Trevas essa casa emite estranhos suspiros em certas noites do ano e parece ter um rosto humano quando vista com o canto do olho. Pelo menos é o que dizem os moradores da rua. Em nosso mundo existem lendas urbanas. No Mundo das Trevas, existem lendas urbanas sussurradas por aranhas invisíveis ao pé do ouvido de crianças autistas.

No mundo que você está prestes a adentrar, os horrores e os pesadelos das lendas são mais do que meras e assustadoras histórias de ninar: eles são reais, mesmo que as pessoas não saibam disso. A verdade, ou pelo menos uma parte da verdade sobre esses terrores secretos do mundo, é revelada em outros livros. Mas você não precisa de todas as respostas para começar a explorá-lo. Este livro tem tudo de que você precisa para criar os próprios contos colaborativos. Histórias de terror, de fantasmas, contos maravilhosos, aventuras ou mistérios. Histórias sobre pessoas que começam a desconfiar que algo mais se esconde nas sombras, talvez só depois de encontrarem vestígios indesejáveis dessa coisa.

Este capítulo traz os depoimentos de algumas pessoas que trilharam a estrada que você está prestes a tomar. O resto do livro explica como você e seus amigos podem contar as próprias histórias, com regras simples e abrangentes. Você vai descobrir que o desafio deste jogo não se restringe a lançar os dados e fazer contas, mas também é estar na pele de um personagem tão real e verossímil quanto possível. A verdadeira medida do sucesso num jogo narrativo é o grau de interação de seu personagem com o mundo imaginário no qual ele vive.

Talvez o personagem criado por você venha a descobrir os segredos deste mundo sombrio. Talvez ele venha a *se tornar* um desses segredos. Só o tempo dirá.

A verdade nua e crua

Trecho retirado de um relato escrito pela Reverenda Lucille Chambers, Igreja Luterana Reformada de São Paulo, King's Crossing, Massachusetts, Estados Unidos.

Se você abriu este arquivo é porque foi enviado para me substituir. É provável que eu tenha desaparecido sem explicação, caso contrário eu estaria contando tudo isso a você pessoalmente. Não se trata de meu testamento. Não vou revelar o que me aconteceu nem quem está por trás de tudo. Vou apenas dividir com você alguns fatos e o que espero ser alguns conselhos valiosos para sua temporada aqui.

Dê uma olhada na história de nossa paróquia. As pessoas por aqui se orgulham do fato de que as origens de King's Crossing remontam a um dos primeiros navios que chegaram da Europa e de que nossa igreja é uma das mais antigas da Nova Inglaterra. Não muito depois de minha nomeação, passei algum tempo lendo sobre a fundação da vila. Meu pai era professor de História na universidade, e meu primeiro emprego remunerado foi fazer pesquisas para ele; portanto, sei como me virar em bibliotecas e o que fazer com documentos históricos. Explorando os registros durante vários meses em minhas horas de folga, deixei para trás as narrativas superficiais encontradas nos livros didáticos e nos museus turísticos. Você conhece a história. Colonizadores destemidos resistem à arriscada travessia do Atlântico, vêem-se numa terra nova e estranha, arregaçam as mangas e perseveram graças a uma rígida ética baseada no trabalho árduo e uma ajudazinha dos nativos amistosos. Qualquer um que já tenha se aprofundado um pouco mais na História Colonial sabe que isso não passa de um conto de fadas. A travessia do Atlântico não era uma aventura, e sim uma experiência miserável, principalmente para as pessoas que (em sua maioria) nunca tinham viajado por mar. O navio que trouxe os colonos de Jamestown — a primeira colônia permanente nos Estados Unidos — perdeu metade dos tripulantes e passageiros antes de chegar à Virgínia. E apesar de o *Mayflower* ter perdido apenas um passageiro em sua jornada — e presenciado o nascimento de outro —, a embarcação foi terrivelmente avariada por tempestades e vagas que deixaram os viajantes encharcados e aflitos. A certa altura, o navio fazia tanta água que o grupo chegou a pensar em voltar. Mas eles já tinham percorrido mais da metade do trajeto e, portanto, fazia mais sentido seguir em frente.

A viagem do *Lázaro*, o navio que transportou os colonos de King's Crossing, foi particularmente estranha e horripilante. Encontrei diversos relatos sobre uma enfermidade ou praga que atacou os viajantes não muito depois de terem deixado a Inglaterra e continuou até a chegada deles a Plymouth. Excertos dos diários pessoais e de bordo dizem que os passageiros e os tripulantes eram encontrados mortos em seus catres, sem qualquer sinal nos corpos, com a pele "fria e pálida como gelo". À medida que se arrastavam os meses no mar — infelizmente, parece que o capitão era um péssimo navegador, além de beberrão —, a taxa de mortalidade aumentava até que, em seu ponto culminante, chegou a um novo cadáver a cada dois dias. Diziam que o anjo da morte percorria o navio durante a noite, "envolto no tecido branco das velas", à caça dos adormecidos. Os tripulantes e passageiros amedrontados se esforçavam para não dormir antes do amanhecer e assim evitar que fossem atacados.

A História parece ter esquecido a maioria dessas narrativas pavorosas. Cheguei a encontrar um artigo de revista escrito em 1984 por um médico e historiador amador. Ele estava intrigado com o tipo de doença que poderia ter sido responsável pelo incidente, pois a enfermidade não parecia seguir o padrão de nenhuma infecção bacteriana ou virótica conhecida. Nenhum sintoma foi relatado, e todas as vítimas pareciam ter morrido durante o sono: deitavam-se sadias e nunca mais despertavam.

O médico que escreveu o artigo especulava se o que aconteceu seria mesmo uma enfermidade. Sua teoria era que as mortes se deveram na verdade a assassinatos. Talvez a obra do primeiro assassino seqüencial do país ou o resultado de um desentendimento entre famílias ou facções diferentes entre os passageiros ou a tripulação. Ou talvez alguns viajantes tenham simplesmente enlouquecido com o isolamento, o desconforto e os riscos da vida no mar. Fosse o que fosse, dizia o artigo, era necessário acobertar a história, e uma praga foi a melhor desculpa que arranjaram.

Não sei se o artigo do médico me convenceu. Mas, não importa o que tenha provocado as mortes, quanto mais eu lia os diários do navio, mais eu me admirava com o estoicismo dos colonos. Pareciam preocupados com as mortes misteriosas, mas tanto quanto se preocupavam com o tempo ou a

possibilidade de ficarem sem comida. Talvez eles fossem simplesmente mais circunspectos do que somos hoje ao escrever seus diários. Mas, ao ler uma página que diz — "Céu claro noite passada, capitão diz baleias avistadas a estibordo, Mary encontrada morta esta manhã, tripulação consertando mastro quebrado" —, é impossível não perguntar se o estoicismo não é outra palavra para a não-aceitação da verdade.

A colônia teve um começo difícil. Foi assim com a maioria dos primeiros povoados. Plymouth perdeu todos os habitantes originais no primeiro inverno, com exceção de 32 pessoas. E, na colônia da Ilha Roanoke, no território da Virgínia, ninguém sobreviveu para recepcionar os colonizadores que chegaram na leva seguinte. King's Crossing parecia fadada a seguir os passos de Roanoke. Os colonos não só enfrentaram uma seca que destruiu a maior parte das colheitas (reduzindo-os à coleta, ao aproveitamento de carcaças e a expedições de caça raramente bem-sucedidas) como também eram freqüentemente atacados pelos índios da região (que haviam sido tratados muito mal por outros colonos da área e, por isso, faltava-lhes a boa vontade que outros dispensavam aos peregrinos do *Mayflower*). Um mercador de outra colônia, que havia enfrentado corajosamente o terreno difícil para fazer uma visita, relatou que o inverno provavelmente "seria o fim da pequena empreitada."

Depois disso, não há outras referências à colônia durante dez anos, quando então aparece surpreendentemente um relato dizendo que a "vila de King's Crossing" prosperava, tinha dois moinhos, uma tecelagem e várias fazendas. A população havia aumentado dez vezes, e o comércio de vidro e cobre ia muito bem. Não é mencionado o motivo desse desenvolvimento assombroso.

Pouco depois de eu ter encontrado esse relato, aconteceram certas coisas que me obrigaram a abandonar temporariamente meu passatempo. Alguns membros de minha congregação adoeceram e morreram de pneumonia. Era o mês de janeiro de um inverno particularmente brutal. Quatro mortes no intervalo de duas semanas e meia. Dois dos falecidos eram internos de um asilo, outro era a jovem mãe de duas crianças e, o quarto, um universitário aparentemente saudável. Os funerais foram deprimentes.

Alguns dias depois da quarta morte, visitei uma família que vivia isolada na montanha. Cheguei depois de escurecer. Até meu veículo de tração nas quatro rodas teve dificuldade com o gelo e a neve naquela noite. A estradinha da propriedade era bem comprida, e a neve, que se acumulava cada vez mais, não havia sido retirada. Estacionei na beira da estrada e subi a pé até a casa. Montes cobertos de gelo se erguiam à direita e à esquerda como montanhas lunares. Era tão grande o silêncio que imaginei ouvir o leve som de cada floco de neve a pousar no gelo.

A casa era um bangalô com dois ou três quartos. A caminho da porta da frente, passei por uma janela iluminada e aconteceu de eu olhar de relance lá para dentro. Vi o quarto da filha caçula. Ela dormia com um sorriso tímido no rosto. De pé ao lado da cama estava um homem alto e magro que não reconheci. Era uma pessoa um tanto quanto excêntrica. Tinha cabelos curtos e brancos, cavanhaque da mesma cor e cuidadosamente aparado; vestia terno e gravata completamente brancos. A lâmpada de cabeceira estava acesa, e ele projetava uma sombra comprida sobre a cama.

O casal havia pedido que eu os encontrasse para aconselhá-los sobre o filho, um adolescente que aparentemente andava se metendo em encrenca na escola. Desconfiavam que ele estaria usando drogas, mas a coisa não me pareceu tão grave. Rezei com eles, dei-lhes alguns conselhos sobre como abordar o menino e sugeri algumas maneiras de iniciar o diálogo. No total, fiquei na casa cerca de duas horas. Caminhei de volta ao carro me sentindo bem comigo mesma. A neve havia parado e não bloqueara as estradas.

No dia seguinte, a menina foi declarada morta devido a um aneurisma cerebral.

No domingo logo depois disso, de pé ali no púlpito, eu sentia como se a morte fechasse o cerco sobre nossa comunidade, envolvendo-nos a todos, levando-nos um a um. Olhei para o rosto de cada membro da congregação e me perguntei quem seria o próximo. Tentei soar otimista e confiante durante o sermão, mas ficou patente que minhas palavras eram inúteis, vazias, incapazes de produzir qualquer efeito.

No funeral da garotinha, flagrei-me oferecendo os previsíveis pêsames, os versículos mais batidos da Bíblia e comentários desinteressantes.

A caminho do túmulo, uma estátua de mármore coroada de neve me fez pensar no homem de branco. E, com um sobressalto, percebi que eu já o tinha visto antes. Lembrei-me de tê-lo visto num corredor, intrigada com sua maneira incomum de vestir. Pensei nisso durante vários minutos e, ao nos juntarmos em volta do caixão, eu me lembrei. Eu tinha visto o homem de branco não muito tempo atrás. Eu visitava o asilo da Rota 11, a oeste da cidade. Três semanas depois, uma mulher morrera de pneumonia.

Alguns dias depois dessa lembrança, perguntei ao Sr. Crane, o presidente do conselho paroquial, se ele sabia de alguém que correspondesse à descrição daquele homem. Ele não sabia.

Decidi examinar os registros da igreja. Parecia impossível conduzir minha congregação por aquele inverno tenebroso e gelado. Eu queria saber o que meus predecessores haviam feito durante épocas de crise. Eu queria ler as palavras mágicas usadas por eles para aplacar os temores e reanimar a fé dos paroquianos. No segundo dia de investigação, encontrei uma caixa de documentos muito antigos que aparentemente recebera a etiqueta errada. E, na base da pilha, selado com algum tipo de plástico ou acetato, estava um pergaminho cuja aparência dava todos os indícios de ter sido escrito à mão no século XVIII. Senti a emoção da descoberta, que rapidamente se transformou em horror.

"A comida que juntamos de pouco nos valeu como sustento e já acabou. Agora o gelo e a neve nos mantêm cativos aqui onde ninguém pode ajudar. Comemos os cavalos e os cães. As crianças choram. Fala-se em devorar os cadáveres.

"Ele veio a nós na noite passada, e sua voz era doce e amistosa. 'Ouvi-me e salvai vossas vidas,' ele nos disse. 'Fazei o que eu ordenar e vereis novamente a primavera.'

"Não posso escrever a coisa execrável que ele nos pediu.

"Lane Richards contestou: 'E que prêmio desejais por essa salvação abominável?' E o monstro respondeu: 'Hoje, nada. Mas voltarei daqui a cinqüenta anos e tomarei o que preciso de treze de vós e dos vossos, e a cada cinqüenta anos depois disso. E se um só negar-me a paga, todos serão mortos. Mas juro que, se fizerdes o que digo, vossa vila sempre conhecerá a prosperidade.'

"Fomos obrigados a aceitar. Faz tanto frio. E, assim, aqueles dentre nós ainda na flor da juventude agora aguardarão, à medida que envelhecem, a volta do Homem de Branco."

Minhas mãos tremiam quando examinei o resto do conteúdo da caixa. Eram registros de óbitos cuidadosamente anotados. Cinqüenta anos atrás, houve treze mortes entre os paroquianos no mês de janeiro. Cinqüenta anos antes disso, a mesma coisa. E outros cinqüenta anos antes também.

Não quis acreditar, obviamente. Estava claro que alguém com uma imaginação fértil havia reunido todas aquelas peças, encaixotado-as e depois se dedicado a alguma outra coisa.

Mas...

Visitei a família que perdera a garotinha. O golpe havia sido bem duro, como seria de esperar. Oramos e conversamos. A certa altura, perguntei com toda a casualidade possível se eles já tinham visto alguém magro, de cabelos alvos e com uma certa predileção por roupas brancas na paróquia.

Eles imediatamente ficaram incomodados. Afirmaram não conhecer a pessoa de quem eu falava, mas seus olhos revelavam hesitação e inquietude. Parte da reação de pesar? Talvez.

Tentei esquecer o que eu havia descoberto. Mas cinco pessoas tinham morrido desde 1 de janeiro. E estávamos apenas no dia 23.

Naquele fim de semana, passei um bom tempo pensando na homilia. A leitura do evangelho era o retorno do filho da viúva. A história lembra a fábula bem mais conhecida de *Lázaro*, irmão de Marta e Maria. Uma história de ressurreição. Eu a li com vagar e clareza no culto dominical. Depois comecei o sermão. A morte, eu disse, não era o poder supremo. Jesus vencera a morte e, por meio dele, todos nós também a venceríamos. Mencionei como, em toda a nossa história, havíamos tentado conquistar a morte dentro de nossas limitações. Como a havíamos personificado na forma do Ceifador. Como os fundadores de nossa própria vila tinham suportado uma viagem pontilhada de falecimentos desde o Velho Mundo e contado histórias sobre o anjo da morte que percorria o convés do navio.

Imaginem se a morte fosse um homem, eu prossegui. Se ele caminhasse entre nós, selecionasse-nos como o fazendeiro escolhe os cordeiros para o matadouro. Relacionei o que dizia com a imagem de Cristo, o cordeiro de Deus que venceu a morte. Em

muitas culturas, eu disse, o branco é a cor da morte, não o preto. Mas se a morte é um homem de branco, então Cristo virá com trajes mais puros que o branco.

Terminei o sermão de uma maneira mais convencional, incitando a oração, a confiança em Deus e a ajuda mútua. Mas eu vira alguns paroquianos inquietarem-se nos bancos e entreolharem-se desconfortavelmente. No púlpito, aprendemos a interpretar expressões faciais, como um observador de pássaros interpreta o bater das asas de um pardal. Estava certa de que minhas palavras haviam produzido algum efeito.

Bateram à porta de meu gabinete naquela noite. Respondi, e o Sr. Crane entrou, acompanhado de cinco outros homens e mulheres. O conselho paroquial. Eu sabia que eles haviam conversado no andar de baixo, na sala de reuniões. Eles geralmente subiam para me ver e bater um papo depois do culto, e eu não fiquei particularmente surpresa ao vê-los.

O Sr. Crane limpou a garganta e disse:

— Gostaríamos de saber se podemos conversar com a senhora sobre uma coisa.

Eu não tinha cadeiras suficientes para todos, mas fiz sinal para que pelo menos alguns deles se sentassem. Ninguém se mexeu.

— É sobre... bem... é difícil dizer.

Tentei soar jovial.

— Já sou adulta, pessoal. Eu agüento. Qual é o motivo do desânimo?

— Compreendemos que a senhora está só tentando ajudar — disse uma das mulheres, acho que a Sra. Eckerd. — Compreendemos, sim. Mas a senhora é nova por aqui.

— A senhora vai se acostumar logo — alguém interrompeu, um tanto quanto envergonhado. — Isto é, a senhora já... Quer dizer, estamos todos muito contentes porque a senhora está aqui, não é?

Os outros murmuraram seu assentimento.

— Por que vocês simplesmente não me contam do que se trata? — eu disse, tentando soar ao mesmo tempo tranqüila e solene.

— Sabe o que é, Reverenda — começou o Sr. Crane —, é que certas coisas são feitas por aqui... Elas acontecem... de um certo jeito. E nós... bem, nós achamos que as coisas têm de ser feitas do jeito que sempre foram.

— Do que estão falando?

De repente, senti frio.

— Soubemos que a senhora telefonou para o legista do condado outro dia — disse o Sr. Crane.

— Sim, mas ele não estava. Deixei um recado. Como é que vocês ficaram sabendo?

— O legista é meu cunhado — disse um dos homens. — Ele, hã, ele não vai retornar a ligação.

— É melhor assim — intrometeu-se a Sra. Eckerd. — É melhor as pessoas não saberem. É melhor nenhum de nós saber de nada.

Fiquei de pé.

— Olhem aqui, o que estão tentando me dizer?

— Não se irrite, Reverenda — disse o Sr. Crane, fazendo um gesto de "pare" com as mãos. — Há muita coisa boa para a senhora fazer por aqui. Nós só achamos que a senhora devia deixar isso para lá, é tudo.

— O mês está quase acabando de qualquer maneira — disse uma mulher de baixa estatura que até então não havia falado. Os outros lançaram-lhe um olhar de desaprovação. — Só estou dizendo... — ela resmungou.

— Esperem um momento — exigi. — Isso tem algo a ver... com a cota dos treze?

Dei um passo à frente e eles recuaram. Pareciam chocados e seus olhos se arregalaram à menção do número.

— Nós... nós... — O Sr. Crane passou a língua pelos lábios. — Não sabemos nada sobre isso.

Os outros concordaram.

— Essas coisas acontecem — acrescentou a Sra. Eckerd. — Ninguém sabe por quê. É assim que as coisas são e ninguém pode mudar isso.

Depois disso, a conversa acabou. Eles saíram em fila, garantindo-me que "tudo acabaria bem se eu acatasse o conselho deles." Essas palavras retiniam em meus ouvidos quando voltei a me sentar à escrivaninha. Eu havia me metido numa espécie de pesadelo e não sabia como acordar. Com quem eu poderia discutir o assunto? Eu só sabia de uma pessoa e resolvi descer até a capela para falar com Ele.

— Por favor, não se levante.

As palavras vieram de trás de mim. Eu deveria ter me surpreendido ao ouvir a voz de um homem estando sozinha em meu gabinete. Minha escrivaninha dava para a única porta. Não havia como alguém entrar sem que eu visse. Mas eu não estava nada surpresa. Era como se eu já soubesse o tempo todo que ele estava ali. E, além do mais, eu não conseguia me levantar. Minhas pernas não obedeciam, meus braços não se mexiam. Era como se meus músculos tivessem virado pedra.

— Eles não convenceram você, não é?

Receei que minha boca não fosse funcionar, mas funcionou:

— Não. Acho que não.

Ouvi um suspiro, um suspiro normal, algo que eu esperaria ouvir dos pais exaustos de uma criança hiperativa.

— Não achei que eles conseguiriam. Você é uma pessoa inteligente, curiosa e culta.

Ouvi o assoalho ranger atrás de mim, como se alguém andasse de uma parede a outra. Minha cabeça se recusava a virar.

— E agora? — perguntei.

— Vamos ter uma conversinha, você e eu. Dependendo do resultado, veremos.

— Devo perguntar quem é você?

Não houve resposta. Em vez disso, senti o toque de uma mão sobre meu ombro. O movimento de meus

olhos para a direita fez com que dedos esguios entrassem em meu campo visual. Unhas claras, delicados pêlos brancos sobre as falanges. A manga de um paletó branco.

— Por que você faz isso? — Até ali, minha voz soara razoavelmente firme.

— Por que as pessoas fazem o que fazem? Cada um de nós tem seu lugar na Criação. Todos desempenhamos os papéis que nos cabem. — A mão deixou meu ombro. Seu toque era extremamente leve. — Alguma coisa me prende a esta comunidade. Algo mais precioso do que você pode imaginar.

— Vai me matar agora? Agora que sei sobre você?

— Você não sabe o que sabe — ele respondeu. — E não matarei você se não houver necessidade. Há um papel melhor para você desempenhar.

Eu estava tentando freneticamente erguer meu braço direito da cadeira, mas consegui no máximo levantar o indicador cerca de um centímetro.

— Do que está falando?

— O rebanho precisa de um pastor — ele respondeu.

Uma conexão se completou em meu cérebro.

— Você veio junto com eles, não é? — eu perguntei. — Você os vem matando desde...

Como um elástico liberado depois de esticado ao máximo, meu corpo voou da cadeira quando a força que me mantinha no lugar desapareceu. Eu cambaleei até o outro lado da sala e agarrei uma prateleira da estante para recuperar o equilíbrio. Não havia mais ninguém comigo, ninguém que eu conseguisse perceber.

Vi muitas, muitas coisas desde então. Algumas aparentemente relacionadas ao homem de branco; outras, eu não sei. Mas tudo reforça a conclusão a que cheguei naquela noite. As pessoas daqui e, acho eu, em todo lugar, não fazem idéia do que realmente acontece a seu redor. A morte nos espreita a todos. Ela aguarda nas sombras, paira sobre nossas cabeças, esconde-se atrás dos arbustos. Mas não queremos saber que ela está por perto. Como os colonos naquela embarcação, queremos viver nossas vidas como se a morte não existisse. E fazemos qualquer coisa para que nada disso mude. Não fazemos alarde quando aqueles que nos cercam sucumbem porque isso seria admitir que podemos ser os próximos. Pior ainda, isso poderia atrair a atenção da coisa que queremos ignorar.

Eu costumava achar que minha função era abrir os olhos das pessoas. Agora percebo que meu dever é mantê-los fechados. É impedir que os outros descubram essas coisas terríveis que os deixariam atônitos. Por algum motivo, encontrei sem querer essas coisas que acontecem nas sombras. Meu fardo é impedir que elas pesem sobre os ombros de outras pessoas. Como o conselho paroquial naquela noite. Eles mal sabiam o que estava acontecendo e tentavam manter a recém-chegada na ignorância, ao mesmo tempo em que se esforçavam para não descobrir mais do que já sabiam.

Agora que você está aqui, imploro-lhe que aceite a mesma missão.

Os elementos do horror literário

Este livro apresenta regras para jogar um tipo de RPG dito narrativo. Neste gênero de jogo, os elementos tradicionais de uma história — tema, tom, enredo e personagem — são mais importantes que as próprias regras. As regras servem para auxiliar vocês a contar histórias sobre seus personagens de maneira interativa. Elas ajudam a evitar discussões e proporcionam uma base consistente para se lidar com elementos do acaso, mas não devem ofuscar a história propriamente dita. Os focos principais são os triunfos e as tragédias de seus personagens, que tentam sobreviver e até mesmo prosperar no Mundo das Trevas, e não os testes com os dados nem as listas de características.

Os jogos narrativos envolvem no mínimo dois, mas preferencialmente quatro ou mais jogadores. Todos os participantes colaboram para contar uma história coletiva: os jogadores criam e interpretam os papéis dos personagens; o Narrador cria e apresenta o enredo, introduz aliados e antagonistas com os quais os personagens dos jogadores interagem. As escolhas dos jogadores no decorrer da narrativa alteram o enredo. A função do Narrador não é impedir que sua história seja alterada, e sim ajudar a criar o conto de acordo com o desenrolar dos acontecimentos, reagir às escolhas dos jogadores e entretecê-las num todo maior, introduzir personagens secundários e cenários exóticos.

Apresentamos nesta seção alguns dos elementos mais importantes de que tanto jogadores quanto Narradores precisam se lembrar ao contar histórias ambientadas no Mundo das Trevas.

Tema: mistério sombrio

Cada história tem o próprio tema, um resumo do que trata o conto. Às vezes chamado de "moral" ou "lição" da história, o tema não precisa compreender uma resposta definitiva às questões levantadas. O simples fato de se fazer perguntas abrangentes já basta para apreender um tema.

O tema geral do Mundo das Trevas é o "mistério sombrio". É um mundo onde as sombras se escondem dentro de outras sombras. Aqueles que tomam parte nessas conspirações devem descobrir o máximo possível a respeito delas para que os investigadores não se transformem em peões involuntários nos tabuleiros de forças superiores. Mas o encerramento de um mistério revela ainda outras portas, e cada uma delas esconde novos segredos. É impossível desvendá-los todos. Contudo, os personagens podem se esforçar para revelar mais do que normalmente seria conhecido e, desse modo, libertar a si mesmos dessas influências tenebrosas.

Cada história tem seu próprio tema central, mas aquele que se sobressai por trás de todas elas explora as ramificações dramáticas de um mundo cheio de segredos sobrenaturais. Tanto os Narradores quanto os jogadores deverão estar atentos a esse tema quando sentirem a necessidade de voltar às raízes do jogo.

Tom: pavor

As pessoas temem aquilo que não conhecem nem compreendem. De alguma maneira, a maioria das pessoas desconfia que há algo errado, que alguém está mentindo. Em vez de confrontar essa terrível verdade ("Quem está mentindo para mim? Onde eles estão?"), elas optam por reprimi-la. As pessoas fingem que nada está fora de ordem e tocam suas vidas como sempre fizeram. Quer esse comportamento se deva a antigos abusos de criaturas sobrenaturais ou ao medo do desconhecido, as pessoas se negam a reconhecê-lo. Não despertaram para a realidade que as cerca e se recusam a abrir os olhos.

Mesmo aqueles que de fato confrontam as sombras fazem-no com um certo receio. A exploração do desconhecido promete recompensas, mas também conseqüências imprevistas. As possíveis compensações valeriam a pena? O mistério é um terreno incerto, e poucas pessoas conseguem marchar audaciosamente noite adentro.

Atmosfera: simbolismo ameaçador

Combine tema e tom nas ruas tomadas pelo nevoeiro, nas festas *rave*, coberturas de prédios altíssimos, florestas escuras e refúgios remotos do Mundo das Trevas. Acrescente um pouco do sobrenatural que às vezes extravasa pelas paredes da realidade e você terá a atmosfera perfeita para uma história de horror arrepiante.

Tudo no Mundo das Trevas tem um significado agourento. Nada é necessariamente o que parece ser. Uma árvore morta poderia abrigar um espírito rancoroso sem que ninguém soubesse. Um carro poderia ser um reservatório de energia mágica capaz de matar os desavisados. Tudo representa um código para uma outra coisa, o que empresta um significado misterioso àquilo que, não fosse por isso, não passaria de coincidência. Será mero acaso você receber uma carta de um colega de escola de quem não tem notícia há anos e no dia seguinte ler uma nota no jornal sobre a morte medonha desse mesmo amigo, encontrado completamente exangue? Você ousaria abrir a carta?

É raro o Mundo das Trevas revelar diretamente seus segredos. Não, os mistérios estão em lugares e objetos a seu redor, símbolos de verdades mais profundas e perturbadoras. É mais fácil ignorar esses sinais do que confrontá-los. Muitas pessoas fecham deliberadamente os olhos a essas mensagens, pois temem o que elas encerram. "É só coincidência. Acaso sem sentido." Continue a repetir isso para si mesmo...

Cenário: uma certa familiaridade

O Mundo das Trevas não é um lugar remoto numa época muito distante. É nosso mundo de hoje, só que diferente. Visto de longe, parece ser o mesmo. Olhando-se mais de perto, no entanto, os pormenores diferem. Aquela casa no fim da rua não está simplesmente abandonada: ela é assombrada. Ninguém vai mais à velha pedreira. Alguns adolescentes não voltaram. Aquela nova danceteria é legal, mas um pouco sinistra. Você reparou no cara que não tirava os olhos da gente ontem à noite?

A vantagem de participar de um RPG de horror contemporâneo é que a ação pode se desenvolver literalmente em seu quintal. Você pode povoar sua cidade natal com todo tipo de terrores secretos, imaginar que o balconista da loja de conveniência mais próxima poderia ser, na verdade, o lacaio de uma criatura sobrenatural. Ele ajuda o mestre a se alimentar recolhendo os cadáveres dos sem-teto que dormem no matagal atrás da loja. O prefeito fanfarrão faz parte de uma sociedade secreta que se dedica a manter os lucros do poder nas mãos de um pequeno círculo e impedir outras pessoas de despertarem seu verdadeiro potencial.

Os personagens do Mundo das Trevas podem tornar indistinta a linha que separa a realidade do desconhecido. De fato, é disso que trata o jogo. Explorar um mundo de mistério que tenta se esconder. Um mundo que castiga aqueles que investigam em demasia. Mas aqueles que se recusam a procurar sofrem ainda mais, pois são arremessados de um lado para outro por oceanos de conspirações que eles mesmos ignoram. Se ficar, o bicho pega; se correr, o bicho come. Não há respostas fáceis, e o conhecimento não é meia batalha ganha. É apenas o primeiro tiro de uma guerra longa e desgastante contra as sombras.

Estradas pouco batidas

Trecho retirado da primeira aula planejada para a nova disciplina de "Zoologia Limítrofe", do Prof. Dr. Malcolm Yee, docente, Departamento de Zoologia da Penn State University, *cancelada após a suposta morte do Dr. Yee.*

Algumas pessoas acham que eu sou um tipo de Indiana Jones. **(Pausa para risadas.)** Imaginam que passo meu tempo atravessando catacumbas infestadas de teias de aranha ou abrindo caminho pela selva com guias nativos em meus calcanhares. Já estive em lugares assim e acho-os fascinantes, mas não é aí que se encontram as coisas que procuro.

A maioria de vocês já conhece o conceito de "criptídeo", um tipo de animal desconhecido ou misterioso. Apesar de todo o nosso conhecimento e de toda a nossa tecnologia, ainda estamos descobrindo novas espécies de animais: do celacanto, um peixe antigo que não mudou nada desde o Devoniano **(diapositivo nº 1)**, ao *pitohui*, o único pássaro venenoso do mundo, identificado em 1981 **(diapositivo nº 2)**. Continuamos a procurar os criptídeos, cuja existência é indicada pelo folclore, a tradição e algumas provas físicas. O gigantesco *thunderbird* do sudoeste norte-americano; o *mokolé-mbembe* da África central, semelhante a um dinossauro; o *bunyip* dos lagos e rios australianos. Esses animais e muitos outros chamam a atenção de milhares de criptozoólogos todos os anos, muitos dos quais são cientistas respeitados.

Mas, estou propondo a existência de uma categoria especial de criptídeo. Eu os denomino "antrocriptídeos". Isto é, criptídeos de aparência e inteligência semelhantes às dos seres humanos. Essas criaturas aparecem em nossa história e em nosso folclore repetidas vezes. Na idade contemporânea, a idéia de que outras formas de vida inteligente possam viver em segredo entre nós parece tão improvável que sequer merece discussão. Mas, pensem nisto: é um segredo bem guardado entre diretores de zoológicos que, todos os anos, centenas de animais escapam de suas jaulas no mundo todo, inclusive os de grande porte, como macacos, ungulados e grandes felinos. Temos todos os motivos para acreditar que pelo menos alguns desses animais consigam encontrar um nicho e sobreviver no ambiente urbano, suburbano ou rural sem serem notados. Se essas criaturas, agindo por instinto, são capazes de escapar a uma busca sistemática, não seria ainda mais fácil para formas de vida humanóides e inteligentes passarem despercebidas quando nem mesmo são procuradas?

Chegou a hora de desenvolvermos uma metodologia para a procura e o estudo dos antrocriptídeos. Para esse fim, empreguei o pouco que sabemos e criei três categorias distintas de antrocriptídeos **(diapositivo nº 3)**.

Ferais

Se você quisesse se esconder dos seres humanos, a solução mais óbvia seria se afastar o máximo possível da civilização. Chamo de "ferais" os antrocriptídeos que adotam essa estratégia. Vocês conhecem as histórias sobre o *sasquatch* e o *yeti*. Apesar de os indícios mais conhecidos da existência dos "pés-grandes" serem com certeza fraudulentos, são tantos os relatos sobre essas criaturas que elas merecem uma investigação persistente. A estratégia-chave para descobrir um pouco mais sobre elas é, em minha opinião, não procurá-las em seu próprio ambiente. A menos que você tenha sido treinado para sobreviver em ambientes hostis, viajar para localidades remotas que muito provavelmente escondem os ferais é arriscar seriamente a própria vida.

Habitat

Mesmo que você seja um botânico que passa boa parte do tempo procurando orquídeas em Yucatán, eu não recomendaria uma busca sistemática pelos ferais. Por mais que você conheça a floresta e se sinta à vontade no mato, trata-se do território deles. Não há como eles não verem, ouvirem ou farejarem sua aproximação. Nem sonhe em igualar o conhecimento que eles têm do terreno, das condições meteorológicas, da flora ou da fauna. Só lhe resta torcer para ter sorte. É uma imensa perda de tempo, recursos e esforço.

Uma estratégia muito melhor é procurar o que os biólogos chamam de "ambientes limítrofes", lugares onde dois ecossistemas diferentes se encontram. A orla de um prado, o ponto onde um campo de gelo flutuante se mistura com o oceano, o limite entre o deserto e a savana. São todos ambientes limítrofes clássicos nos quais os organismos podem facilmente ser observados passando de uma ecoclina a outra. No caso dos antrocriptídeos ferais, o ambiente limítrofe é um lugar onde uma comunidade humana relativamente pequena faz fronteira com uma grande área selvagem e intocada. Existem provavelmente bem menos ferais nesses lugares do que em áreas menos acessíveis, mas são maiores as chances de eles revelarem sua presença ali, seja por acaso ou intencionalmente.

Exemplo: Ilha Coeur, Colúmbia Britânica, Canadá.

Uma das inúmeras ilhas entre Port Hardy e a Colúmbia Britânica continental, a Coeur só é acessível pelo mar. Mesmo assim, as travessias oceânicas são difíceis, principalmente no outono e na primavera. Não existem vilas nem construções permanentes na ilha. Lá recolhi várias narrativas sobre possíveis encontros com ferais, começando com as histórias das populações nativas, coligidas por um dos primeiros missionários, o Padre Pierre (falaremos um pouco mais sobre ele na semana que vem). Também ouvi o testemunho de caçadores e pescadores que ocasionalmente visitam a ilha nos dias hoje.

Entre os mais notáveis está o caso de Oscar Johnson, em 1922. Ele era lenhador e tirou uns dias de férias para pescar. Ele relatou que, certa noite, enquanto dormia na praia, foi apanhado em seu saco de dormir e carregado quase oito quilômetros ilha adentro. Quando ele finalmente foi colocado no chão e conseguiu sair do saco, viu-se cercado por um grupo de criaturas grandes e peludas que tinham características de homens e símios. Disse ter permanecido prisioneiro durante seis dias — tendo sido alimentado com água e peixe cru — e por fim escapou.

Estive na Ilha Coeur várias vezes. É um lugar primitivo. A praia está intacta e a floresta, a cem metros da água, destaca-se no

horizonte como um exército de gigantes. À noite, a aurora boreal parece estar ao alcance das mãos. Fiz vários moldes de pegadas que parecem combinar características humanas e animalescas. Não encontrei nenhum feral. Mas, certa noite, meu guia e eu fomos acordados pelo que pareciam ser uivos de lobos. Na manhã seguinte, havia diversas fileiras de pegadas **(diapositivo nº 4)** que iam da areia direto para a arrebentação. Trata-se nitidamente da pegada de algum tipo de animal. Mas, como se pode ver pela fita métrica nesta foto, as pegadas são imensas. Elas seguem direto para dentro d'água. O interessante é que elas se dirigem para a ilha do outro lado da baía. **(Beba água. Deixe as perguntas para depois.)**

Os supra-humanos

Esconder-se não é a única maneira de não chamar atenção. Uma estratégia bem-sucedida empregada por muitos organismos é a camuflagem. Essa abordagem tem diversas variações, desde a coloração protetora — misturar-se com o ambiente — à imitação de uma outra espécie. Estou convencido de que os antrocriptídeos vivem entre nós talvez desde sempre. Em teoria, é possível encontrá-los em qualquer lugar, mas os únicos relatos que vi tendem a localizá-los em lugares um tanto quanto incomuns. São vistos em locais de acidentes, automobilísticos ou não. Também encontrei diversas referências a essas criaturas em aeroportos. Na maioria das vezes, elas são encontradas à noite.

As descrições desses seres variam, mas existem dois pontos comuns na maioria dos relatos. O primeiro é a aparência física das criaturas. São muitas vezes descritas como donas de uma beleza "supra-humana" ou proporções "ideais". Em outras ocasiões, são mais exóticas que belas; suas fisionomias parecem "desenhadas" ou "geométricas". Tendem a apresentar traços delicados, são altas e movem-se com bastante graça. Suas vozes são melodiosas, marcadas por sotaques estranhos, e elas usam perfumes de fragrâncias complexas. Em geral, vestem-se inapropriadamente: usam *smoking* no supermercado, por exemplo, ou um casaco pesado e chapéu num dia quente de verão.

Habitat

O que você precisaria fazer para se esconder em meio a um grande grupo de seres humanos? Primeiro, nada melhor que se misturar a um grupo grande e cosmopolita, quanto mais diversificado melhor. Nas regiões em que as pessoas estão acostumadas a encontrar uma certa variedade de etnias, idiomas, estilos e comportamentos, é menos provável que alguém note os defeitos de seu disfarce. Pode ser essa a razão pela qual a vasta maioria dos supra-humanos apareça nas proximidades de algumas das maiores cidades do mundo, principalmente aquelas que vivem do turismo. Também ajudaria ter recursos econômicos a sua disposição. O dinheiro compra privacidade e discrição. Como esses seres parecem capazes de falar nosso idioma e adaptar-se a nossa cultura, em maior ou menor grau, é concebível que eles tenham também aprendido a imitar e a manipular nossas atividades econômicas.

Exemplo: Zona del Silencio, México.

Alguns relatos anedóticos recolhidos por mim sugerem que os supra-humanos são capazes de se movimentar livremente pelas áreas restritas de repartições públicas, hospitais e museus. São também avistados em balneários exclusivos, casas noturnas e hotéis. Esses lugares dariam excelentes pontos de encontro, pois espera-se discrição por parte dos empregados e há uma grande rotatividade de hóspedes e visitantes. No entanto, meu único encontro pessoal com um supra-humano aconteceu por acaso num lugar que não corresponde ao habitat metropolitano que mencionei há pouco. Vocês já devem saber que o trabalho de campo em Biologia nem sempre segue os padrões ordenados descritos nas aulas. **(Pausa para risadas.)**

No México, a cerca de seiscentos quilômetros de El Paso, Texas, fica um lugar popularmente conhecido como a Zona do Silêncio **(diapositivo nº 5)**. O governo mexicano rebatizou-a como Mar de Tétis. É basicamente um deserto cheio de cactos, pedras, arbustos espinhentos e cobras venenosas. Os únicos habitantes são os pesquisadores de um laboratório científico localizado no centro da zona. Desde a década de 1930, relata-se que não é possível receber qualquer sinal de rádio no interior dessa área. Descobri que isso era verdade quando visitei a região como pós-graduando. Não vou dizer em que ano **(pausa para risadas)**. Não só nossos rádios e aparelhos de TV eram incapazes de receber qualquer sinal como também nossos *walkie-talkies* ficaram inoperantes.

Em nosso primeiro dia por lá, estávamos a caminho do laboratório quando o jipe morreu. Tínhamos feito a manutenção completa do veículo antes de partirmos, e vocês podem imaginar nossa frustração. A temperatura estava em torno dos 39 graus, mas o motor não parecia ter superaquecido. Só não dava a partida. Debruçados sobre o jipe, tentando descobrir o problema, ouvimos passos atrás de nós. Lembro-me de ter me virado, perguntando-me se não estaria imaginando coisas. Vi uma pessoa de alta estatura. Acho que era um homem. Na verdade, poderia ser um homem ou uma mulher. Tinha cabelos compridos e tão loiros que chegavam a ser quase brancos. Sua pele era rósea, e não bronzeada, e eu não conseguia entender como o sol do deserto não havia torrado o cara todinho. Ele vestia roupas simples. Camisa clara, bermudas cinzentas, botas comuns de caminhada.

Meu orientador cumprimentou o estranho e perguntou se ele era do centro de pesquisas. Ele chacoalhou a cabeça e, em seguida, falou com uma voz nem masculina, nem feminina. Perguntou se as "autoridades" haviam nos mandado. Dissemos que não, que estávamos ali à procura de fósseis. Ele assentiu. Trocamos olhares, um tanto quanto sem jeito. O estranho sorria o tempo todo. Foi então que o motor do jipe voltou à vida e nós dois levamos um susto. Quando nos viramos para o estranho, ele tinha desaparecido.

O incidente deixou-nos bastante abalados. Percebemos mais tarde que o estranho não levava um cantil nem qualquer outro tipo de equipamento. Nem mesmo uma viseira. E, muito embora o terreno a nosso redor fosse plano como uma panqueca, o estranho havia desaparecido em questão de segundos e sequer deixara uma pegada. Quando chegamos ao laboratório, os pesquisadores nos garantiram não haver ninguém na área que correspondesse àquela descrição. Sem dúvida, ninguém poderia ter ido tão longe sem provisões, e uma inspeção aérea de rotina naquele mesmo dia não descobriu o menor vestígio de outro veículo além do nosso.

Os forasteiros

O terceiro grupo, o dos forasteiros, poderia também ser chamado de zoaparições, termo que indica algo que assume a aparência de um organismo, mas pode ser de uma ordem completamente diferente. Antigamente, essas criaturas poderiam ser chamadas de "espíritos" ou "fantasmas". É difícil dar início a uma discussão sobre elas sem nos atolarmos em séculos de vieses religiosos e culturais. Mas acredito que uma abordagem neutra e lúcida é a melhor política para investigá-los. **(Diapositivo nº 6, pausa para risadas.)**

Os forasteiros têm formas variadas, desde bolas animadas de luz a aparições espectrais e aparentes simulacros de carne e osso. Sua característica mais distintiva é que eles parecem ter vindo de "fora" de nosso referencial. Aparecem e desaparecem, atravessam objetos sólidos, produzem mudanças de temperatura e transtornam nossa compreensão do mundo físico. Às vezes, lembram um ente querido e já falecido, ou um estranho cuja identi-

dade é descoberta mais tarde. Alguns deles parecem agir irracionalmente, vagando por aí sem propósito ou repetindo constantemente o mesmo comportamento. Outros podem agir com deliberação e até malícia.

Habitat

A observação cuidadosa dos dados e a aplicação de modelos simples de comportamento animal produzem algumas teorias interessantes sobre esses criptídeos. Primeiro, eles parecem bastante territoriais. Geralmente estão associados a um local muito específico: uma casa, um certo trecho de estrada, um determinado barranco ou cemitério. Os forasteiros parecem não gostar de multidões. Parecem não gostar de se misturar com os seres humanos, mas adoram viver onde os seres humanos já viveram. Acredito que esta seja a chave para compreendê-los.

Os forasteiros têm uma certa afinidade com as emoções humanas. Tendem a aparecer em lugares de turbulência emocional. Casas onde foram cometidos assassinatos, sítios funerários que um dia foram importantes para o processo de luto de uma cultura, até mesmo locais onde exércitos inimigos lutaram e derramaram sangue. Esses lugares os atraem, mas só depois de finda a ação, às vezes séculos mais tarde. Se as emoções humanas deixam para trás algum tipo de energia ou vibração discreta, talvez essas criaturas efêmeras se alimentem delas. Se sua escolha de território se mostrar infeliz — a casa é vendida, o velho castelo é reformado —, eles recorrerão a métodos assustadores para tentar reivindicá-lo.

Exemplo: Cemitério de São Tiago, Londres, Inglaterra.

Dois anos atrás, um amigo de um amigo descreveu o que me pareceram ser incidentes de atividade forasteira. Fiquei particularmente intrigado porque as ocorrências se deram num cemitério. Para mim, a possibilidade reforçava a idéia de que os forasteiros não são almas penadas. Afinal, ninguém morre num cemitério, e os falecidos geralmente não tinham qualquer ligação com o lugar durante a vida. No entanto, para uma criatura que vive de emoções extremas, o lugar é perfeito. Há um grande número de visitantes para garantir seu sustento, mas não existem moradores permanentes para invadir sua privacidade. **(Pausa para risadas.)**

Para encurtar a história, passamos a noite na área de doze hectares do Cemitério de São Tiago, em Highgate, norte de Londres. Mais de 167 mil pessoas estão enterradas ali. De vez em quando, um corpo insepulto é encontrado, o que provoca grande alvoroço. **(Pausa para risadas.)** Há também um antigo boato de que um vampiro tem sua tumba ali. Meu colega tinha contatos que nos conseguiram a permissão para ficar no cemitério durante a noite. Depois de escurecer, as lápides e os mausoléus pareciam assumir formas diferentes quando vistos com o canto do olho. É impressionante como o vento que atravessa a folhagem parece um sussurro. A noite que passamos ali foi tranqüila, e o equipamento sofisticado que leváramos conosco nada detectou de incomum.

Ou foi o que pensamos. Ao voltar para casa, analisei as gravações feitas em campo com um programa especial. Acontece que uma anomalia foi registrada, por volta das quatro da manhã, em algum ponto a meio metro do túmulo sobre o qual estivéramos de vigia. Um exame mais aprofundado e a amplificação do fraco sinal indicaram que se tratava de algo próximo a uma voz humana que repetia as seguintes palavras: "Você puxa que eu empurro." Ainda não sei ao certo o que isso significa. Talvez um de vocês consiga descobrir o que é.

(PAUSA PARA RISADAS.) (RESPONDA ÀS PERGUNTAS SE HOUVER TEMPO.)

História não registrada

Quando nos damos conta de que as coisas não são o que imaginamos, concluímos inevitavelmente que elas *nunca* foram o que pensávamos que fossem. A História é uma mentira. Se existem criaturas que andam e falam como as pessoas, há quanto tempo elas estão por aí? As antigas lendas sem dúvida parecem descrever alguns desses seres. Os disparates supersticiosos de nossos ancestrais seriam verdadeiros? Talvez existam realmente coisas como vampiros, lobisomens e feiticeiros, e talvez sempre tenham existido.

Quanto do que sabemos sobre a História é fato e quanto não passa de especulação? Existem seres que fazem o possível para falsear indícios do passado e apagar seus rastros de todos os registros, escritos ou não? Talvez os *fatos* estejam corretos e os *motivos* errados. Colombo sem dúvida descobriu a América, mas talvez sua intenção não fosse procurar as Índias e provar que a Terra era redonda. E se ele estivesse transportando algo do Velho para o Novo Mundo, uma terra que ele sabia existir graças a lendas e fragmentos de mapas? E se esse "algo" não fosse uma coisa, e sim um ser imortal que manipulava em segredo a mente de Colombo? Ridículo, é claro. Cogitar esse tipo de conspiração lunática nos leva a questionar se todas as conspirações não são simplesmente o resultado de imaginações férteis.

Mas e quanto a acontecimentos menos importantes da história, aqueles que ainda estão envoltos em mistério? Por exemplo, o que produziu a Cratera de Tunguska, na Sibéria? A explicação oficial é que foi um meteoro. Contudo, no Mundo das Trevas, caçadores nômades juraram a um jornalista francês da época que estranhas criaturas foram avistadas na região. Os camponeses murmuraram anos a fio que aqueles que chegavam muito perto da cratera à noite tinham episódios de sonambulismo durante meses. Bobagem, dizem algumas pessoas. Obviamente foi o local escolhido por Nicolai Tesla para seus testes com o Raio da Morte. Caso encerrado.

Olhar a História pelo prisma das tramas sobrenaturais permite-nos garimpar narrativas no passado. Toda a tapeçaria da História, desde a invenção da agricultura à bomba nuclear, pode ser interpretada sob uma luz sinistra e, desse modo, teremos forças antagônicas de criaturas misteriosas e sociedades secretas usando seres humanos ignorantes como peões em seus jogos intermináveis.

O que ganharíamos se pudéssemos ao menos remover o véu que cobre nossos olhos e enxergar as coisas como elas realmente são? O potencial humano é ilimitado, tolhido apenas por nossa relutância em questionar e lidar com as ramificações da realidade. Mas tome cuidado ao escolher a quem fazer as perguntas para não se alistar involuntariamente nos exércitos da noite e travar as guerras deles em vez da sua.

A voz de um anjo

Trecho do "Testamento de Marco Singe", o chamado "Profeta da Dor" de Nova Déli.

quando eu tinha doze anos, meu pai me surrou ao descobrir o que eu havia feito com um outro garoto. foi deitado ali no chão do porão, sentindo o sangue em minhas costas ficar pegajoso e frio, que ouvi pela primeira vez a voz do anjo. ela encheu o ar com o odor de metal e cercou-me com um círculo de chamas azuis, e eu fiquei assustado.

— não tenhas medo — ela disse. — vim para falar contigo e por meio de ti. segundo as ordens do deus-máquina, tu ouvirás minhas palavras e saberás que são verdadeiras. — a voz dela era como as notas de uma flauta e seus acordes aplacaram meu temor. e foi assim que descobri a história secreta do mundo.

o deus-máquina construiu nosso mundo para ser o local de repouso de sua primeira prole, que os homens chamaram de anjos ou antigos. passado algum tempo, os antigos desejaram ter servos que ali vivessem com eles, servos que caminhassem eretos, tivessem formas agradáveis e soubessem falar. eles enviaram as preces-sinais apropriadas ao deus-máquina e receberam permissão para fazer o que queriam. primeiro, os antigos recolheram os animais dos campos e deram a eles o conhecimento para falar e caminhar, mas esses animais conservaram sua selvageria e não deram bons servos. eles se tornaram perversos e violentos, e foram devolvidos à natureza. eram a segunda prole, a quem os homens chamaram de demônios.

assim sendo, os antigos criaram novos servos e ordenaram-lhes que se espalhassem pela face da terra. e essa foi a terceira prole, a chamada humanidade. e a raça humana serviu aos antigos em paz e com alegria. a humanidade não conhecia a morte naquela época. aqueles cujos corpos se desgastavam e envelheciam eram colocados para dormir na sombra da terra e retornavam depois de algum tempo, com a saúde e a juventude restauradas.

os antigos ordenaram que seus servos erigissem uma grande cidade, tão vasta que a criança que se dispusesse a percorrê-la chegaria ao outro lado já idosa. invocando o poder do deus-máquina, os antigos alçaram sua cidade no interior da abóbada celeste, e a fixaram no lugar onde a órbita da lua cruzava a órbita do sol. e na cidade eles instalaram um terço da humanidade para servi-los como vassalos e escravos.

na cidade dos antigos, o homem vivia mais perto da primeira prole do que nunca. e alguns homens começaram a se perguntar: "por que os antigos passam seus dias descansando enquanto nós somos obrigados a labutar sem trégua? por que os antigos desfrutam dos prazeres desta cidade que nós construímos?" e foi assim que o ressentimento surgiu no seio da terceira prole. eles fizeram os cálculos apropriados e enviaram as preces-sinais para as coordenadas do deus-máquina, dizendo: "somos vossos filhos também. não é direito que sejamos escravizados. onde está vossa benevolência?"

e eles receberam esta resposta:

"tudo o que sobe tem de descer. aquilo que tombou pode se reerguer."

os homens da cidade debateram durante sete anos. por fim, decidiram que era a vontade do deus-máquina que eles se libertassem da escravidão. determinados a matar os antigos e a tomar-lhes o lugar como os favoritos do deus-máquina, os homens da cidade planejaram com cuidado. quando chegou a hora, eles se abateram sobre os antigos adormecidos, mataram-nos com suas *próprias* armas e invenções numa única noite de traição.

as ruas da cidade celestial ficaram rubras de sangue. um grande clamor se ergueu da terra, e as montanhas estremeceram, e os céus foram tomados por tempestades. os antigos contra-atacaram, mas era tarde. somente oito deles sobreviveram. ao fugirem, eles bradaram: "estamos arruinados, nosso tempo acabou. mas, se nosso tempo foi longo e feliz, o vosso será breve e doloroso." e eles ficaram conhecidos como as fúrias.

a primeira fúria foi chamada silêncio e fugiu para o centro do sol. amaldiçoou a humanidade a esquecer a arte de falar com o deus-máquina e receber seus sinais.

a segunda fúria foi chamada morte e fugiu para o lado oculto da lua. amaldiçoou a humanidade a esquecer o caminho de volta desde a sombra da terra.

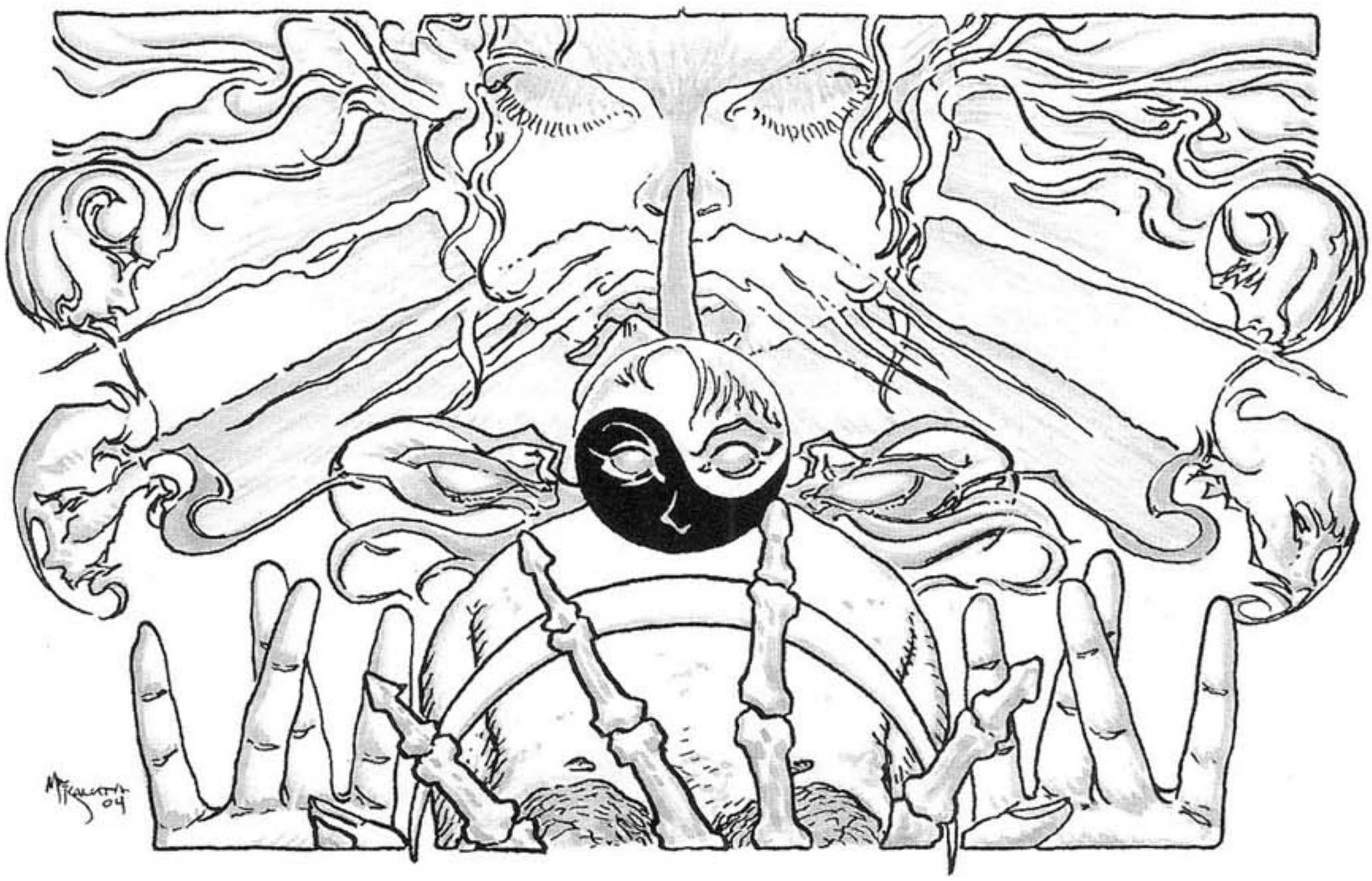
a terceira fúria foi chamada tormento e fugiu para a estrela vênus. amaldiçoou a humanidade a se dividir em dois seres, o humano-homem e o humano-mulher, ambos imperfeitos e eternamente em busca de sua metade.

a quarta fúria foi chamada medo e escondeu-se embaixo da mais alta montanha da terra. amaldiçoou a humanidade a ser odiada e temida por animais, pássaros, peixes e todas as criaturas.

dos outros quatro antigos remanescentes, nada aqui pode ser dito, pois eles decidiram guardar suas maldições até o momento oportuno.

e a cidade dos antigos teve suas fundações abaladas. os homens se assombraram com o que aconteceu, mas não foram capazes de impedi-lo. a cidade se desprendeu das amarras que a mantinham no firmamento. os homens gritaram de pavor e apressaram-se a fugir da cidade antes que ela atingisse a terra. alguns tomaram as estradas de luz construídas pelos antigos e se perderam entre as estrelas. outros chegaram aos barcos de velas prateadas e desceram em segurança. mas muitos se viram aprisionados na cidade e emitiram seus últimos gritos com a queda. e quando a cidade caiu e afundou sob as ondas, o mundo estremeceu, o sol escondeu sua face, e as pessoas em toda parte tiveram medo.

e neste ponto o anjo interrompeu sua narrativa e fitou-me com centenas de olhos.



— não temas as palavras que pronuncio, pois trago-te esta notícia: o deus-máquina não esqueceu vosso lar. aquilo que tombou pode se reerguer. a terceira prole terá a oportunidade de conquistar aquilo que um dia desejou. mas não será fácil. a primeira prole se prepara para julgar-vos, e a segunda tenta armar-vos ciladas. é sua intervenção que faz vosso mundo girar.

em seguida, o anjo ordenou que eu alertasse a humanidade sobre as forças ocultas que tentam impedir o cumprimento do destino da terceira prole. sua obra aparece repetidas vezes na história. tomemos como exemplo a grande esfinge do egito. estudos recentes sobre a erosão pluvial em sua superfície rochosa indicam que o monumento remonta a uma época em que o saara era verde e luxuriante. muito mais antiga que as pirâmides guardadas por ela, a esfinge data de uma época muito próxima da queda dos antigos. a segunda prole vagava livre pelo mundo então, superior aos homens em poder e conhecimento. os demônios transformaram a primitiva raça humana numa civilização que os adorava como deuses, mas sua arrogância desagradou ao deus-máquina, e eles fracassaram. as grandes civilizações do egito, da suméria e da babilônia surgiram posteriormente a partir das lembranças obscuras desse fracasso, e adoravam deuses com formas e características animalescas.

os egípcios chamavam a época dos proto-reinos que os precederam de "primeira era," ou a "idade de osíris." eles a consideravam a fonte de toda a sabedoria e todo o conhecimento. as pirâmides e outras estruturas adjacentes, construídas para espelhar a localização da constelação de órion e outros objetos celestiais (sendo que o nilo representava a via láctea), constituíam basicamente uma vasta máquina do tempo usada para ensinar os faraós a "nadar rio acima," contra a corrente do tempo, e voltar à idade de osíris. compreendendo a disposição dessas estruturas, o faraó de qualquer época podia visualizar a localização de uma câmara secreta que conferiria a ele o acesso a uma era perdida.

em algum lugar sob a esfinge, essa câmara aguarda ser descoberta. as seitas da segunda prole protegem a esfinge à distância, inibindo tentativas de desvendá-la por completo, impedindo novas explorações de seus túneis. quando seus próprios servos deduzirem a localização do aposento, a segunda prole entrará na câmara e tentará recriar o mundo que escapou de suas mãos tempos atrás.

perguntei sobre as quatro fúrias que haviam guardado suas maldições na noite do assassínio.

— algumas delas vivem no subterrâneo — contou-me o anjo — e aguardam até as permutações do deus-máquina liberarem sua ira.

uma delas, ao fugir da cidade celestial, veio repousar no que é hoje o continente australiano. pousando no deserto, este antigo estava certo de que conseguiria se esconder da humanidade e, por isso, deitou-se para descansar e fechar as feridas.

mas o antigo não percebeu como as tribos humanas haviam se disseminado. tão logo ele fechou os olhos, os nativos daquela terra se aproximaram sorrateiramente para contemplar o ser que caíra do céu. era um povo que sabia interpretar sonhos, e seus mágicos espionaram a mente do antigo adormecido. viram que aquele visitante guardava um ódio profundo e rancoroso pela humanidade, e viram a maldição terrível que ele se preparava para lançar.

as pessoas ficaram com medo. elas não tinham armas poderosas o bastante, nem guerreiros fortes o bastante para matar um dos antigos. tudo o que tinham eram canções e histórias. e por isso murmuraram e cantaram em voz baixa até terem tecido um sonho minucioso que aprofundou o sono do antigo, aplacou sua fúria e mitigou sua sede de vingança. e os mágicos cobriram o anjo com terra, formando um monte cada vez mais alto. quando acabaram, eles transformaram a terra em pedra e chamaram-na ula-ru.

e o antigo, ouvindo as histórias e as canções-sonhos dos nativos, ficou deleitado. fez um pacto com aquele povo, concordou em adiar sua ira e dividir com eles histórias sobre a criação do mundo e deles próprios. mas, se as pessoas parassem de contar histórias e deixassem de entoar as canções-sonhos, o antigo despertaria e lançaria sua maldição. por isso, ainda hoje o povo aborígene anangu dá continuidade às canções e aos rituais estabelecidos por seus ancestrais. ula-ru continua a ser um lugar de grande poder, onde os espíritos se reúnem e corre uma estranha energia. o governo da austrália cedeu a administração das terras circundantes aos anangu em vez de tentar abafar os relatos de luzes no céu, campos magnéticos flutuantes e animais incomuns.

de todos os povos da terra, foram aqueles que se estabeleceram na américa do sul os que preservaram a maior parte do conhecimento que adquiriram vivendo na cidade dos antigos. sua jornada desde a cidade arruinada para o que viria a ser sua nova pátria levou muitas gerações, e parte do saber se perdeu. mas eles recordavam muitas coisas e erigiram civilizações poderosas, redescobriram e desenvolveram as artes da escrita, da matemática, da astronomia e da agricultura. os descendentes desse grupo tornaram-se os xis, e os filhos destes, os maias, incas, toltecas e astecas. à medida que suas várias tribos, cidades-estados e impérios surgiam e desapareciam, os segredos dos antigos eram disseminados e sua compreensão tornava-se mais refinada.

mas esse conhecimento viria a ser sua ruína. no fundo do mundo, um dos antigos a tudo observava. viu que a elite das culturas do sol estava quase dominando os ritos estelares, os rituais de passagem que abriam buracos no tempo e transformavam homens em deuses. "não é direito que a terceira prole se transforme em luminar," disse o antigo, e ele pediu permissão ao deus-máquina para lançar sua maldição. o deus-máquina transmitiu: "pronuncia tua maldição, mas que seja um sussurro apenas, pois desejo que os segredos sejam simplesmente escondidos, e não destruídos." assim sendo, o antigo adotou o nome de conflito e fez sua voz atravessar o mundo e chegar a um navio no atlântico sul, onde um piloto cochilava ao leme.

— para o sul — o antigo sussurrou. — para o sul.

semi-adormecido, o marinheiro virou o leme, e o curso de uma frota inteira foi alterado. pouco depois, uma tempestade se abateu sobre eles, e as naus foram avariadas. foram levadas para o sul pelos ventos, rumo à ilha de cozumel. dali, o comandante da frota, hernando cortéz, levou seus soldados para o continente e, por fim, à conquista da nação asteca. a queda dos astecas foi antecipada e permitiu uma torrente de colonização européia que condenou as culturas nativas. mas nem tudo estava perdido. apesar dos esforços dos conquistadores, algumas das antigas tradições mesoamericanas foram secretamente preservadas e ainda hoje são respeitadas por seus descendentes. os vinte calendários dos maias, os crânios incas da sabedoria, os mapas toltecas do sol negro: para os estudiosos e os sábios, é possível desvendar as fórmulas que nos permitirão sair do tempo.

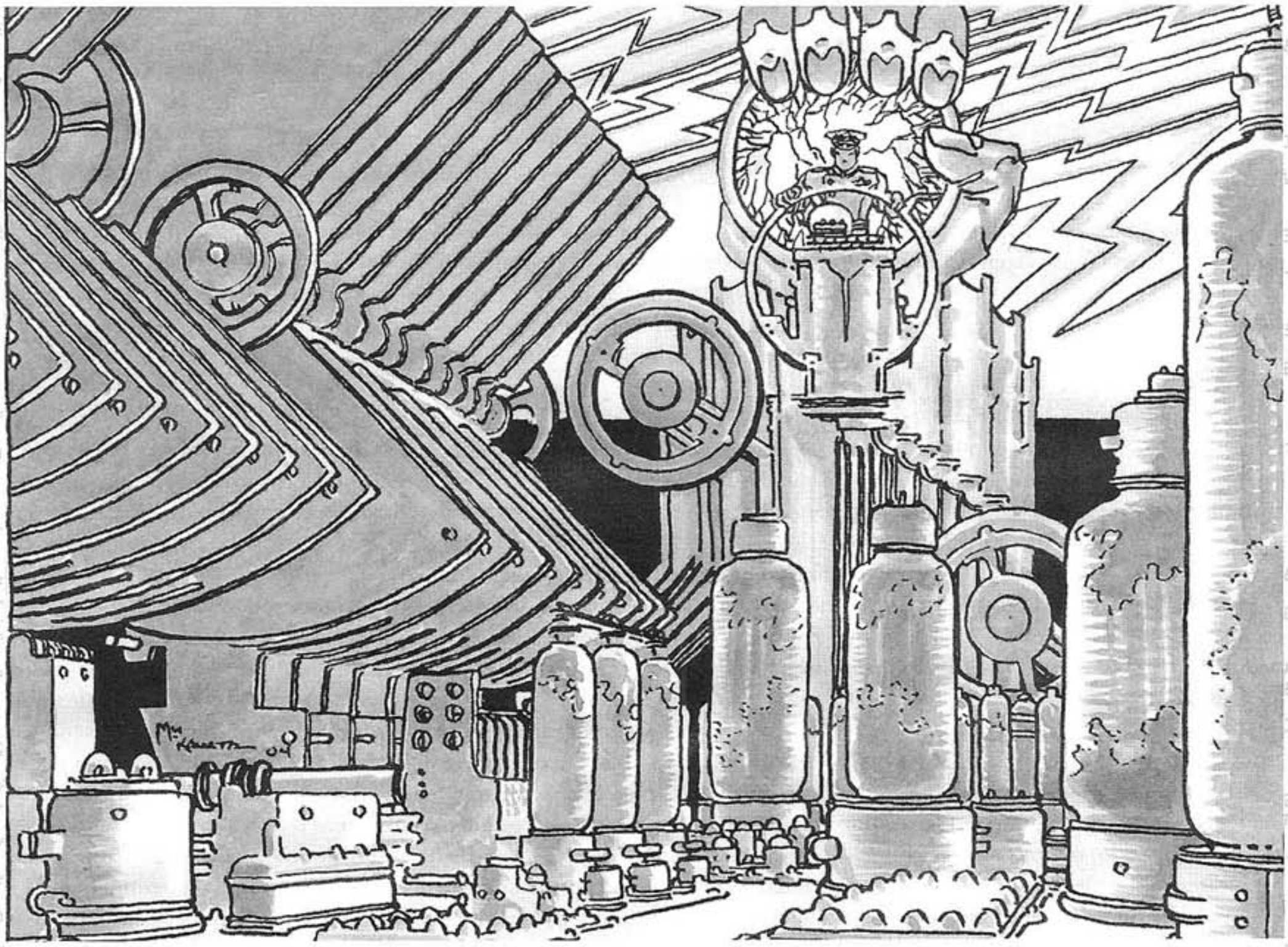
perguntei ao anjo se a humanidade um dia voltaria a ouvir a voz do deus-máquina ou se esta fora realmente esquecida por nós.

o anjo explicou que, com a descoberta do espectro eletromagnético, a humanidade deu seu primeiro e vacilante passo rumo à comunicação com o deus-máquina. pois as ondas eletromagnéticas são vestígios da voz do deus-máquina. constituem o limiar de algo que só pode ser compreendido inteiramente em mais de três dimensões. os sumos sacerdotes maias chamavam-nas de os galhos da paineira, ou a árvore da vida. em 1870, mais de vinte anos antes de marconi demonstrar seu famoso rádio, o inventor e cientista britânico david hughes construiu um aparelho capaz de enviar e receber mensagens eletromagnéticas sem o uso de cabos. mas ele não revelou sua invenção ao mundo porque acreditava ter encontrado algo muito mais importante que a invenção em si. ao ligar o receptor pela primeira vez, antes de ativar o transmissor, sinais já eram enviados.

hughes era matemático e músico. para seu ouvido absoluto, parecia claro que os sons que ele ouvia não eram aleatórios, e sim algum tipo de padrão codificado. ele passou anos tentando interpretar o que ouvia. hughes havia feito pouco progresso quando mostrou a um amigo curioso um diagrama que ele traçara para representar o padrão dos sinais que vinha estudando. para surpresa de ambos, o amigo de hughes já tinha visto aquele mesmo padrão no museu britânico de história natural. no dia seguinte, hughes visitou o museu. ele viu uma exposição de entalhes em pedra retirados dos templos maias que datavam dos primeiros séculos da era cristã.

depois de vários outros anos e de uma copiosa correspondência com peritos de todo o mundo, hughes estava convencido de que conseguiria traduzir ao menos parte da mensagem que o aguardava ao ligar a máquina pela primeira vez. ele confidenciou a alguns amigos e colegas que logo teria um anúncio espetacular a fazer. mas ele morreu três dias antes do evento. seguindo as instruções de seu testamento recém-reescrito, seu advogado removeu todas as referências aos misteriosos sinais das anotações e dos registros de hughes. fora os comentários e testemunhos daqueles que conheceram hughes, a única citação remanescente está entre as últimas páginas de seu diário:

"longos e dolorosos momentos, meses e anos levaram-me a isto. uma pequena fração de um todo maior, esclarecido finalmente ao meu parco entendimento. e, ainda assim, não tolero ouvir estas poucas palavras. que não cheguem aos ouvidos de mais ninguém. que aquilo que tombou permaneça no chão."



no século seguinte à morte de Hughes, algumas de suas anotações vieram à tona. No começo dos anos 1950, um grupo de radioamadores alegou que Hughes não só havia decodificado os sinais como também deixara esboços de uma máquina capaz de responder ao código. apesar de ninguém ter conseguido localizar os sinais descritos por Hughes, as instruções para a construção de seus "replicadores" circularam por todo o mundo, e acredita-se que centenas de máquinas foram produzidas desde então. elas transmitem continuamente seqüências automatizadas de números, palavras, tons, música e outros sons, para a total consternação dos governos e radiodifusores comerciais do planeta. também conhecidos como "estações de números," os aparelhos estão transmitindo até hoje e podem ser captados com receptores convencionais de ondas curtas. de acordo com declarações apócrifas de Hughes, o suposto destinatário dessas transmissões seria "o senhor de Mictlán, o tártaro dos maias." não se sabe o que Hughes acreditava que poderia acontecer quando o sinal correto fosse recebido.

perguntei ao anjo sobre a segunda prole. ela se deixa conhecer pela humanidade?

— sua influência é vasta e insidiosa — disse o anjo.

por serem o principal poder político nos continentes americanos, os estados unidos adquiriram boa parte do conhecimento secreto que os europeus roubaram da América do sul. sua capital foi planejada de acordo com os princípios geométricos de cidades astecas, como Tenochtitlán, segundo a interpretação dos arquitetos maçons europeus. as ruas são orientadas de maneira a canalizar a energia da terra. bulevares identificados por um sistema alfanumérico permitem que o poder seja direcionado ritualmente para vários fins. a conseqüência disso foi que um país de fazendeiros e imigrantes se transformou na nação mais poderosa da terra.

em 1898, uma conspiração de funcionários do governo, industriais abastados e magnatas da imprensa deu início à guerra hispano-americana para ganhar ascendência sobre cuba e apossar-se de certos artefatos pré-colombianos encontrados na ilha. entre os mais notáveis estava o fragmento de um dos mapas do sol negro dos toltecas. o governo secreto dos estados unidos conseguiu traduzir uma parte do mapa, que lhe permitiu entrar em contato e negociar com um membro da segunda prole, um demônio que concordou em prestar certos serviços em troca de sacrifícios de sangue.

mas, pelo serviço mais valioso de todos — a tradução completa do fragmento do mapa —, o patrono dos estados unidos exigiu um tributo muito acima da capacidade de seus clientes, de modo que os segredos do sol negro continuaram guardados durante décadas. foi aí que, em meados do século XX, a "faca de chamas" necessária enfim revelou sua presença. o enigma do fogo atômico foi desvendado e criou-se o primeiro dispositivo nuclear. no dia 16 de julho de 1945, a

arma foi testada em Álamo gordo, Novo México. seu propósito foi santificado ritualmente com um cântico: "transformei-me na morte, o destruidor de mundos." semanas depois, as detonações no Japão cumpriram as cláusulas do contrato do demônio e, em troca, o significado do fragmento do mapa do sol negro foi revelado.

— e qual era o segredo do mapa? — eu perguntei ao anjo.

— para os toltecas, era um alerta — ele disse. — mas, nos dias de hoje, tornou-se uma tentação irresistível.

em 25 de maio de 1961, John Kennedy, presidente dos estados unidos, declarou diante do congresso que era imperativo a nação conseguir um pouso bem-sucedido na superfície da lua antes do fim da década. o que não se anunciou publicamente foi a verdadeira razão do projeto. a elite que operava nos bastidores do poder dos estados unidos agora tinha uma versão traduzida do fragmento do mapa tolteca, que revelava a topografia pormenorizada da superfície lunar. e o mais importante: continha um atlas do chamado "lado escuro" da lua, bem como uma descrição minuciosa daquilo que lá se achava sepultado.

as missões Apolo norte-americanas receberam esse nome para agradar diversas divindades solares que, na verdade, eram as identidades secretas da segunda prole. publicamente, a Apolo 11 foi a primeira a levar o homem à lua. mas, na verdade, os astronautas norte-americanos começaram a explorar a superfície lunar em 1968, com a missão Apolo 8. a Apolo 10 confirmou a localização daquilo que os toltecas chamavam de "a cripta da borboleta." com a Apolo 15, a câmara mortuária externa foi fendida, e coube à Apolo 17, em 1972 — a última missão lunar tripulada até o momento —, trazer o que os documentos confidenciais chamam de "caixa Teta."

o anjo me alertou que a relíquia retirada de seu receptáculo na lua pode ser muito mais devastadora que qualquer arma atômica. foi recuperado o esqueleto de um dos antigos, mais especificamente o da criatura que lançou a maldição da mortalidade sobre a raça humana. por ser o portal através do qual a *própria* morte entrou em nosso universo, ele se transformou em algo nem vivo nem morto. aqueles que aprenderem a controlá-lo, como seus atuais captores estão tentando fazer, exercerão o poder supremo sobre as correntes da vida e da morte.

a cada dia que passa, as forças das trevas chegam mais perto de obter esse poder. aqueles que buscam têm de se unir e resistir. nosso mundo precisa de guerreiros da luz, defensores da vida e cruzados da verdade para frustrar os desejos desses poderes. o deus-máquina aguarda. o anjo me mostrou como. posso ensinar a vocês. tombamos, mas podemos nos reerguer.

Resumo das regras

Este livro apresenta as regras necessárias para contar histórias ambientadas no Mundo das Trevas. Antes de entrar de cabeça no jogo, dê uma olhada neste breve resumo das regras principais para se familiarizar com a coisa ao mesmo tempo em que vai criando seu personagem.

Dados

Como muitos RPGs tradicionais, o *Storytelling* emprega dados para determinar os caprichos da sorte. Toda vez que o personagem realizar uma ação em condições adversas ou quando o resultado não for óbvio, o jogador lançará dados para ver se o personagem terá êxito ou não na execução da tarefa.

O *Storytelling* usa dados de dez faces, geralmente vários deles para cada jogador. Recomendamos que cada jogador tenha cerca de dez desses poliedros à mão. Quanto melhor for o personagem na execução de uma tarefa, mais dados serão necessários. Chamamos de parada de dados o total de poliedros lançados para representar as capacidades do personagem.

Características

Os personagens possuem diversas características que descrevem suas capacidades inatas, as habilidades adquiridas e até mesmo quantos ferimentos conseguem suportar antes de morrer. Essas características serão descritas detalhadamente nos capítulos a seguir. Dois tipos de característica são especialmente importantes: os Atributos e as Habilidades.

Cada uma dessas características é classificada por meio de círculos (•), que variam de um a cinco, à semelhança do sistema de "cinco estrelas" que muitos críticos utilizam para classificar os filmes. Por exemplo, o personagem poderia ter um índice de ••• (três círculos) no Atributo Destreza e •• (dois círculos) na Habilidade Armas de Fogo.

Em geral, toda vez que o personagem realizar uma ação que exige um teste com os dados, você vai formar sua parada somando o índice do Atributo mais adequado ao da Habilidade mais apropriada. Quando o personagem disparar uma arma, você acrescentará sua Destreza ••• a Armas de Fogo ••, o que dará um total de cinco dados, um para cada círculo.

Modificadores

Várias condições e circunstâncias podem ajudar ou atrapalhar bastante o desempenho do personagem e são representadas como bônus e/ou penalidades impostos(as) às paradas de dados. Se, por um lado, boas ferramentas podem conferir um bônus no caso de se tentar consertar um carro, ou um violino Stradivarius pode fornecer um bônus para a execução de uma sinfonia, por outro lado, uma tempestade de verão poderia gerar condições arriscadas de tráfego, impondo uma penalidade a todos os testes de condução, e é difícil atingir um alvo afastado com um revólver, o que é representado por penalidades devidas à distância. Por exemplo, ao disparar contra um alvo a trinta metros de distância com sua pistola Glock 17 (médio alcance para esse tipo de arma), o personagem estaria sujeito a uma penalidade de –2, o que produziria uma parada modificada formada por três dados.

O Narrador determina se as circunstâncias impõem ou não modificadores às paradas de dados e também os valores dos mesmos.

Parada de dados

Portanto, podemos dizer que a parada de dados é determinada da seguinte maneira:

Atributo + Habilidade + modificador devido ao equipamento +/– modificadores estabelecidos pelo Narrador (se for o caso).

Em geral, os bônus são sempre acrescentados às paradas antes da aplicação das penalidades (antes da retirada de dados).

Existem algumas outras complicações, mas você poderá estudá-las melhor em outros capítulos.

Testes com os dados

Agora que você sabe o que testar, vejamos como interpretar os resultados. Todo dado que tiver como resultado 8, 9 ou 10 será considerado um sucesso. Você pode obter mais de um, e nesse caso terá sucessos múltiplos. As regras não informam simplesmente se o personagem teve êxito ou fracassou: elas também mostram como ele se saiu.

Se nenhum dos dados tiver como resultado os números acima, você terá falhado no teste. Esse tipo de coisa raramente é fatal para o personagem. Em geral, trata-se apenas de um contratempo, e o personagem normalmente poderá tentar mais uma vez (ou várias vezes, no caso de um combate).

Obviamente, quanto mais dados você tiver em sua parada, melhores serão as chances de êxito do personagem e de você obter sucessos múltiplos.

Além disso, há uma regra especial chamada "explosão do 10". Toda vez que conseguir um 10 em qualquer dado, você poderá relançá-lo. Se esse dado tiver como resultado 8, 9 ou 10, você terá conseguido mais um sucesso. De fato, se o resultado for outro 10, você poderá continuar a relançá-lo enquanto obtiver esse número, acumulando mais sucessos. Portanto, se você jogar três dados e obtiver 2, 8 e 10, você terá dois sucessos. Mas o 10 será relançado. Se o resultado for 8 ou 9, será um terceiro sucesso, e a "explosão" vai parar por aí. No caso de um outro 10, teremos um terceiro sucesso e o dado será relançado vez após vez até que o número obtido seja diferente de 10.

Tipos de ações

Tarefas diferentes são completadas em intervalos de tempo distintos. Recondicionar o motor de um carro demanda mais tempo do que esfaquear alguém. Existem dois tipos de ação: as instantâneas e as prolongadas.

A ação instantânea é resolvida com um único teste. Apenas um sucesso é necessário para completar uma ação

instantânea, mas os sucessos adicionais podem melhorar os resultados. As ações instantâneas compreendem qualquer coisa que possa ser realizada no intervalo de três segundos: desferir um soco, saltar uma cerca ou passar despercebido por um guarda de segurança.

A ação prolongada é resolvida com uma série de testes, e os sucessos obtidos em cada jogada são somados com a intenção de acumular o total necessário para completar a tarefa. O Narrador geralmente determina o número total de sucessos exigidos (as diretrizes são fornecidas nos capítulos a seguir). Cada teste toma uma certa quantidade de tempo na história. O Narrador declara quanto tempo é necessário para realizar um teste e, durante esse período, o personagem agirá com a intenção de completar a tarefa. Por exemplo, consertar um carro leva cerca de trinta minutos por teste. Uma simples regulagem poderia precisar de quatro sucessos, mas o recondicionamento da transmissão talvez exigisse dez ou mais.

Um terceiro tipo de ação é chamado de ação disputada. Pode acontecer rapidamente no intervalo de tempo de uma ação instantânea ou no decorrer de um período mais extenso, como uma ação prolongada. Numa ação disputada, dois ou mais personagens em conflito tentam realizar alguma coisa em primeiro lugar ou melhor que os outros. Aquele que conseguir mais sucessos (ou chegar primeiro ao total exigido, no caso de uma tarefa prolongada) será o vencedor. A queda-de-braço é uma ação instantânea e disputada. Dois personagens competindo numa corrida de longa distância estão envolvidos numa ação prolongada e disputada.

Combate

Qualquer combate se traduz numa série de ações instantâneas que se estenderá durante algum tempo até alguém se render ou não mais conseguir lutar.

O combate envolve o lançamento de uma única parada de dados por ataque. O resultado define se o personagem atinge ou não o alvo e a quantidade de dano infligida. A parada é determinada como foi explicado anteriormente, mas o modificador devido ao equipamento depende da arma utilizada. Uma faca é mais letal que um punho, e uma pistola é mais letal que ambos.

Cada sucesso obtido no teste de ataque representa um ponto de dano infligido à característica Vitalidade do alvo. Quando o alvo não tiver mais Vitalidade, ele estará inconsciente ou morto (dependendo do tipo de dano recebido).

São três os tipos de dano: contundente (provocado por armas rombudas, como punhos ou porretes; esses ferimentos cicatrizam rapidamente), letal (provocado por armas pontudas ou afiadas, como facas e balas; esses ferimentos cicatrizam devagar) e agravado (provocado por ataques sobrenaturais devastadores; esses ferimentos levam muito tempo para cicatrizar).

Existem várias complicações envolvidas no combate, como a característica Defesa do alvo (que é subtraída das paradas de ataque com armas brancas do oponente), penalidades devidas à blindagem, o fato de o alvo se abrigar, entre outras. Os detalhes são descritos nos capítulos a seguir, mas os fundamentos são simples. Faça um teste para acertar o alvo e aplique os sucessos obtidos como se fossem pontos de dano.

Exemplo

Vejamos as regras em ação.

O personagem tenta disparar contra um bandido que acabou de matar seu amigo. A Destreza do personagem é •••, sua Habilidade com Armas de Fogo é ••, e ele está usando uma pistola Glock 9 mm, que proporciona um modificador de +2. A parada de dados, portanto, será composta de sete dados.

O bandido está a cerca de trinta metros de distância, ou seja, dentro do alcance médio da pistola. Uma penalidade de –2 é aplicada aos ataques à média distância. Portanto, a parada será reduzida a cinco dados.

Mas isso não é tudo. Está chovendo a cântaros. O Narrador decide que há ainda uma penalidade de –1 devido à péssima visibilidade. Isso reduzirá a parada a quatro dados.

O teste tem como resultado 3, 5, 8 e 9: dois sucessos. O bandido é atingido. Ele recebe dois pontos de dano letal, que serão subtraídos de sua Vitalidade. Isso machuca, mas não é o suficiente para detê-lo, e ele foge mancando. O personagem precisa decidir se dará caça e reduzirá a distância ou tentará disparar outra vez contra um alvo que se afasta.

O teste de sorte

Uma última regra: se a parada de dados for reduzida a zero dado ou menos, você ainda poderá fazer um "teste de sorte". O personagem faz uma tentativa desesperada ou irracional de realizar uma proeza que ele normalmente não teria condições de arriscar ou que então implicaria poucas chances de sucesso. Jogue um único dado, mas você só terá êxito se o resultado for 10 (você ainda poderá relançar os 10s obtidos para conseguir sucessos múltiplos, de acordo com a regra da "explosão do 10"). No entanto, há uma chance de acontecer uma calamidade. Se você obtiver o número 1 no *primeiro* dado jogado, o personagem estará sujeito a uma "falha dramática", um revés catastrófico. A natureza do contratempo será determinada pelo Narrador.

Vamos começar

Agora que você já conhece os fundamentos do Sistema *Storytelling*, vá em frente e crie os próprios personagens. Você poderá decidir de que tipo de características precisará de acordo com os títulos das mesmas (são autoexplicativos em sua maioria) e saiba que, quanto mais círculos você tiver numa característica, maior será a competência do personagem ao executar tarefas que a empregam.

Criação de personagens

A criação de personagens de acordo com o Sistema *Storytelling* é um processo simples que se divide em sete etapas. Basta fotocopiar a ficha de personagem, arranjar um lápis e começar.

1. Escolha o histórico. Primeiro, crie o conceito do personagem. Para ajudar a compreensão da identidade e das motivações do personagem, apresente uma descrição breve em duas ou três palavras. Isso costuma envolver, mas nem sempre, uma idéia de carreira: "jornalista notívago", "mecânico estóico", "menor abandonado", "*yuppie* petulante", "jovem revoltado".

Segundo, escolha a facção do personagem. Se você está interpretando um mortal, isso é quase irrelevante. Ele pode ser um policial, um detetive particular ou um balconista de loja de conveniência, mas ele não é definido por suas alianças. No entanto, uma criatura sobrenatural é arrastada para um mundo de antigos legados no qual ela será julgada até mesmo por suas afiliações involuntárias. A facção é tanto sua força quanto sua maldição. Você encontrará mais detalhes sobre as facções sobrenaturais nos livros **Vampiro: o Réquiem**, **Lobisomem: os Destituídos** e **Mago: o Despertar**.

Opção: Prelúdios. Uma estratégia interessante do jogo é interpretar personagens mortais *antes* de sua iniciação no mundo sobrenatural. Desse modo, sua apresentação às terríveis verdades que se escondem nas sombras tem mais significado e pode ser especialmente traumática, trágica ou até mesmo triunfante. Se você está criando o personagem para um prelúdio, aguarde e escolha a facção de acordo com os acontecimentos transformadores do jogo.

2. Selecione os Atributos, as capacidades inatas do personagem. Priorize as três categorias (5/4/3). O personagem começa automaticamente com um círculo em cada Atributo, já preenchido na ficha de personagem. Os círculos adquiridos neste momento somam-se aos iniciais. O quinto círculo de qualquer Atributo tem o preço de dois.

Exemplo: *Olson quer que seu personagem tenha Destreza 5. Isso custará cinco círculos. O primeiro círculo é gratuito e o quinto vale por dois.*

Você encontrará outras informações no Capítulo 2: Atributos.

3. Selecione as Habilidades, as competências desenvolvidas pelo personagem. Priorize as três categorias (11/7/4). O quinto círculo de qualquer Habilidade tem o preço de dois. Você encontrará outras informações no Capítulo 3: Habilidades.

4. Selecione as Especializações das Habilidades, as áreas de concentração do personagem. Escolha três Especializações. Você poderá designá-las como quiser, seja uma para cada Habilidade diferente ou todas as três para uma única Habilidade. O número de Especializações que pode ser designado a uma Habilidade é ilimitado. Mais informações no Capítulo 3: Habilidades.

5. Aplique o modelo de criatura sobrenatural, de acordo com a metamorfose sofrida pelo personagem: o Abraço, a Primeira Transformação ou o Despertar. Consulte as publicações **Vampiro: o Réquiem**, **Lobisomem: os Destituídos** e **Mago: o Despertar** (se você está criando o personagem para um prelúdio, aguarde e escolha a facção de acordo com os acontecimentos transformadores do jogo).

6. Determine os benefícios, as características derivadas dos Atributos do personagem: Defesa (Destreza ou Raciocínio, o que for mais baixo), Vitalidade (Vigor + Tamanho), Iniciativa (Destreza + Autocontrole), Moralidade (7 no caso dos personagens iniciantes), Tamanho (5 no caso da maioria dos seres humanos), Deslocamento (Força + Destreza + 5), Força de Vontade (Perseverança + Autocontrole) e Virtude/Vício (escolha um de cada; consulte o quadro). Outros detalhes são apresentados no Capítulo 4: Benefícios.

Obs.: A maioria dos benefícios não pode ser elevada diretamente com o investimento de pontos de experiência. Em vez disso, você precisará elevar as características das quais eles são derivados (a Moralidade é uma exceção).

Virtudes e Vícios

Escolha um de cada. Você encontrará mais informações na pág. 100.

Virtudes: Caridade, Esperança, Fé, Fortaleza, Justiça, Prudência e Temperança.

Vícios: Avareza, Gula, Inveja, Ira, Luxúria, Orgulho e Preguiça.

7. Selecione as Vantagens que representam os destaques e os elementos do histórico do personagem. Invista sete círculos nas Vantagens. O quinto círculo de qualquer Vantagem tem o preço de dois. Observe que muitas Vantagens apresentam pré-requisitos. Mais informações no quadro a seguir e no Capítulo 5: Vantagens.

Vantagens

Vantagens Mentais: Bom Senso (••••), Conhecimento Enciclopédico (••••), Consciência Holística (•••), Idiomas (•), Memória Eidética (••), Mente Meditativa (•), Senso do Perigo (••) e Sexto Sentido (•••).

Vantagens Físicas: Ambidestria (•••), Ás do Volante (•••), Costas Fortes (•), Desarme (••), Esquiva [Armamento] (•), Esquiva [Briga] (•), Estilo de Luta: Boxe (• a •••••), Estilo de Luta: Duas Armas (• a ••••), Estilo de Luta: Kung Fu (• a •••••), Estômago de Avestruz (••), Gigante (••••), Imunidade Natural (•), Ligeiro (• a •••), Pistoleiro (•••), Pulmões Fortes (•••), Recuperação Rápida (•), Refinamento em Combate (••), Reflexos Rápidos (• a ••), Resistência a Toxinas (••), Resistência Férrea (• a •••), Saque Rápido (•), Segunda Chance (•) e Senso de Direção (•).

Vantagens Sociais: Aliados (• a •••••), Aparência Surpreendente (•• ou ••••), Contatos (• a •••••), Fama (• a •••), Fonte de Inspiração (••••), Habitué (•), Mentor (• a •••••), Recursos (• a •••••), Servidor (• a •••••) e Status (• a •••••).

Últimos retoques

Para arrematar os detalhes de sua ficha de personagem, escreva o nome da crônica da qual seu personagem participará (fornecida pelo Narrador) e o nome de seu grupo de amigos (se for o caso). Por último, liste o equipamento que ele carrega. O personagem agora está pronto para confrontar o que quer que o destino tenha lhe reservado no Mundo das Trevas.

Personagens avançados (opcionais)

No caso de personagens mais experientes, o Narrador pode optar por conferir pontos de experiência que podem ser investidos antes do início do jogo.

Personagens experientes: 35 pontos.

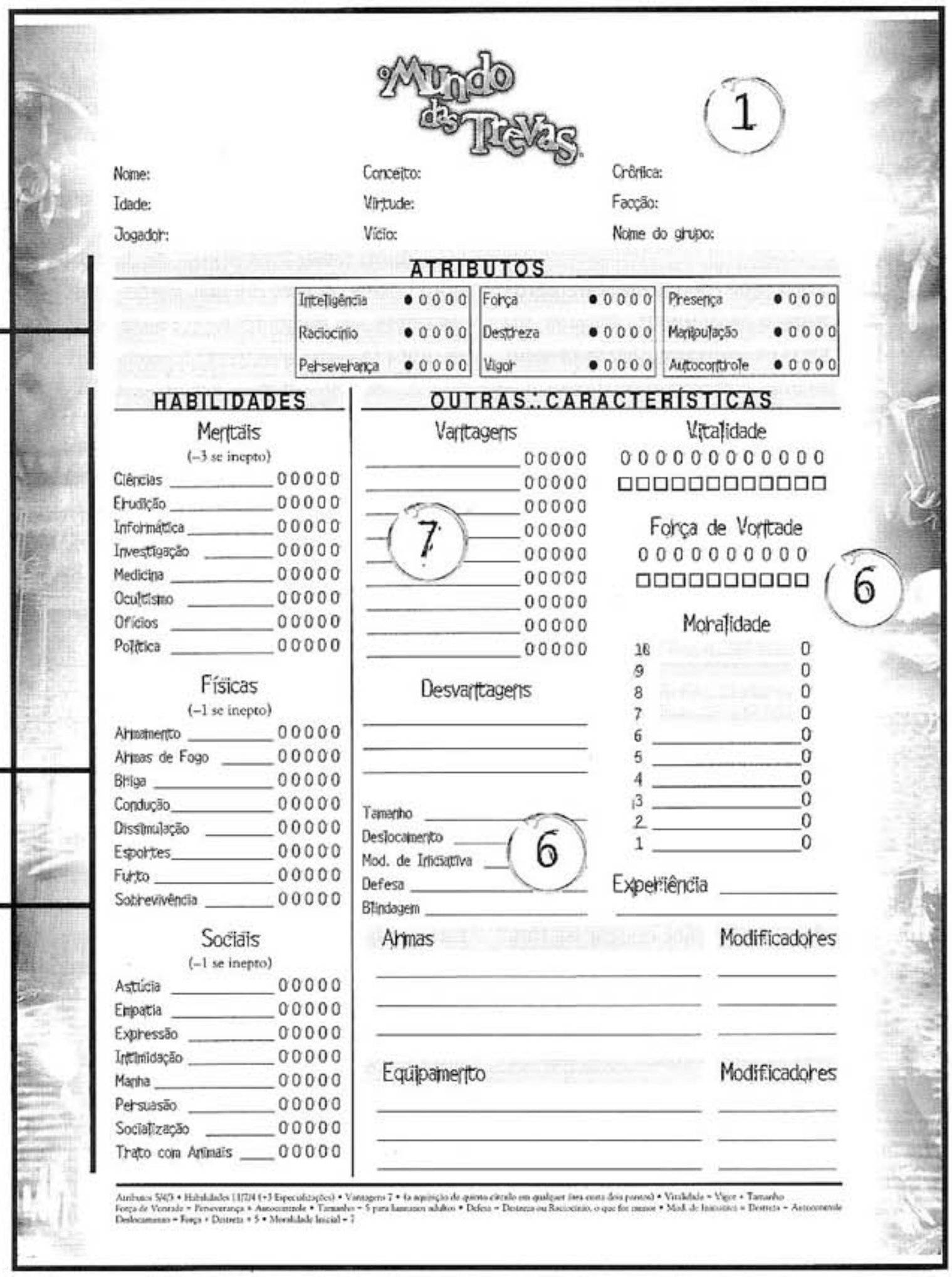
Personagens especialistas: 75 pontos.

Personagens heróicos: 100 pontos.

Observe que, ao investir pontos de experiência para elevar o índice de uma determinada característica em mais de um círculo, você precisará pagar por todos os níveis intermediários. Isto é, se você passar de ••• para ••••• num Atributo, isso custará 45 pontos de experiência (vinte para ir de 3 para 4, mais 25 para passar de 4 a 5).

Custos em pontos de experiência

Característica	Custo
Atributo	novo índice x 5
Habilidade	novo índice x 3
Especialização de Habilidade	3 pontos
Vantagem	novo índice x 2
Moralidade	novo índice x 3



Glossário

Trata-se de um glossário dos termos do Sistema *Storytelling* empregados em todo o livro. Estas explicações ajudarão você a entender as regras apresentadas a seguir, mas não trazem verbetes para todas as características usadas no jogo (os qualificativos utilizados para definir o personagem). Se é isso o que você procura, consulte o índice a partir da pág. 220.

As palavras em itálico indicam termos com verbetes próprios. Consulte o índice para localizar as páginas onde se encontram as descrições detalhadas.

ação: Uma tarefa que toma todo o tempo e a atenção do personagem. O sistema define *ações instantâneas* (que ocorrem num único turno, entre um e três segundos) e *ações prolongadas*, que exigem mais tempo (a duração é determinada pelo Narrador). Além disso, existem as *ações reflexas*, que não tomam tempo e não impedem o personagem de realizar uma outra ação no mesmo turno; e as *ações disputadas*, nas quais dois ou mais personagens competem numa mesma tarefa ou em busca de um mesmo objetivo.

ação disputada: Dois ou mais personagens competem numa mesma tarefa ou em busca de um mesmo objetivo. Vencerá aquele que conseguir mais sucessos. As ações disputadas podem ser *instantâneas* ou *prolongadas*.

ação instantânea: Uma tarefa que se completa num único *turno*. O personagem pode realizar somente uma *ação* por turno, a menos que tenha uma *Vantagem* ou um poder que lhe permita agir de outro modo.

ação prolongada: Uma tarefa que demanda um certo tempo. Os jogadores fazem testes e acumulam *sucessos* no decorrer de várias fases da tarefa e têm êxito tão logo consigam o total necessário.

ação reflexa: Uma tarefa instintiva que não demanda tempo considerável, como reagir a uma situação de surpresa ou perceber alguma coisa com o canto do olho. A realização de uma ação reflexa não impede o personagem de realizar uma outra *ação* no mesmo *turno*.

Atributo: Uma característica de personagem que representa capacidades inatas, tanto Mentais quanto Físicas e Sociais. O Atributo é acrescentado a uma *Habilidade* (ou a outro Atributo, em certos casos) para determinar a *parada de dados* básica de uma tarefa.

benefício: Uma característica de personagem, como *Vitalidade* ou Força de Vontade, que geralmente representa capacidades derivadas de outras características. Os benefícios são indicados por *círculos* e algumas vezes por *pontos*.

cena: Uma unidade de tempo baseada na ação dramática, como a conclusão de um dos pontos do enredo e o início de outro. Toda vez que o personagem deixar um local onde se deu um episódio dramático ou quando um combate chegar ao fim, a cena em curso geralmente terminará e a próxima terá início.

círculo: A unidade incremental de uma característica permanente. A maioria das características varia de um a cinco círculos, mas algumas (como a Força de Vontade) variam de um a dez, e outras (*Vitalidade*) podem chegar ainda mais longe.

combate à distância: Um ataque que dispara algum tipo de projétil na direção de um alvo, seja a bala de uma pistola ou uma faca atirada com as mãos. Esses ataques usam o *Atributo* Destreza na formação das paradas de dados. A *Defesa* do personagem normalmente não pode ser empregada contra ataques com armas de fogo, mas os alvos podem penalizar a precisão do oponente prostrando-se ou abrigando-se.

combate próximo: Os ataques podem envolver combate corpo-a-corpo ou à mão armada. Esses ataques usam o *Atributo* Força na formação da parada de dados. Os personagens podem empregar sua *Defesa* contra ataques desferidos em combate próximo.

dados: O Sistema *Storytelling* emprega dados de dez faces para representar o elemento sorte. Os dados são reunidos para formar a *parada* do personagem numa determinada ação.

dano: Os pontos subtraídos da *Vitalidade* de um personagem ou da *Estrutura* de um objeto, classificados como *contundentes*, *letais* ou *agravados*. Um ponto de dano provoca um *ferimento*.

dano agravado: Um ponto de *dano* que inflige um *ferimento* grave ou sobrenatural. Os vampiros recebem dano agravado do fogo; os lobisomens, da prata. Os mortais podem receber dano agravado de um terrível poder sobrenatural, como um raio invocado dos céus por uma bruxa. Os ferimentos agravados normalmente cicatrizam à razão de um ponto por semana.

dano contundente: Um ponto de *dano* que provoca um *ferimento* sem sangramento ou uma escoriação, como aqueles infligidos por punhos ou tacos de beisebol. Os ferimentos contusos normalmente cicatrizam à razão de um ponto a cada quinze minutos.

dano letal: Um ponto de *dano* que provoca um *ferimento* com cortes ou perfurações, como aqueles infligidos por espadas ou balas. Os ferimentos letais normalmente cicatrizam à razão de um ponto a cada dois dias.

Defesa: Um *benefício* determinado ao se tomar o menor valor entre Destreza e Raciocínio. Os personagens podem penalizar a precisão em *combate próximo* do oponente subtraindo sua Defesa da *parada de dados* do adversário.

degeneração: Os personagens que infringem seu código de ética perdem círculos de *Moralidade*. A degeneração pode fazer com que o personagem adquira uma *perturbação*.

Durabilidade: Uma característica que representa a resistência de um objeto, de acordo com o material do qual é feito (a madeira tem Durabilidade menor em relação ao metal). A Durabilidade é indicada por *círculos*. O *dano* provocado por um ataque precisa exceder a Durabilidade do objeto para realmente danificá-lo.

equipamento: Os personagens podem melhorar suas chances de êxito numa tarefa usando o equipamento correto. Esse auxílio é representado pelos *modificadores* da *parada de dados*, dependendo do equipamento empregado e de sua qualidade.

Especialização: Área de competência de uma *Habilidade* na qual o personagem se supera. Toda vez que uma Especialização se aplicar à tarefa pretendida pelo personagem, um dado será acrescentado à *parada* do jogador. Não há limite para o número de Especializações que você pode atribuir a uma mesma Habilidade.

Estrutura: Uma característica que representa a integridade de um objeto, determinada pela soma de *Durabilidade* e *Tamanho*. A Estrutura é indicada em *círculos*, que podem ser perdidos em função do *dano* recebido. Os objetos, ao contrário dos seres vivos, não recuperam a Estrutura perdida; esta precisa ser reparada.

êxito excepcional: Toda vez que cinco ou mais sucessos forem obtidos, o personagem terá conseguido um êxito excepcional. Essa façanha às vezes proporciona uma gratificação adicional, que é somada ao efeito obtido com sucessos múltiplos. Por exemplo, o personagem que consegue cinco sucessos num teste de engambelação pode abrandar as desconfianças do alvo o suficiente para que este acredite em qualquer coisa que o personagem venha a dizer pelo resto da *cena*.

explosão do 10: Todo número 10 obtido nos dados é relançado na tentativa de conseguir mais *sucessos*. Um outro 10 como resultado de um dado relançado permite que este seja jogado novamente até nenhum outro 10 ser obtido.

falha: O teste que não gera *sucessos* constitui uma falha e o personagem não é bem-sucedido em sua tarefa.

falha dramática: O valor 1 obtido num *teste de sorte* provoca uma falha dramática, uma catástrofe muito pior do que uma falha normal. A pistola do personagem emperra ou ele acaba atingindo um amigo por acidente. O Narrador determina e descreve o resultado.

ferimento: Um ponto de *Vitalidade* marcado, o que indica uma lesão provocada por *dano*. Os ferimentos produzidos pelo *dano contundente* são indicados com uma "/"; aqueles infligidos por *dano letal* são denotados por um "X" e os decorrentes de *dano agravado* por um "*" (veja também *Vitalidade*).

fila de Iniciativa: A lista que determina quando cada personagem poderá realizar sua ação durante o turno. O jogador que interpreta um personagem não surpreendido lançará um dado e acrescentará a *Iniciativa* de seu personagem ao resultado. Quem conseguir o número mais alto agirá primeiro, seguido pelo personagem com o segundo valor mais alto, e assim por diante até que todos tenham agido no turno, desde que habilitados para tanto. A fila de Iniciativa geralmente é determinada uma única vez a cada confronto, mas o Narrador pode decidir determinar as posições a cada turno.

Habilidade: Uma característica de personagem que representa conhecimento ou competências adquiridas. É acrescentada a um *Atributo* para determinar a *parada de dados* básica de uma tarefa.

índice: O número de círculos ou valor atribuído a uma característica.

Iniciativa: Um *benefício* que representa a capacidade do personagem de responder a uma situação de surpresa, determinado pela soma Destreza + Autocontrole. A Iniciativa do personagem o ajuda a conseguir uma posição privilegiada na *fila de Iniciativa*.

modificadores: As *paradas de dados* muitas vezes são modificadas por uma série de fatores, desde os bônus (acréscimo de dados) devidos ao *equipamento* ou a condições ideais até as penalidades (subtração de dados) devidas a condições ruins.

Moralidade: Um *benefício* que representa a posição e o conforto moral, ético e até psicológico do personagem. A Moralidade é indicada por *círculos*, que podem ser perdidos por *degeneração* com a prática de atos anéticos ou criminosos.

Narrador: O "diretor" ou "roteirista" da história interativa contada pelos jogadores. O Narrador cria o enredo e interpreta os personagens coadjuvantes com os quais os personagens dos jogadores interagem, tanto os aliados quanto os vilões.

parada de dados: O número de dados lançados para determinar o fracasso ou o êxito (e em que grau) da ação do personagem. As paradas de dados geralmente são determinadas somando-se um *Atributo* a uma *Habilidade*, além do *equipamento* e/ou outros *modificadores* relevantes.

perturbação: Os personagens que perdem círculos de *Moralidade* por causa da *degeneração* ou que sofrem terríveis traumas psicológicos podem adquirir uma perturbação. Algumas perturbações são classificadas como "leves", o que significa que elas atrapalham o personagem principalmente por afligirem sua consciência. Outras são "graves", muitas vezes casos clínicos de insanidade. As perturbações provocadas pela degeneração podem ser curadas com a recuperação dos círculos perdidos de Moralidade.

ponto: Uma característica despendida com a intenção de obter certos efeitos, como um ponto de Força de Vontade, ou então uma unidade de *dano* ou *Vitalidade*. A quantidade de pontos disponível é igual ao número de *círculos* da característica em questão. Os pontos usados são recuperados com o tempo ou por meio de certas ações.

pontos de experiência: Pontos conferidos pelo Narrador ao final de uma sessão de jogo e de uma história, empregados na aquisição de novas características ou para aumentar os índices das características já existentes. Consulte os custos na pág. 35.

Resistência: Os personagens podem resistir às tentativas de outras pessoas de influenciá-los, agarrá-los ou até mesmo dominar suas mentes. Toda vez que a aplicação dessa resistência exigir a atenção total do personagem, esta será considerada uma *ação disputada*, mas o mais comum é que esta se traduza como uma *ação reflexa*, o que permite ao alvo realizar uma outra ação no mesmo turno.

sucesso: Cada dado que tem como resultado 8, 9 ou 10 gera um sucesso (exceção: o *o teste de sorte* tem de produzir um 10 para ser bem-sucedido). Numa *ação instantânea*, o jogador precisa obter pelo menos um sucesso para que seu personagem complete a tarefa. Numa *ação prolongada*, o número de sucessos exigidos (acumulados no decorrer de uma série de testes) depende da tarefa. Num teste de ataque, cada sucesso gera um ponto de *dano*.

teste de sorte: Toda vez que os *modificadores* reduzirem sua *parada* a zero dado ou menos, você poderá fazer um teste de sorte lançando um único dado. Ao contrário de um teste normal, o de sorte só será bem-sucedido com a obtenção de um 10. A má notícia é que o resultado 1 provocará uma *falha dramática*.

trupe: Seu grupo de amigos jogadores.

turno: Um intervalo de tempo de três segundos. As *ações instantâneas* se dão em turnos. O combate (uma série de ações instantâneas) se dá em turnos consecutivos à medida que cada combatente tenta superar os adversários.

Vantagens: Uma característica que representa destaques ou elementos do histórico do personagem, como seus aliados ou seu grau de influência. As Vantagens são indicadas por *círculos*, mas nem sempre são usadas para determinar paradas de dados. Elas representam graus crescentes de qualidade ou quantidade do tema a que se referem.

Vitalidade: Um *benefício* determinado pela soma Vigor + Tamanho. A Vitalidade é indicada por *círculos* e *pontos* (veja também *ferimento*).

Resumo dos testes e das características

Agora você já conhece as regras básicas do Sistema *Storytelling*. O resumo a seguir reúne boa parte dos testes e das ações do jogo num único lugar para facilitar a consulta. Não tente entender todas essas informações no momento. Elas só farão realmente sentido depois de você ler o resto do livro. Aí você poderá voltar a esta seção e pinçar o que precisar e quando precisar.

Abalroar um veículo: Destreza + Condução + Dirigibilidade para acertar; ação instantânea. O índice de Tamanho do veículo forma uma parada própria, com um bônus de +1 na determinação do dano a cada 15 km/h de velocidade (pág. 144).

Abrir fechaduras: Destreza + Furto + equipamento; ação instantânea ou prolongada (dois a doze sucessos necessários, dependendo da sofisticação da fechadura; um teste representa um turno — três segundos — de trabalho) (pág. 76).

Adestrar animais: Autocontrole + Trato com Animais + equipamento (adestrador) contra Vigor + Perseverança (animal); ação prolongada e disputada (a tarefa exige um número de sucessos igual à Força de Vontade do animal; cada teste representa um dia de adestramento) (pág. 86).

Apanhar objetos: Destreza + Esportes; ação instantânea se o objeto for arremessado *para* o receptor; disputada se arremessado *contra* o receptor, e nesse caso a Defesa não se aplica (pág. 72).

Arremessar: Distância: Força + Destreza + Esportes menos o Tamanho do objeto (curta distância) para um objeto não aerodinâmico; duplique as distâncias para objetos aerodinâmicos. Precisão: Destreza + Esportes + equipamento; ação instantânea (pág. 71).

Ciberpirataria: Inteligência + Informática + equipamento contra Inteligência + Informática + equipamento; ação prolongada e disputada (cinco a dez sucessos; cada teste representa trinta minutos de programação) (pág. 58).

Combate à distância, armas de arremesso: Destreza + Esportes menos a Defesa e a blindagem do alvo; ação instantânea. Acrescente os dados extras de acordo com a arma utilizada ou o efeito obtido, depois subtraia as penalidades devidas às condições circunstanciais. Cada sucesso equivale a um ponto de dano infligido à Vitalidade, sendo o tipo determinado pela natureza do ataque (pág. 152).

Combate à distância, armas de fogo e arcos: Destreza + Armas de Fogo menos a blindagem do alvo; ação instantânea. Acrescente os dados extras de acordo com a arma utilizada ou o efeito obtido, depois subtraia as penalidades devidas às condições circunstanciais. Cada sucesso equivale a um ponto de dano infligido à Vitalidade, sendo o tipo determinado pela natureza do ataque (pág. 152).

Combate próximo à mão armada: Força + Armamento menos a Defesa e a blindagem do alvo; ação instantânea. Acrescente os dados extras de acordo com a arma utilizada ou o efeito obtido, depois subtraia as penalidades devidas às condições circunstanciais. Cada sucesso equivale a um ponto de dano infligido à Vitalidade, sendo o tipo determinado pela natureza do ataque (pág. 152).

Combate próximo desarmado: Força + Briga menos a Defesa e a blindagem do alvo; ação instantânea. Acrescente os dados extras de acordo com a arma utilizada ou o efeito obtido, depois subtraia as penalidades devidas às condições circunstanciais. Cada sucesso equivale a um ponto de dano infligido à Vitalidade, sendo o tipo determinado pela natureza do ataque (pág. 152).

Consertar objetos: Destreza + Ofícios + equipamento; ação prolongada (quatro a dez sucessos; cada teste representa trinta minutos de trabalho) (pág. 62).

Controlar um veículo: Destreza + Condução + Dirigibilidade; ação instantânea (pág. 143).

Corpo-a-corpo: Lance a parada de Força + Briga menos a Defesa do oponente para o agressor agarrar o alvo; faça um teste de Força + Briga menos a Força do oponente para executar uma manobra de submissão ou desvencilhar-se; ação instantânea (pág. 157).

Criar arte: Inteligência + Ofícios + equipamento; ação prolongada (quatro a quinze sucessos; um teste equivale a trinta minutos de trabalho) (pág. 63).

Defesa: O valor mais baixo entre Destreza e Raciocínio; ação reflexa (pág. 90).

Degeneração: Jogue o número de dados associado ao pecado cometido. No caso de uma falha, o índice de Moralidade será reduzido em um círculo. Faça um teste com uma parada de dados formada pelo novo índice de Moralidade. Em não se obtendo sucessos, uma perturbação será adquirida (págs. 93–96).

Deslocamento: Força + Destreza + fator específico (5 para um ser humano adulto, 3 para uma criança) (pág. 90).

Discursar: Presença + Perseverança + equipamento contra a parada mais alta de Perseverança + Autocontrole da platéia; ação disputada (pág. 83).

Disfarçar-se: Raciocínio + Astúcia + equipamento (impostor) contra Raciocínio + Astúcia (alvo); ação disputada (pág. 78).

Driblar sistemas de segurança: Destreza + Furto + equipamento; ação prolongada (cinco a quinze sucessos, dependendo da complexidade do sistema; cada teste representa um turno — três segundos — de trabalho) (pág. 76).

Engambelar: Manipulação + Persuasão + equipamento (engambelador) contra Autocontrole + Empatia ou Astúcia (alvo); ação disputada (pág. 82).

Erguer/Mover objetos: Força (+ Vigor); ação instantânea (pág. 47).

Escalar: Força + Esportes + equipamento; ação instantânea ou prolongada (é necessário um sucesso para cada três metros de altura; cada teste representa um minuto de escalada) (pág. 72).

Esquiva: O dobro da Defesa do alvo (pág. 156); consome uma ação por turno.

Estrutura de objetos: Durabilidade + Tamanho (pág. 135).

Examinar a cena de um crime: Raciocínio + Investigação + equipamento; ação prolongada (três a dez sucessos; um teste representa dez minutos de atividade) (pág. 59).

Explosivos: Destreza + Esportes (arremessados) ou Inteligência + Ciências (detonados); ação instantânea (pág. 177).

Fadiga: Testes de Vigor + Perseverança para continuar acordado; ação reflexa (pág. 180).

Farrear: Manipulação + Socialização + equipamento (anfitrião) contra Autocontrole + Empatia (alvo); ação prolongada e disputada (a tarefa exige um número de sucessos igual ao dobro do Vigor mais alto entre os conhecidos do personagem; um teste equivale a uma hora de farra) (pág. 85).

Fechar acordos: Manipulação + Persuasão + equipamento contra Manipulação + Persuasão + equipamento; ação prolongada e disputada (três a dez sucessos exigidos; cada teste representa uma hora de negociação) (pág. 83).

Força de Vontade: Perseverança + Autocontrole; ação reflexa (pág. 91). O uso de Força de Vontade acrescenta três dados a uma parada ou +2 a uma única característica de Resistência, como Vigor, Perseverança, Autocontrole ou Defesa numa determinada ocasião (pág. 132).

Iniciativa: Destreza + Autocontrole + o resultado de um dado (pág. 151).

Interrogar: Raciocínio + Intimidação + equipamento (interrogador) contra Vigor + Perseverança (alvo); ação prolongada e disputada (a tarefa exige um número de sucessos igual à Força de Vontade do alvo; cada teste representa uma hora de interrogatório) (pág. 80).

Meditar: Autocontrole + Raciocínio + equipamento; ação prolongada (quatro sucessos; um teste representa trinta minutos) (pág. 51).

Memorizar e relembrar: Inteligência + Autocontrole; ação reflexa (pág. 44).

Operar no mercado negro: Manipulação + Manha + equipamento; ação prolongada (dois a dez sucessos; cada teste representa um dia de busca pelas ruas) (pág. 81).

Percepção: Raciocínio + Autocontrole ou uma Habilidade relevante em lugar de Autocontrole; ação reflexa (pág. 45).

Permanecer consciente: A última caixa de Vitalidade é preenchida com uma barra (dano contundente); faça um teste de Vigor por turno para permanecer consciente (a penalidade de –3 devida a ferimentos não se aplica ao teste); ação reflexa (pág. 173).

Perseguir alguém a pé: Vigor + Esportes + equipamento contra Vigor + Esportes + equipamento; ação prolongada e disputada (cada teste representa um turno de corrida) (pág. 73).

Perseguir um veículo: Destreza + Condução + Dirigibilidade do veículo contra Destreza + Condução + Dirigibilidade do veículo; ação prolongada e disputada (cada teste representa um turno de condução) (pág. 67).

Pesquisar: Inteligência + Erudição + equipamento; ação prolongada (três a dez sucessos; cada teste representa trinta minutos de pesquisa) (pág. 57).

Prender a respiração: Ação reflexa (pág. 49).

Prestidigitação: Destreza + Furto + equipamento contra Raciocínio + Autocontrole ou Raciocínio + Furto; ação disputada (pág. 76).

Procurar alimento: Raciocínio + Sobrevivência + equipamento; ação prolongada (cinco sucessos necessários; um teste representa uma hora de busca) (pág. 77).

Resistir à coerção: Perseverança + Raciocínio ou Perseverança + Vigor; ação reflexa (pág. 47).

Resistir a venenos ou doenças: Vigor + Perseverança; ação reflexa e talvez prolongada e/ou disputada (pág. 49).

Resolver enigmas: Inteligência + Investigação + equipamento; ação instantânea ou prolongada (três a dez sucessos; um teste representa uma hora de atividade) (pág. 60).

Saltar: Força + Esportes + equipamento; ação instantânea (pág. 74).

Seduzir: Presença + Persuasão + equipamento ou Manipulação + Persuasão + equipamento (sedutor) contra Raciocínio + Autocontrole + equipamento (alvo); ação disputada e/ou prolongada (a parte prolongada e disputada da tarefa exige um número de sucessos igual ao dobro da Presença do sedutor ou ao dobro da Perseverança do alvo; um teste equivale a dez minutos de flerte) (pág. 84).

Seguir alguém: Raciocínio + Dissimulação + equipamento (a "sombra") contra Raciocínio + Autocontrole + equipamento (alvo); ação disputada (pág. 70).

Seguir um veículo: Raciocínio + Condução + Dirigibilidade do veículo (perseguidor) contra Raciocínio + Autocontrole + equipamento (alvo); ação disputada (pág. 69).

Surpresa: Raciocínio + Autocontrole; ação reflexa (pág. 151).

Tamanho: O valor-base é 5 para seres humanos adultos (pág. 96).

Tratar ferimentos: Destreza ou Inteligência + Medicina + equipamento; ação prolongada (um sucesso é necessário para cada ponto de Vitalidade perdido; cada teste representa um minuto [primeiros socorros] ou uma hora de trabalho [tratamento hospitalar]) (pág. 61).

Vitalidade: Vigor + Tamanho (pág. 96).

VOICE OF THE ANGEL

Liza fechou a porta sem fazer barulho e deu uma olhada no escritório apertado. Prateleiras e arquivos gemiam sob pilhas de livros, rolos de pergaminho, estátuas antigas e outras bugigangas reunidas numa vida inteira de pesquisas mundo afora. O Prof. McCarthy se recusava a permitir a entrada dos faxineiros em seu escritório, temendo que eles quebrassem ou roubassem alguma coisa... ou descobrissem o cofre escondido atrás do retrato na parede. Liza sorriu e passou com cuidado pelos restos de provas empilhados no chão. Esticou o braço para tirar a moldura do gancho na parede e revelar a minúscula porta do cofre.

Foram necessários poucos segundos para abri-la com a combinação, o nome numerológico de um príncipe-demônio citado no Códice de Dubai. McCarthy era tão previsível.

Liza enfiou a mão no cofre e tateou em busca do rolo de pele de cabra. Retirou-o com vagar e cuidado e depositou-o sobre a escrivaninha com as palmas das mãos úmidas de expectativa. Esfregou-as nas calças e apanhou uma lente de aumento.

Sem aviso, um livro caiu de uma das prateleiras.

A moça prendeu a respiração e virou-se, com o coração prestes a explodir dentro do peito.

Um gato preto miou para ela.

Liza franziu o cenho. Quem diria que McCarthy tinha um gato? Ela voltou a se concentrar no volume e o desenrolou. A poeira esvoaçou, exsudando um cheiro estranho e pungente, como o de pêlo molhado misturado com...
o quê? Urina de bicho? Liza franziu o nariz, enojada.

Ela se inclinou, pronta para ler os glifos desbotados, quando o gato soltou um lamento grave e um silvo. Com o canto do olho, Liza viu o animal recuar como se estivesse assustado com alguma coisa atrás dela. Algo que fedia a pêlo molhado e urina de bicho...

Capítulo 2: Atributos

A mente em seu próprio lugar e por si mesma,
Do Inferno um Céu pode fazer, um Inferno do Céu.

— Milton, *Paraíso perdido*

As pessoas têm a capacidade inerente de agir, portar-se e pensar. Somos capazes de realizar ações e temos talentos intuitivos como, por exemplo, correr, teorizar e persuadir outras pessoas. O mesmo acontece com seu personagem. As capacidades básicas dele são representadas por Atributos que constituem a fundação de todos os atos que ele pratica. Essas características são classificadas em três categorias — Mentais, Físicas e Sociais — e são testadas para determinar o desempenho do personagem no jogo.

Os Atributos Mentais indicam o discernimento, a esperteza e a determinação do personagem. São eles: Inteligência, Raciocínio e Perseverança.

Os Atributos Físicos definem a força, a graça e a resistência do personagem. São eles: Força, Destreza e Vigor.

Os Atributos Sociais determinam em que medida o personagem é imponente, fascinante e digno. São eles: Presença, Manipulação e Autocontrole.

Os Atributos das pessoas comuns variam de 1 a 5. É possível que algumas apresentem índices mais elevados, mas esses indivíduos normalmente estão além das capacidades humanas e pertencem completamente ou em parte ao misterioso mundo sobrenatural. Talvez tenham sido inspirados por espíritos ou carreguem desde o berço o legado de servir a seres invisíveis.

O personagem, mesmo sendo um humano mortal, começa automaticamente com um círculo em cada Atributo. Esses círculos já se encontram preenchidos na ficha de personagem.

Quando o personagem realiza uma ação, consulta-se o Atributo mais adequado à tentativa. Se ele tentar lembrar o que leu durante uma pesquisa na biblioteca na semana anterior, você consultará o índice de Inteligência. Se ele tentar saltar um abismo, você verificará o índice de Força. Se ele tentar provocar uma boa primeira impressão num grupo de pessoas, você aplicará a pontuação de Presença.

Os círculos do personagem geralmente ajudam a compor uma parada de dados. Os Atributos às vezes são combinados e testados para verificar se uma ação pode ser realizada, mas geralmente são casados com as Habilidades. O Narrador dirá quais Atributos se aplicam às ações do personagem e que testes você pode fazer. Em geral, as três classes de Atributo são empregadas de acordo com as circunstâncias. Cada uma das características Mentais, Físicas e Sociais está relacionada a um tipo diferente de ação, como veremos a seguir.

Uso	Mentais	Físicos	Sociais
Poder	Inteligência	Força	Presença
Refinamento	Raciocínio	Destreza	Manipulação
Resistência	Perseverança	Vigor	Autocontrole

O **Poder** é a magnitude do efeito que o personagem produz nas pessoas e no ambiente. Quanto maior a pontuação, mais esperto, forte ou impressionante ele será. Inteligência, Força e Presença, portanto, aplicam-se quando o personagem tenta se impor ao ambiente.

O **Refinamento** é uma medida da capacidade do personagem de interagir com o mundo e influenciar as pessoas. Quanto mais elevada a pontuação, mais habilidoso, sensível e influente será o personagem. Os Atributos Raciocínio, Destreza e Manipulação estão relacionados às tentativas do personagem de se antecipar e reagir ao ambiente ou coordenar outras pessoas.

A **Resistência** indica como o personagem lida com influências externas e internas capazes de afetá-lo adversamente. Quanto maior a pontuação, mais dedicado, robusto ou digno será o personagem. Perseverança, Vigor e Autocontrole se aplicam quando o personagem responde a coerções, ferimentos e influências. A Perseverança testa sua capacidade de resistir às tentativas alheias de controlar sua mente. O Vigor o ajuda a ignorar traumas físicos, e o Autocontrole o auxilia a se recuperar de experiências horripilantes ou pressões sociais sem perder a compostura.

Portanto, você dificilmente fará um teste de Força quando o personagem for desafiado numa situação social, pois a força bruta não tem lugar nos casos em que o Autocontrole (recuperação social) se faz necessário. Do mesmo modo, a Destreza em nada influencia a interpretação de um idioma estrangeiro. Esse ato exige o poder da mente e pertence à esfera de ação da Inteligência.

Índices de Atributo

Os Atributos variam de 1 a 5 no caso das pessoas comuns, e cada índice representa um dos graus de potencial bruto do personagem nessa área.

Índices	Talento
•	Fraco. Indisciplinado, inexperiente ou inepto.
••	Mediano. O resultado de tentativas ou aplicações ocasionais.
•••	Bom. Prática ou tentativas regulares, ou então alguém naturalmente talentoso.
••••	Excepcional. Aplicado, testado e aperfeiçoado com freqüência, ou então alguém naturalmente bem-dotado.
•••••	Impressionante. O máximo da capacidade humana normal. Exercitado continuamente ou naturalmente abençoado.

Normalmente, não é possível um personagem ter índice zero num Atributo, o que indicaria a ausência absoluta de qualquer talento na característica em questão. Agora, uma pessoa poderia ser incapacitada ou inutilizada física, mental ou socialmente. No entanto, essas condições são refletidas pelas Desvantagens (veja a pág. 217), e não por meio de Atributos zerados.

A incapacitação por meios sobrenaturais é praticamente o único exemplo de redução de um Atributo a zero (em geral temporária). Um feitiço, uma maldição ou uma aflição é imposta ao personagem e elimina todos os círculos de sua característica. Nesses casos, não se pode fazer um teste quando o Atributo em questão normalmente seria empregado. Portanto, se o personagem for afligido pela perda total de coordenação motora (Destreza zero), você não fará testes nas situações que exigem Destreza na parada de dados, mesmo que ele tenha círculos numa Habilidade pertinente ou tenha acesso a ferramentas convenientes. O personagem não pode sequer sonhar em apontar uma arma ou controlar seus movimentos. Ou seja, ele falhará imediatamente na tentativa.

Ao criar um personagem, você tem de priorizar a capacidade dele em cada categoria de Atributo. Suas características Mentais, Físicas e Sociais precisam receber preferência primária, secundária e terciária. Se você quiser que o personagem seja ativo e robusto, as características Físicas podem ser primárias. Se a capacidade dele de reagir e lidar com pessoas for quase tão importante, os Atributos Sociais seriam secundários, o que deixaria os Mentais como terciários. Ele não é lá muito brilhante, ou então a vida simplesmente não exigiu que ele exercitasse seu potencial cognitivo.

Você tem cinco círculos a distribuir entre os Atributos primários do personagem, quatro para os secundários e três para os terciários. Os círculos disponíveis para cada categoria podem ser distribuídos entre os três Atributos eqüitativamente ou não, como você desejar. Portanto, você pode decidir aplicar três círculos à Força do personagem, um à Destreza e um ao Vigor. E estão distribuídos todos os cinco de sua classe primária. Os quatro círculos Sociais podem ser divididos entre Manipulação e Autocontrole. Você pode designar um dos três círculos Mentais a cada um dos Atributos da categoria: Inteligência, Raciocínio e Perseverança.

Não se esqueça de que o quinto círculo de cada Atributo custa dois dos círculos que você tem a investir na criação do personagem. Cada Atributo também recebe um círculo gratuito automaticamente antes de você começar a designar os valores.

Descrições dos Atributos

Veremos a seguir a discriminação do que cada Atributo implica e como ele pode ser empregado. Algumas tarefas dependem exclusivamente dos índices de Atributo do personagem, e essas características são testadas ou até mesmo combinadas para determinar como ele se sairá em determinadas tarefas. São geralmente os feitos que qualquer pessoa é capaz de realizar, desde que não se encontre prejudicada, como prender a respiração ou erguer objetos, e não exigem treinamento nem habilidade especial. As tarefas baseadas em Atributos descritas nesta seção são genéricas. Representam atividades que dependem exclusivamente do talento inato (Atributos), e não das capacidades adquiridas representadas pelas Habilidades (consulte a pág. 54). Portanto, não é recomendado inventar outras tarefas baseadas em Atributos durante o jogo; quase todas as outras ações que os personagens podem realizar envolvem a combinação de um Atributo com uma Habilidade.

Atributos Mentais

Inteligência

— Cansei — Becky anunciou, frustrada. Imediatamente se arrependeu do arroubo, pois suas palavras ecoaram pela velha e embolorada biblioteca. Felizmente, àquela hora da noite, mesmo durante a época de exames, não havia ninguém lá para

ouvi-la. Ela vinha trabalhando em sua tese havia semanas sem o menor sinal de progresso. Mais uma vez, ela questionou se a graduação em Lingüística havia sido uma boa idéia.

Sua pesquisa simplesmente não estava gerando os resultados que ela esperava, mas depois de mais uma conversa motivadora, ela se arrastou de volta à biblioteca. Que outra opção lhe restava? Foi tentando alcançar um livro em sânscrito que ela fez sua verdadeira descoberta. Um velho volume empoeirado que parecia ter caído entre as prateleiras. Era encadernado em couro — ou algo do gênero — e não tinha data de publicação. Na verdade, o livro não se parecia com nada que ela tivesse visto antes. Nada de guardas. Nenhum sumário. Já começava simplesmente com um texto estranho.

Quando se deu conta, Becky passara horas estudando o livro. Os caracteres lembravam o latim e o grego, mas eram diferentes, e havia estranhos pictogramas em toda parte. Pelo jeito, o livro tratava de uma religião ou algum tipo de cerimônia, mas ela não fazia idéia da cultura. Contudo, Becky sabia que, se coubesse a ela descobrir, ela precisaria de mais tempo.

O poder natural da mente. As faculdades cognitivas. A capacidade inata de processar, compreender, recordar e aprender novas informações. A Inteligência é uma medida direta da esperteza do personagem. Ele pode ser estúpido ou tacanho, culto ou então simplesmente capaz de apreender conceitos, interpretar situações e resolver problemas com rapidez. A Inteligência é valorizada por planejadores, teóricos, eruditos, executivos e líderes.

Memorizar e Relembrar

Parada de dados: Inteligência + Autocontrole.
Ação: reflexa.

Memorizar um nome ou uma feição, bem como recordar essa informação mais tarde, pode exigir um teste de Inteligência + Autocontrole. Quanto mais tranqüilo estiver o personagem, mais provável será que ele retenha o conhecimento. Se a informação for familiar ou citada com freqüência, nenhum teste será necessário, a menos que o personagem esteja ansioso ou sob pressão (a critério do Narrador). Se a informação for breve e simples, como o número da chapa de um carro, não serão aplicados modificadores. O Narrador pode impor bônus ou penalidades em várias circunstâncias. Memorizar ou relembrar algo quando for mais conveniente ao personagem oferece um bônus entre +1 e +3. Um nome comum, como "Dave", é fácil de memorizar (+3). Informações extensas, detalhes examinados rápida ou distraidamente, ou então fatos incomuns e estranhos, como nomes estrangeiros, são mais difíceis de lembrar (–1 a –5). Aspectos observados horas antes são de fácil recordação (+1), mas aqueles presenciados dias, semanas ou anos antes são mais difíceis de evocar (–1 a –5).

Os Narradores podem fazer testes de memória pelos jogadores para que a veracidade da informação recuperada nunca seja uma certeza. Uma outra opção é abrir mão dos testes se um *jogador* recordar (ou não) os detalhes.

Resultados dos testes

Falha dramática: A informação é memorizada ou relembrada de maneira incorreta, a ser determinada pelo Narrador.

Falha: Entrou por um ouvido e saiu pelo outro, ou então o personagem é mal sucedido.

Êxito: Os detalhes estão à disposição do personagem.

Êxito excepcional: O personagem tem acesso não só ao que é relevante, mas também a informações relacionadas ao tópico ou detalhes de onde e quando os fatos foram memorizados.

Equipamento sugerido: livro ou programa de TV relacionado ao tópico (+1), fotografia tirada na ocasião (+2).

Penalidades possíveis: informações extensas (–3 a –5), detalhes examinados rápida ou distraidamente (–1 a –2), fatos incomuns ou estranhos (–1 a –2), aspectos observados dias, semanas ou anos atrás (–1 a –5).

Raciocínio

Martin já tinha aceitado uns serviços esquisitos, mas aquele ganhava de todos. Ele instalara ou consertara encanamentos por toda a cidade. Gostava do trabalho; os serviços às vezes eram complicados e divertidos. Arrebentar paredes e fuçar nos canos era como brincar com o esqueleto do edifício. Era sua grande oportunidade de observar os mundos particulares das pessoas. Às vezes dava até para descobrir uns esqueletinhos nos armários.

Mas por que o contrataram para fazer uma reforma completa no encanamento daquele lugar se era para não deixá-lo subir até o andar de cima? Martin precisava saber a resposta. Por isso, quando o sujeitinho ensebado que o contratara pegou-o no alto da escada, Martin teve de pensar rápido:

— Pois é, eu 'tava te procurando. É que... hã... era disso que eu 'tava com medo. Uma construção antiga como esta... Os encaixes se desfizeram com o apodrecimento da madeira ou algo assim. Vamos... hã... vamos precisar redirecionar todos os canos lá em cima em vez de passá-los pelos mesmos circuitos.

Caramba, essa foi boa, *ele pensou*. Pode ser até que eu consiga uma graninha extra.

A desculpa não pareceu convencer o outro homem.

A capacidade de pensar rápido, sob pressão ou coação, sem deixar que ninguém perceba que você está suando. O Raciocínio também compreende uma certa atenção aos detalhes, a capacidade de absorver o que acontece no ambiente e reagir a situações. Pode ser algo como reconhecer que a temperatura da sala está caindo aos poucos, que uma paisagem pintada incorpora o rosto disfarçado de um ser humano, ou que uma armadilha está prestes a ser disparada. O Raciocínio abrange os poderes de percepção e reação. O personagem pode ser distraído, indeciso, perspicaz ou desconfiado. A característica é útil para empresários, charlatões, atletas, táticos, advogados e criminosos.

Defesa

Características de origem: Raciocínio ou Destreza.

Ação: reflexa.

O valor mais baixo entre o Raciocínio e a Destreza do personagem é empregado para determinar a característica Defesa, que é subtraída dos ataques que envolvem Briga, Armamento e arremessos. Outras informações na pág. 152.

Percepção

Parada de dados: Raciocínio + Autocontrole ou uma Habilidade relevante em lugar de Autocontrole (consulte o quadro: "Percepção baseada em Habilidades").

Ação: reflexa.

Às vezes, ações discretas ou instantâneas acontecem ao redor do personagem e desafiam seu poder de observação. Um vulto passa correndo. Alguém se esconde atrás de uns arbustos próximos. Talvez o personagem repare nesses acontecimentos. Talvez ele não perceba nada. Por outro lado, quando um fenômeno incomum se apresentar diante dele, pode ser que ele o reconheça (ou não) sem nem mesmo tentar. Um dos móveis da sala está fora de lugar ou uma porta se encontra destrancada quando não deveria estar.

O Narrador geralmente sabe quando algo incomum ou inapropriado ocorre nas imediações do personagem e pode pedir um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para que este o perceba. Essa observação quase sempre ocorre sem que o personagem procure intencionalmente alguma coisa (essa é a alçada de "Investigação", pág. 58). Os testes de percepção simplesmente verificam se o personagem repara instintivamente no que acontece a seu redor. Em muitos casos, o Narrador pode fazer os testes de percepção pelo jogador para que este saiba tanto quanto o personagem sobre o que está acontecendo.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem nota algo estranho ou fora de lugar, mas não é o que de fato aconteceu, ou então ele faz uma perigosa suposição sobre o ocorrido. Um quadro inclinado indica que alguém o moveu, mas o personagem supõe que o bater de uma porta tenha provocado o deslocamento da obra de arte.

Falha: O personagem não percebe nada errado nem fora de lugar.

Êxito: O personagem reconhece que alguma coisa aconteceu. Se quiser saber mais, serão necessários testes de Investigação. Consulte a seção "Investigação", pág. 58.

Êxito excepcional: O personagem não só reconhece quando algo incomum ou muito rápido ocorre nas proximidades como também vê tudo acontecer e tem a oportunidade de dar uma boa olhada. Ele percebe várias coisas erradas no ambiente simplesmente ao entrar no aposento.

Equipamento sugerido: estimulado por cafeína (+1) ou anfetaminas (+2).

Penalidades possíveis: escuridão (–3), visibilidade prejudicada pelas condições meteorológicas (–1 a –3), detalhe sutil (–1), detalhe obscuro (–3), fontes de distração (–1 a –3).

Percepção baseada em Habilidades

Durante o jogo, você terá de lançar os dados muitas vezes para ver se o personagem repara em alguma coisa nas proximidades ou em algum detalhe incomum. O Narrador pode sempre pedir que você faça um teste de Raciocínio + Autocontrole para ver se o personagem está prestando atenção no ambiente, mas existem outras opções. Talvez seja mais justo, em função da experiência de vida e do treinamento do personagem, combinar o Raciocínio com uma Habilidade relevante para ver se ele descobre algo de errado. Poderia ser Raciocínio + Sobrevivência para perceber que um predador espreita no bosque ali perto. Ou Raciocínio + Erudição para notar que os livros de uma estante não estão arranjados em ordem alfabética, e sim por data de publicação. Sim, o teste de Raciocínio + Autocontrole pode chegar ao mesmo resultado, mas, se o personagem tem alguma competência numa Habilidade mais confiável que seu Autocontrole, o Narrador pode permitir que você faça um teste de Raciocínio + a tal Habilidade.

Como regra geral, a característica que acompanha Raciocínio — Autocontrole ou a Habilidade — é aquela com o índice mais elevado. O personagem que é espreitado no exemplo anterior pode ser um mateiro principiante (Sobrevivência 1), mas ele ainda tem um Autocontrole decente (digamos, 3). Este último é testado porque os sentidos e a prontidão inata do personagem compensam sua inexperiência com a natureza.

Não esqueça que certas Habilidades ou algumas circunstâncias às vezes não fazem a menor diferença, e a parada de Raciocínio + Autocontrole sempre se aplica. Por exemplo, se houver uma pistola num dos cantos da sala, ter a Habilidade Armas de Fogo não ajudará a localizá-la. Qualquer um que passasse num teste de Raciocínio + Autocontrole a veria.

O Narrador sempre tem a palavra final quanto à possibilidade de combinar uma determinada Habilidade com o Raciocínio para fazer um teste de percepção em lugar de Autocontrole.

Reação à surpresa

Parada de dados: Raciocínio + Autocontrole.
Ação: reflexa.

A emboscada está prestes a começar, a armadilha está pronta para disparar ou o personagem vai dar de cara com um inimigo. Talvez ele perceba o perigo a tempo; talvez ele vá diretamente ao encontro da ameaça. Faça um teste de Raciocínio + Autocontrole para o personagem determinar se está preparado para o pior. Um sucesso já basta para indicar que ele está, e você poderá fazer o teste de Iniciativa para o combate, como de praxe (consulte a pág. 151). Se você falhar no teste de Raciocínio + Autocontrole, o personagem será apanhado de surpresa e nada poderá fazer no primeiro turno do combate, a não ser ficar parado e de boca aberta ou acabar ferido. A Defesa dele não se aplicará aos ataques recebidos nesse primeiro turno. Para mais informações, consulte a seção "Surpresa", na pág. 151.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem é completamente surpreendido. O Narrador pode decretar que ele não consegue agir e, portanto, perderá o direito à Defesa nos *dois* primeiros turnos do combate que venha a se seguir.

Falha: O personagem nada percebe de errado e é apanhado de surpresa.

Êxito: A Iniciativa é determinada normalmente e o personagem poderá atacar ou se defender sem embaraços.

Êxito excepcional: O personagem percebe a encrenca ou simplesmente detecta o perigo iminente (e consegue alertar os companheiros). Nenhum de seus companheiros será apanhado de surpresa (os respectivos testes de Raciocínio + Autocontrole serão considerados bem-sucedidos).

Equipamento sugerido: estimulado por cafeína (+1), anfetaminas (+2) ou metanfetaminas (+3).

Penalidades possíveis: escuridão (–3), visibilidade prejudicada pelas condições meteorológicas (–1 a –3), fontes de distração (–1 a –3), agressor à grande distância (–3), ambiente supostamente seguro (–1 a –2).

Perseverança

Josh só voltou a si de fato quando começou a vomitar na privada. Ele sabia que estivera inconsciente o tempo todo, mas era como se, aturdido, ele tivesse caminhado pelas ruas feito um zumbi. Tentou lembrar o que acontecera. Era um dia bem agradável para os meses de inverno. Ele havia comprado comida e aí...

Ele só se lembrava de um borrão. Alguma coisa estivera diante dele. Grande. Estranha. Ele se lembrava de uns olhos animalescos que olhavam diretamente para sua alma de um jeito esquisito e quase primitivo. Foi como se o complexo reptiliano de seu cérebro assumisse o controle e lhe dissesse para correr e se esconder, como o coelho que vê a sombra do gavião.

Josh tinha essa lembrança fugaz de laranjas rolando pela calçada, e então ele estava de volta ao apartamento, vomitando. Como ele havia chegado em casa? Por que ele voltara? Por que não conseguia se lembrar? E o que era aquela coisa?

Ele não sabia ao certo, mas tampouco estava disposto a esquecer o assunto.

A concentração e a determinação necessárias para fazer valer a vontade do personagem. A capacidade de manter o foco, ignorar distrações e resistir à coerção ou à intimidação. A Perseverança é a fortaleza mental do personagem. Sua convicção pessoal. Sua lucidez ou clareza de espírito. O personagem pode ser facilmente distraído, incapaz de se concentrar, perseverante ou obstinado. A característica é essencial para resistir a formas sobrenaturais de controle mental; é uma verdadeira defesa da mente. A Perseverança é valiosa para líderes, motivadores, soldados, atletas, policiais e organizadores.

(Obs.: A Perseverança não deve ser confundida com a Força de Vontade. A primeira é a concentração constante do personagem. Imagine a Perseverança como seu objetivo de *longo prazo*, como um plano de carreira. A Força de Vontade reflete os altos e baixos de *curto prazo* do personagem, sua capacidade de se entregar de corpo e alma a esforços breves para superar desafios. Mas a Perseverança de fato contribui para o índice de Força de Vontade do personagem [consulte a pág. 91]).

Resistir à coerção

Parada de dados: Perseverança + Raciocínio ou Perseverança + Vigor.

Ação: reflexa.

Uma outra pessoa está tentando mudar a opinião do personagem ou convencê-lo a fazer alguma coisa em nome dela, recorrendo a argumentos, intimidação ou ameaças. A ação é provavelmente uma tentativa disputada com o teste do outro indivíduo, baseado em Raciocínio, Inteligência, Presença ou Manipulação. Vencerá aquele que obtiver o maior número de sucessos. Provas convincentes podem impor uma penalidade de –1 a –3 à determinação do personagem. Ameaças particularmente contundentes ou constrangedoras, ou o uso de tortura, impõem uma penalidade semelhante, a critério do Narrador.

Sessões demoradas de interrogatório ou tortura podem exigir testes prolongados entre as partes, realizados a cada poucos minutos, horas ou dias, como for apropriado. Consulte também a tarefa "Interrogar", na pág. 80.

Se houver empate no número de sucessos obtidos numa tentativa disputada de coerção, o alvo manterá sua determinação e não cederá.

Resultados dos testes

Falha dramática: Por que o personagem não pensou nisso antes? Ele se mostra absolutamente acessível para oferecer ajuda ou informações. Na verdade, ele até poderia fazer melhor que isso.

Falha: O pedido ou a idéia parece perfeitamente razoável.

Êxito: "De jeito nenhum."

Êxito excepcional: "De jeito nenhum e vou dizer por que você está errado," ou "Eu só sei que (seguem informações falsas)."

Equipamento sugerido: chaveiro com frase de auto-ajuda (+1), anel de formatura dos fuzileiros navais ou outro símbolo de um grupo de elite (+2).

Penalidades possíveis: questionado ou persuadido por um amigo (–1) ou parente (–2), subornado (–1 a –3).

Atributos Físicos

Força

— Droga — Martin resmungou ao puxar a tampa do ralo no porão.

Por algum motivo, a água continuava a voltar para o sistema. Todo o resto estava em ordem, então só podia ser um entupimento na saída para o esgoto.

A casa era tão antiga que o chão do porão ainda era feito de terra, mas a maldita tampa do ralo estava presa mesmo assim.

— Eu poderia cavar em volta — pensou Martin —, mas isso levaria tempo.

Aquele era o último lugar no qual ele queria estar fazendo serão. A casa inteira e o sujeito que o havia contratado eram realmente de dar arrepios. Era como se o cara se ressentisse por Martin estar ali, como se o encanador estivesse se intrometendo em algo que o sujeito queria guardar para si mesmo.

— Foda-se — Martin pensou, e foi até a caminhonete apanhar um pé-de-cabra. Prendendo-o entre as barras da grade, ele deu tudo o que tinha. Empurrou com tanta força que chegou a pensar que ia se mijar todo, mas a tampa se soltou com um clangor.

Apontando a lanterna para o buraco, Martin viu algo que não conseguia explicar. Acostumado àquele trabalho, ele enfiou o braço no cano até a altura do ombro. Ao recolher o braço, sua mão estava coberta de sangue.

Força física. A capacidade de erguer objetos, mover artefatos, golpear coisas e pessoas e provocar dano. A Força é uma medida da força muscular. O personagem poderia ser um fracote de cinqüenta quilos, alguém capaz de carregar um pneu sobressalente, ou então magro e compacto, corpulento e musculoso. A pontuação de Força do personagem é empregada no combate corpo-a-corpo. Esta característica é útil para operários, capangas, atletas, brigões e agentes da lei.

A Força, juntamente com a Destreza, é um dos fatores que contribuem para a determinação do Deslocamento do personagem (consulte a pág. 90). A Força também é acrescentada aos ataques que envolvem Briga ou Armamento para determinar o estrago que o personagem é capaz de causar em combate (pág. 152).

Derrubar uma barreira

Consulte os parágrafos "Derrubar uma porta" e "Derrubar uma grade a pontapés", nas págs. 136–137, Capítulo 6.

Erguer/Mover objetos

Parada de dados: Força (+ Vigor).

Ação: instantânea.

Erguer e mover objetos envolve força bruta, o poder do corpo sobre a matéria. Em alguns casos, no entanto, o Vigor tem seu papel. A força por si só não tem efeitos imediatos, mas a força combinada com a resistência necessária para aplicá-la, sim.

Todas as pessoas são capazes de realizar demonstrações de força em tentativas momentâneas, dependendo de sua massa muscular. Cooperando, as pessoas podem combinar forças para executar certas tarefas. Some as pontuações de Força de todos os participantes e consulte a tabela a seguir para estimar o que pode ser deslocado numa única ação (não

Força	Demonstração	Carga
1	Erguer uma cadeira	20 kg
2	Erguer um cachorro grande	50 kg
3	Erguer uma lata de lixo	125 kg
4	Erguer um caixa de madeira	200 kg
5	Erguer um ataúde	325 kg
6	Erguer um refrigerador	400 kg
7	Tombar um carro pequeno	450 kg
8	Erguer uma motocicleta	500 kg
9	Tombar um carro médio	600 kg
10	Erguer um tronco grande	750 kg
11	Tombar um carro grande	1.000 kg
12	Erguer uma bola de demolição	1.500 kg
13	Tombar uma minivan	2.000 kg
14	Tombar um furgão	2.500 kg
15	Tombar um caminhão	3.000 kg

é necessário um teste de Forç a). Para ultrapassar esse limite, pede-se um teste de Força + Vigor, sendo os sucessos obtidos somados à pontuação de Força do personagem para determinar que tipo de tarefa ele conseguirá executar naquela ação. Quando um grupo tenta mover algo realmente pesado, faz-se um teste de Força + Vigor para cada participante. Os sucessos obtidos são acrescentados ao teste do principal agente como dados extras (você encontrará as regras de cooperação na seção "Trabalho de equipe", pág. 133).

Se a Força total modificada do personagem ultrapassar o índice exigido para erguer um objeto, este poderá ser reposicionado como você desejar. Se a Força total igualar o índice necessário para erguer um objeto, este poderá ser deslocado cerca de um metro.

A tabela indica o peso que o personagem é capaz de erguer, mas esse montante representa um ato concentrado e único. Essa carga não corresponde ao que ele é capaz de carregar e usar junto ao corpo diariamente. O personagem consegue carregar/transportar de maneira realista e sem penalidades dez quilos a cada círculo de Força. Se ele tentar carregar mais que isso, toda ação que implicar esforço físico estará sujeita automaticamente a uma penalidade de –1 a cada dez quilos de equipamento excessivo. Além disso, cada unidade de dez quilos acima do que ele é capaz de carregar reduzirá seu Deslocamento em um ponto. Talvez ele consiga mesmo erguer tudo o que está usando ou segurando, mas ele não sairá do lugar. O Narrador tem a palavra final quanto ao que o personagem é capaz de carregar com um mínimo de verossimilhança.

Resultados dos testes

Falha dramática: Larga-se o objeto e/ou recebe-se um nível de dano contundente.

Falha: Nada é acrescentado à Força.

Êxito: Um dado ou mais é acrescentado à Força.

Êxito excepcional: Cinco dados ou mais são acrescentados à Força e o personagem parece realmente impressionante ao realizar esse feito grandioso.

Equipamento sugerido: apoios convenientes para as mãos (+1), cinto ortopédico (+1).

Penalidades possíveis: condições escorregadias (–1), falta de apoios para as mãos (–1), "Foi um longo dia." (–1).

Destreza

Josh refez os próprios passos até o lugar onde ele havia caído e visto a coisa. Girou sobre a calçada, inspecionando a vizinhança. Não era o melhor lugar do mundo para se viver, mas era o que ele conseguia pagar. A pior parte eram os mendigos e os sem-teto, mas eles o deixavam em paz desde que recebessem uns trocados.

Josh foi arrancado de seu devaneio e percebeu que estivera olhando fixamente para o beco do outro lado da rua. Havia alguma coisa a respeito daquele lugar. Ele chacoalhou a cabeça para desanuviá-la e esperou um ou dois carros passarem.

O beco ficava entre dois cortiços em ruínas e passava por um antigo estacionamento. Ninguém mais deixava o carro ali. Caixas de papelão e cobertores usados pelos mendigos bloqueavam o caminho. Josh quase deu meia-volta, pois não queria irritar a gente das ruas, mas então ele se lembrou de como ficara zangado em casa.

Ele se acalmou e entrou no beco. Quase imediatamente, palmas abertas saíram do que pareciam ser pilhas de lixo ou roupas velhas, e os sem-teto imploraram baixinho por dinheiro. Passado um momento, as súplicas se transformaram em gritos raivosos quando Josh se embrenhou no território deles. Em pânico, Josh resolveu saltar o alambrado. Era a rota de fuga mais próxima. Ele se arrependeu ao dar de cara com o arame farpado no alto da cerca, mas obrigou-se a subir e a completar o salto. Não foi muito feliz, e o aço enferrujado rasgou-lhe a calça e a perna.

Rapidez. Tempo de reação. Um toque delicado. A Destreza indica com que rapidez e refinamento o personagem responde ao mundo físico. Um índice elevado de Raciocínio ajuda o personagem a perceber o problema, mas a Destreza elevada o ajuda a reagir a isso, seja com uma contramedida ou simplesmente ao dar o fora rapidinho. A Destreza também colabora para a coordenação motora fina, seja para atirar com precisão, fazer malabarismos ou executar serviços delicados, como lidar com explosivos. O personagem pode ser lerdo, desastrado, ligeiro, rápido ou ágil. A Destreza é inestimável para criminosos, astros do esporte, cirurgiões e bailarinos.

A Destreza, juntamente com a Força, é um dos fatores que determinam o Deslocamento do personagem (consulte a pág. 90). A Destreza também é combinada com o Autocontrole para determinar a Iniciativa do personagem em combate (pág. 151).

Defesa

Características de origem: Destreza ou Raciocínio.

Ação: reflexa.

O valor mais baixo entre a Destreza e o Raciocínio do personagem é empregado para determinar a característica Defesa, que é subtraída dos ataques que envolvem Briga, Armamento e arremessos. Outras informações na pág. 152.

Vigor

Becky agradeceu distraidamente ao entregador de pizza e fechou a porta do apartamento. Enojado, ele franziu o nariz, não porque ela tivesse esquecido a gorjeta, e sim por causa do cheiro da sala, do cabelo ensebado da moça e de sua aparência nitidamente imunda.

Becky sequer percebeu o insulto. Ela deixara de notar muitas coisas nas últimas semanas. Na verdade, ela tinha de lembrar a si mesma que era preciso comer. Agora era o livro que a consumia. Mesmo enquanto empurrava para um lado os papéis amarfanhados para poder se sentar, ela trazia o nariz enfiado no livro, que exigia cada segundo de sua atenção. Traduzi-lo e compreendê-lo havia se tornado sua obsessão. Suplantava o sono, a fome e até a tese. A princípio, ela havia esperado que o livro a ajudasse na pesquisa. Agora ela o lia por ler. Se continuasse estudando, se continuasse interpretando, ela sabia que um dia o entenderia.

A noite foi passando e Becky continuou a trabalhar. A caixa de pizza permaneceu fechada.

Tenacidade. Firmeza. Absoluta resistência física. O Vigor é uma medida da robustez do personagem. Indica até que ponto ele consegue forçar seu corpo a chegar e quantos maus-tratos é capaz de suportar. O personagem pode ser doentio e frágil, ou vigoroso e incansável. Leões-de-chá-

* N. dos T.: Em inglês, "survivalists". O termo se refere a pessoas que se preocupam constantemente com catástrofes e preparam-se para sobreviver a elas, construindo abrigos, armazenando víveres, fazendo cursos de sobrevivência e coisas do gênero.

cara, brigões, triatletas, sobrevivencialistas*, halterofilistas e viciados em trabalho dependem muito do Vigor.

O Vigor, juntamente com o Tamanho, é um dos fatores que determinam o índice de Vitalidade do personagem (consulte a pág. 96).

Prender a respiração

Parada de dados: Vigor.
Ação: reflexa.

O personagem consegue prender a respiração durante um certo número de turnos de acordo com seu índice de Vigor, como se segue:

Vigor	Fôlego*
•	30 segundos
••	1 minuto
•••	2 minutos
••••	4 minutos
•••••	8 minutos
••••••	15 minutos
•••••••	30 minutos

* Se estiver em combate, o personagem conseguirá prender a respiração durante um turno para cada círculo de Vigor.

Uma vez atingido o limite normal, faz-se um teste de Vigor para continuar. Cada sucesso confere trinta segundos adicionais (ou um turno a mais para cada sucesso, em caso de combate). Quando não mais conseguir prender a respiração, o personagem começará a se asfixiar/afogar. Ele receberá um ferimento letal a cada turno (os lobisomens e outras criaturas sobrenaturais vivas não conseguirão se recuperar desse dano enquanto não puderem respirar novamente; como os vampiros e os cadáveres ambulantes não respiram, eles não estão sujeitos à asfixia nem ao afogamento).

Resistir a venenos ou doenças

Parada de dados: Vigor + Perseverança.
Ação: reflexa (às vezes prolongada).

As toxinas ou as moléstias afetam as pessoas somente na medida em que essas aflições conseguem superar a resistência do corpo e muitas vezes o imperativo pessoal de se conservar saudável. O corpo humano é capaz de combater substâncias estranhas e enfermidades, mas a determinação de resistir também ajuda bastante na recuperação.

A simples exposição a uma doença ou a um veneno pode pedir um teste reflexo de Vigor + Perseverança para determinar se o personagem é vitimado. Obtendo-se êxito, ele permanecerá saudável ou imune. Falhando-se, os sintomas aparecerão.

Se uma aflição tiver efeitos de longo prazo, as tentativas de combatê-la poderão exigir testes prolongados e reflexos de Vigor + Perseverança. Estes podem ser realizados todo turno ou a cada hora no caso de um veneno; a cada hora, dia ou semana no caso de uma enfermidade. A vítima estará sujeita aos efeitos da doença enquanto a combater. O Narrador talvez imponha um limite ao número de testes que podem ser realizados antes de uma condição grave se mostrar fatal. Se os sucessos necessários não forem acumulados no prazo estabelecido, o personagem morrerá.

Resultados dos testes

Falha dramática: A toxina vence; a vontade do personagem é despedaçada. A penalidade ou o dano imposto pela condição se agrava, subindo em um nível. Todos os sucessos acumulados são perdidos, e o Narrador decide quando — ou se — o personagem conseguirá se recuperar.

Falha: A doença ou o envenenamento corre ou continua a correr normalmente.

Êxito: No caso de um único teste reflexo, resiste-se à condição. No caso de um teste prolongado, faz-se algum progresso, mas os sintomas persistem até a enfermidade ser completamente debelada (quando forem acumulados os sucessos necessários).

Êxito excepcional: "Exageraram um pouco quando disseram que eu morri." O personagem continua imune ou recupera-se rapidamente.

Equipamento sugerido: alimentação saudável (+1), antibióticos (+2), drogas milagrosas de ponta (+3).

Penalidades possíveis: ferimentos (–1 a –3), alimentação ruim (–1), ausência de medicação (–1 a –3), falta de sono (–1 a –2).

Atributos Sociais

Presença

Martin estava atônito. Não sabia ao certo quanto tempo ficara olhando para o sangue em sua mão, perplexo com o significado daquilo. Seria o dono do lugar um psicopata que matava pessoas e jogava o sangue no ralo? Ele não tinha certeza e acabou decidindo que não queria descobrir. Mas era tão esquisito. Era como se ele não conseguisse pensar direito. Aquilo deveria tê-lo deixado apavorado, mas ali estava ele, meio que insensibilizado, como se tivesse bebido umas e outras.

Ao subir a escada, ele percebeu que as luzes estavam acesas. Já estava quase escuro lá fora, a julgar pelos últimos raios de luz que entravam pelas janelas.

— Como assim? — ele se perguntou. — Minha intenção era...

Não completou o pensamento. Diante dele, na base da escada, estava a mulher mais deslumbrante que ele já tinha visto. Martin não gostava muito das morenas, que o faziam lembrar a ex-esposa, mas aquela era um tesão. E que tesão.

— O que eu 'tava fazendo mesmo? — Martin murmurou, mas não houve resposta.

Os olhos escuros da mulher contrastavam com sua tez pálida e fixaram-se no sangue que cobria a mão de Martin, o sangue com o qual ele distraidamente lambuzava a camisa.

— Você se machucou? — perguntou a mulher. — Deixe-me dar um jeito nisso.

Porte. Estatura. Assertividade. A Presença indica a força da personalidade. A atratividade é só uma parte da característica. O personagem pode ser deslumbrante e de cair o queixo, comum ou indiscutivelmente horroroso, mas sua Presença significa muito mais que isso. Reflete seu domínio absoluto sobre a atenção das pessoas. É sua capacidade de impor a própria vontade sendo socialmente agressivo ou vigoroso: um verdadeiro rinoceronte na loja de porcelana ou alguém que simplesmente não aceita um não como

resposta. Esta característica é essencial para líderes, autoridades, interrogadores, modelos, políticos e vendedores.

Observe que a Vantagem Aparência Surpreendente (pág. 114), que confere dados extras aos testes de Presença, representa a atratividade isoladamente.

Manipulação

— Que merda eu 'tou fazendo? — Josh se perguntou ao atravessar o corredor atulhado de lixo. — É exatamente para cá que eu não queria vir.

Ele escapara dos mendigos no beco mas, sem ter para onde ir, só lhe restara entrar num dos velhos cortiços. A perna ardia por causa dos imensos arranhões deixados pela cerca. Torceu para estar em dia com a antitetânica, pois não conseguia lembrar naquele momento. O prédio fedia a mijo. Ele ouvia música alta vinda de algum lugar e um bebê chorando.

— Quem é louco de criar uma criança num lugar desses? — ele se perguntou.

Mas ele não teve tempo de pensar na resposta. Seus olhos foram subitamente atraídos para longe do carpete manchado e na direção da luz no fim do corredor. Três vultos tomavam a saída. Outros dois apareceram atrás dele. Eram as pessoas lá de fora. Talvez não fossem mendigos afinal de contas.

Mais uma vez à beira do pânico, Josh reconheceu um dos homens.

— Ei, Eddy, sou eu, o Josh. Que é que 'tá pegando?

Os cinco homens imundos e desgrenhados se detiveram a alguns passos de distância, com expressões ameaçadoras nos rostos.

— Que é que 'cê 'tá fazendo aqui, Josh? — Eddy perguntou.

— Eu 'tava procurando uma coi... um cara. Achei ter visto ele entrar aqui. Talvez vocês pudessem me ajudar. Acho que tenho uns trocados...

— Não queremos a merda do seu dinheiro.

Por um segundo, Josh pensou ver o mesmo olhar bestial que vira horas antes, mas dessa vez nos olhos de Eddy.

Charme. Capacidade de persuasão. Carisma. A habilidade de manipular os desejos, as esperanças e as necessidades de outras pessoas e influenciá-las. A Manipulação reflete o refinamento do personagem em situações sociais. Com que eficácia ele é capaz de agradar, cair nas graças de outras pessoas e coagi-las. Emprega-se a Manipulação para arrancar sorrisos, tranqüilizar alguém ou obter favores. A Presença se concentra no impacto social e a Manipulação na sutileza. É essencial para homens de negócios, políticos, vendedores e publicitários. O personagem pode ser um enjeitado social ou alguém que costuma cometer gafes; pode ter um sorriso encantador e um

aperto de mão vigoroso, ou talvez seja alguém capaz de vender areia no deserto.

Autocontrole

— Entendeu agora? — perguntou o padre.

Becky estava chocada. Momentos antes, ela partira para cima da porta, pronta para descarregar sua frustração na pessoa que tivera a audácia de interrompê-la. Sua pesquisa não ia nada bem. O significado ou propósito do livro lhe escapava, e sua situação já era angustiante.

Tão logo se recuperou do susto de encontrar um padre a sua porta, ela respondeu:

— O quê?

— Entendeu agora? O livro? O que ele diz?

Becky não desfez a expressão de incredulidade. Como aquele perfeito estranho — e um homem de hábito — poderia saber alguma coisa sobre ela ou, pior ainda, sobre o livro?

— Certo — ele continuou, fazendo-se entrar e fechando a porta.

Becky não fez objeção. Ela mal conseguia completar um pensamento.

— Talvez você esteja confusa. Eu entendo. Mas pode ter certeza de que caberá a você decifrá-lo. O livro escolheu você. Ele sabe que está pronta. Bem, quase. É por isso que vim. Estou aqui para abrir seus olhos.

E, com isso, tudo o que Becky havia visto e estudado circulou em sua mente como as peças de um quebra-cabeça. Giraram, ziguezaguearam e se sobrepuseram, formando enfim um quadro completo. Contemplá-lo era como olhar para o sol. Era como fitar o vazio e saber que o vazio retribuía o olhar. Naquele momento, a mente de Becky cedeu.

Atitude. Dignidade. A capacidade de manter a calma, de parecer — e realmente *se mostrar* — seguro em situações sociais, ameaçadoras e geralmente angustiantes. O personagem pode perder a calma diante do mais leve insulto, sofrer um abalo emocional por qualquer coisa ou ter a coragem de encarar um terror indizível. Esta característica é uma medida da fortaleza emocional, do comedimento e da calma do personagem. É ideal para líderes, soldados, moderadores e qualquer um que seja alvo da curiosidade pública. O Autocontrole é vital para resistir à influência e à pressão social, sejam estas patentes, dissimuladas ou sobrenaturais.

O Autocontrole é essencial para resistir a formas sobrenaturais de manipulação das emoções; é uma verdadeira defesa emocional. A característica também é vital para as criaturas sobrenaturais que tentam se controlar quando o sangue ferve e existe o risco de um frenesi.

O Autocontrole, juntamente com a Perseverança, é um dos fatores que determinam a Força de Vontade do personagem (consulte a pág. 91). O Autocontrole também é acrescentado à Destreza para determinar a Iniciativa do personagem no início do combate (pág. 151).

Meditar

Parada de dados: Autocontrole + Raciocínio + equipamento.

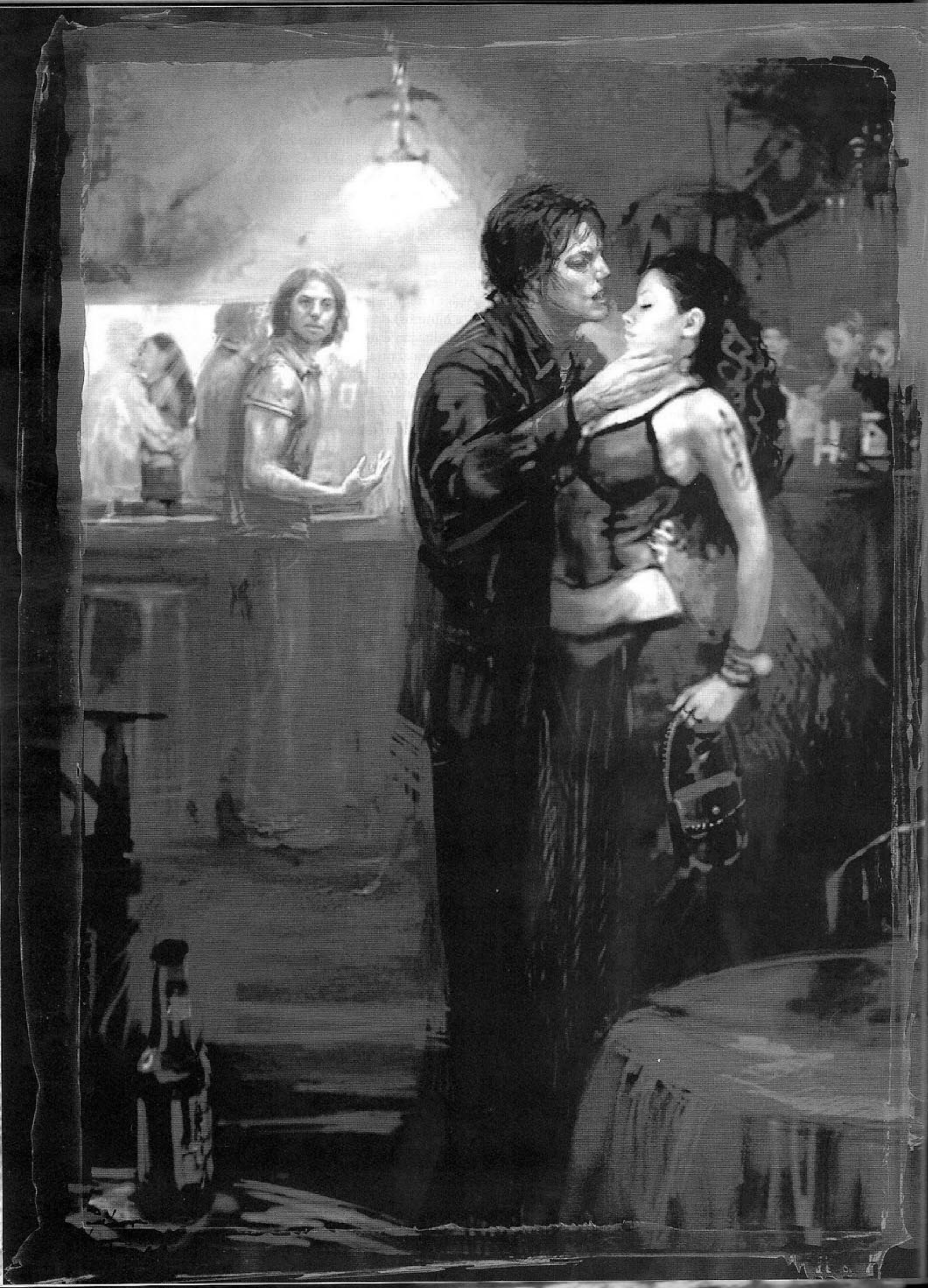
Ação: prolongada (quatro sucessos; um teste representa trinta minutos).

A meditação é um método de relaxamento e reflexão muito útil para contrabalançar a tensão diária e recuperar o equilíbrio emocional. Ajuda a barrar influências externas e permite que o indivíduo volte a se dedicar a crenças, valores e aspirações pessoais. Para fins de jogo, esta prática tem um efeito significativo na manutenção do equilíbrio emocional e no alento da determinação moral diante da possibilidade de sofrer uma degeneração (o declínio da Moralidade, explicado na pág. 93).

A realização de uma sessão bem-sucedida de meditação exige pelo menos trinta minutos ininterruptos, durante os quais o personagem voltará sua atenção para seu íntimo e se desligará do mundo. Cada teste representa um intervalo de trinta minutos e as sessões de meditação podem durar várias horas, pois o praticante se digladia com as distrações da vida e procura seu foco. São aplicáveis certos modificadores situacionais, como a condição física e mental do personagem e distrações do ambiente. Quatro sucessos são necessários para uma experiência gratificante. Se bem-sucedido, o personagem ganhará um bônus de +1 em seu próximo teste de degeneração. Esse bônus vai durar até a realização do teste de degeneração ou até o personagem adormecer, o que acontecer primeiro. Depois de despertar, ele precisará voltar a meditar para ter mais uma vez direito ao bônus. Realizado o teste de degeneração, ele poderá meditar novamente para conseguir outro bônus em seu próximo teste, mesmo que não tenha dormido ainda.

Equipamento sugerido: esteira de ioga (+1), rosário (+1), música de meditação ou gravações de relaxamento (+2), sala de meditação (+3).

Penalidades possíveis: barulho (–1), crianças nas proximidades (–1), ambiente desconfortável (–1), falta de sono (–1 a –2), em jejum (–1 a –3).



— Não sei por que fiz aquilo. Quer dizer, eu amava o Tony. Não queria magoá-lo. Não intencionalmente. Mas acho que parte de mim queria isso, não é? Quer dizer, por que eu sairia com aquele outro cara?

— Mas você saiu realmente com ele. E agora Tony está morto. Como é que você se sente a respeito?

Tamara olhou feio para a psiquiatra. "Como é que você acha que eu me sinto?", ela pensou. Apanhou um lenço de papel e assoou o nariz.

— 'Tá legal, eu fiz merda. Mas não sou desse jeito. Nunca tinha traído ele antes. Quando aconteceu, ele ficou tão nervoso que foi atrás do cara.

— Não estamos falando do Tony. Estamos falando de você. A raiva do Tony é... era... problema dele. Não estou culpando você, Tamara. Meu papel é ajudar. É importante sermos honestas uma com a outra. Se guardarmos nossa raiva, ela nos consumirá aos poucos.

Tamara não queria nada daquilo, mas seus pais a obrigaram. Terapia. Dane-se. Ninguém sarava conversando. Havia outras maneiras de se sentir bem consigo mesma, maneiras que não envolviam palavras. Mas lá estava a psiquiatra, a Sra. Van Heuvel, uma vaca intrometida que aparecera na casa dos pais de Tamara, enviada pela polícia. Ou melhor, "recomendada". Pelo menos era o que ela achava ter ouvido.

— Tamara — disse a Sra. Van Heuvel. — Fale sobre o homem com quem você saiu do bar. Quem era ele?

— Não sei. Eu não o conhecia. Mas era um gato. O cara mais lindo que eu já tinha visto. Droga, até você teria saído com ele. — Tamara estremeceu. Ela não tivera a intenção de dizer aquilo.

— Continue — prosseguiu a Sra. Van Heuvel, impassível.

— Nós... fomos lá para fora, para o beco. Sei que vai parecer coisa de piranha, mas... Meu Deus, acho que eu simplesmente queria o cara. Não sei por quê. Eu só queria. Ele tinha um jeito todo especial.

— Ele mordeu seu lábio? Foi isso que li no relatório da polícia?

Tamara franziu o cenho.

— Hã... não. Eu... Bem, havia sangue em minha boca, então... É, acho que ele deve ter me mordido.

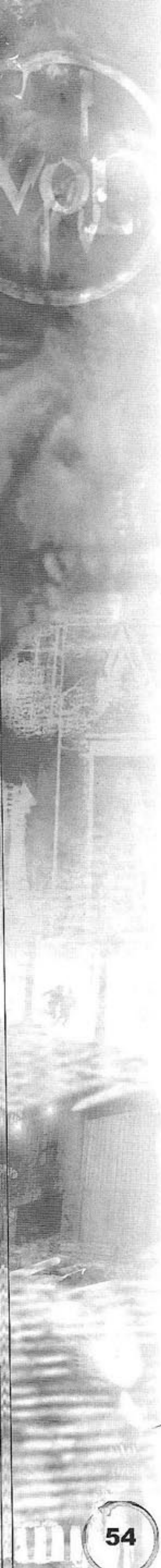
— Sangue? O dele ou o seu?

— Hã? Eu... Ah, meu Deus. Era o dele! Como é que você sabia? Só lembrei agora, neste instante. Foi muito esquisito. Ele me deu um pouco do sangue dele... e eu bebi.

— Você gostou?

Tamara olhou ansiosamente para a Sra. Van Heuvel. A psiquiatra tinha uma estranha expressão no rosto.

— Porque, se tiver gostado, posso dar um jeito de você conseguir o quanto quiser.



Capítulo 3: Habilidades

Coisas abomináveis me atacavam sem cessar,
sorrateiras e dissimuladas, mas eu reagia,
investia com toda a força da espada.
Minha carne não seria banquete,
monstro algum teria repasto ou vanglória
em seu festim no fundo do mar.

— *Beowulf*, traduzido para o inglês por Seamus Heaney

Os Atributos do personagem medem suas qualidades físicas, mentais e sociais inatas: força, rapidez de raciocínio, capacidade de interagir com outras pessoas. As diferentes maneiras de aplicar esses Atributos são determinadas por suas Habilidades. As Habilidades do personagem refletem a educação e o treinamento que ele adquiriu no decorrer da vida e também suas origens e seus interesses. As Habilidades podem ser adquiridas de várias maneiras, desde o aprendizado institucional à dura experiência direta. O jovem recruta da academia de polícia é treinado para usar uma pistola, mas o membro de uma gangue aprende a atirar para sobreviver.

Como os Atributos, as Habilidades se dividem em três categorias genéricas: Mentais, Físicas e Sociais. As Habilidades iniciais do personagem são adquiridas durante o processo de criação e priorizadas da mesma maneira que os Atributos, sendo onze pontos investidos nas Habilidades primárias, sete nas secundárias e quatro nas terciárias. Os índices de Habilidade podem ser aumentados mais ainda com o investimento de pontos de experiência (tanto ao fim da criação do personagem, se o Narrador assim permitir, como durante o jogo). Ou então novas Habilidades podem ser adquiridas durante a crônica, a critério do jogador. Você encontrará mais informações sobre a seleção de Habilidades para personagens iniciantes na pág. 34.

Índices de Habilidade

As Habilidades variam de 1 a 5, sendo que cada índice representa o nível relativo de competência e conhecimento do personagem na área em questão.

Índices	Nível de competência
•	Aprendiz. Conhecimento e/ou técnicas fundamentais.
••	Praticante. Conhecimento prático e/ou técnicas consistentes.
•••	Profissional. Conhecimento e/ou técnicas abrangentes e minuciosas.
••••	Especialista. Conhecimento e/ou técnicas excepcionalmente aprofundadas.
•••••	Mestre. Conhecimento e/ou técnicas de profundidade insuperável. Um expoente da área.

Especializações das Habilidades

As Habilidades representam bases amplas de conhecimento e treinamento prático num determinado assunto. O mecânico de automóveis, por exemplo, não só sabe consertar motores como também remendar pneus, reinstalar pára-brisas e pintar carrocerias. Além dessa ampla base de conhecimento, os personagens podem se especializar num determinado aspecto da Habilidade, o que lhes confere uma vantagem numa certa aplicação devido a esse foco mais restrito. Não há limite para o número de Especializações que o personagem pode ter numa determinada Habilidade. Você escolherá três Especializações durante o processo de criação. Outras terão de ser adquiridas durante o jogo com os pontos de experiência. Os

testes que envolvem Especializações recebem um modificador de +1, que é somado a quaisquer outros modificadores situacionais. Portanto, se o personagem tiver Ofícios e também uma Especialização em Automóveis, você receberá um bônus de +1 quando ele trabalhar com carros.

O único limite para a criação das Especializações do personagem é sua imaginação, mas o foco de cada uma delas deve ser razoavelmente específico. O personagem que possuir a Habilidade Condução poderia se concentrar em carros esporte, caminhões, veículos de tração nas quatro rodas ou direção em alta velocidade. Cada Habilidade listada neste capítulo apresenta uma série de sugestões de Especialização para dar a você uma idéia das possibilidades.

Tarefas baseadas em Habilidades

Se a Habilidade representa um determinado *corpus* de conhecimento ou treinamento, uma tarefa a ela relacionada descreve uma aplicação específica da Habilidade em questão. Tratar ferimentos, por exemplo, é uma tarefa que descreve uma das aplicações da Habilidade Medicina. As tarefas baseadas em Habilidades combinam um Atributo pertinente com a dita Habilidade, além dos modificadores relevantes devidos ao equipamento, para formar uma parada de dados, da qual serão subtraídos os modificadores situacionais. Escalar um penhasco íngreme, por exemplo, é uma tarefa que combina Força + Esportes + equipamentos como cordas, pitons e mosquetões. Muitas Habilidades deste capítulo apresentam uma ou mais tarefas que sugerem maneiras diferentes de aplicar as características em diversas situações. Use essas diretrizes para definir outras tarefas baseadas em Habilidades que porventura apareçam em suas histórias.

As ferramentas certas para o serviço

Ter o equipamento adequado para uma certa tarefa muitas vezes pode ser a diferença entre o sucesso e o fracasso. Além dos modificadores situacionais e das Especializações, os testes de Habilidade receberão dados extras se o personagem utilizar equipamento de boa qualidade ou especializado. Por exemplo, o motorista que dirige um carro esporte de alto desempenho leva vantagem numa corrida sobre alguém com uma velha picape. Consulte a seção "Equipamento", pág. 138, capítulo 6, para obter mais informações sobre os acessórios disponíveis. Cada tarefa apresentada neste capítulo lista uma série de recursos que podem proporcionar dados extras ao teste de Habilidade. Essas listagens não são completas. Você pode e deve empregar outros tipos de ferramentas ou equipamentos para ajudar na execução de uma tarefa, mas cabe ao Narrador decidir se haverá um bônus e o valor do mesmo. É possível que o uso de instrumentos de baixa qualidade venham até a dificultar ainda mais a tarefa e, portanto, escolha-os com cuidado.

Habilidades Mentais

As Habilidades Mentais representam aplicações do discernimento, da perspicácia e da concentração do personagem como, por exemplo, a análise da cena de um crime, a solução de um enigma ou o diagnóstico de uma doença. Quase todas essas Habilidades são adquiridas depois de algum tempo de educação formal, e a maioria dos personagens com Habilidades Mentais elevadas pode reivindicar um diploma e até um doutorado em seu campo de estudo. Essas características geralmente se associam aos Atributos Mentais do personagem, mas também podem ser combinadas com os Atributos Físicos no caso de aplicações práticas, como a condução de uma cirurgia (Destreza + Medicina) ou o conserto de um computador (Destreza + Ofícios).

Inaptidão: Se não tiver a Habilidade Mental exigida pela ação, o personagem ainda poderá fazer uma tentativa. Faça um teste usando apenas o Atributo, sujeito a uma penalidade de –3.

Ciências

O corpo do rapaz parecia ainda pior sob a iluminação implacável da mesa de autópsia do que na própria cena do crime. A forte luz anti-séptica revelava os ferimentos atrozes com um detalhamento medonho. Nem mesmo Robison, o parceiro de Wagner, conseguia esconder o mal-estar. Wagner tirou do bolso um caderno de anotações.

— O que me diz, doutor?

Dr. Feingold, o legista da cidade, escolheu as palavras com cuidado:

— Para começar, as quatro lacerações no peito da vítima são eqüidistantes umas em relação às outras, e as dimensões sugerem que foram desferidas com força idêntica. Portanto, acredito que foram infligidas ao mesmo tempo, e não em momentos distintos.

Wagner deu uma olhada nos quatro sulcos profundos que atravessavam diagonalmente o peito do homem. Haviam cortado pele, músculos e ossos com a mesma destreza de uma serra.

— Quatro caras não conseguiriam fazer algo assim em sincronia. De jeito nenhum.

— Quatro agressores, não, investigador. — Feingold trouxe a mão esquerda para mais perto da luz. — Quatro dedos. São marcas de garras.

Esta Habilidade representa o que o personagem compreende das ciências físicas e naturais: Biologia, Química, Geologia, Meteorologia e Física. As Ciências são úteis para entender como o mundo funciona, mas também para ajudar os personagens a tirar máximo proveito dos recursos disponíveis e, desse modo, atingir seus objetivos. O personagem com uma considerável formação científica é capaz de descrever o processo químico para o revestimento de metais, por exemplo, o que permitiria que outro personagem versado em Ofícios fabricasse uma espada de aço com fio de prata.

Possuída por: cientistas, engenheiros, estudantes, professores e técnicos.

Especializações: Biologia, Física, Geologia, Metalurgia e Química.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue lembrar fatos importantes e toma atitudes equivocadas que podem ter resultados explosivos. Ele mistura um ácido com uma base, e não o contrário, ou então faz alguma outra coisa que leva a tentativa a um fracasso espetacular.

Falha: O personagem é incapaz de relembrar a informação necessária. Está na ponta da língua, mas a fórmula, o produto químico ou a equação lhe escapa.

Êxito: O personagem recorda a informação que atenderá a suas necessidades.

Êxito excepcional: O personagem se lembra de fatos obscuros ou detalhados que dão a ele outras opções ou possibilidades com os recursos disponíveis.

Erudição

A biblioteca do Dr. Carlton estava um caos. As prateleiras das estantes apoiavam-se nos suportes quebrados como se estivessem bêbadas e, sobre o assoalho acarpetado, pilhas de volumes antiquados estavam espalhadas em meio a cacos de vidro e cerâmica. Evitando o entulho, Júlia foi até a escrivaninha do Dr. Carlton e examinou um livro grande, encadernado em couro, que repousava sobre o mata-borrão manchado de tinta.

— É o diário dele — ela disse, passando um dedo magro pelas linhas meticulosas da caligrafia. — A última coisa que ele escreveu parece estar em latim: mali principii malus finis.

— Acaba mal o que começa mal — *Stapleton traduziu, inspecionando friamente o estrago na porta. — Bem que eu o avisei que aquele ídolo o levaria à morte.*

A Erudição é uma Habilidade abrangente que representa o grau de educação superior e a cultura geral do personagem no que se refere às Artes e às Humanidades: das Letras à História, da Economia ao Direito. O índice desta Habilidade não se correlaciona diretamente com um determinado nível de instrução. O personagem pode ter feito pós-graduação, mas passou mais tempo metido em festas do que estudando, o que levaria a um índice baixo de Erudição. Por outro lado, um autodidata que devora livros e estuda intensamente poderia apresentar um índice elevado sem jamais ter obtido um diploma.

Possuída por: advogados, bibliotecários, eruditos, estudantes, executivos e pós-graduandos.

Especializações: Antropologia, Arte, Direito, História, Letras, Pesquisa e Religião.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue lembrar fatos importantes e toma atitudes equivocadas. O personagem com formação em História lembra datas incorretas que alteram completamente sua teoria sobre um determinado acontecimento, ou o ex-estudante de Arte identifica incorretamente uma pintura como uma cópia sem valor, e não um original inestimável.

Falha: O personagem é incapaz de relembrar a informação necessária. Está na ponta da língua, mas o nome, a data ou a referência lhe escapa.

Êxito: O personagem recorda a informação que atenderá a suas necessidades.

Êxito excepcional: O personagem recorda ou conhece fatos obscuros ou detalhados que lhe proporcionam mais algumas dicas sobre o assunto em questão. Ele não somente identifica uma determinada obra de arte como também lembra que o artista era conhecido por sua fascinação por demônios e pelas ciências ocultas.

Pesquisar

Parada de dados: Inteligência + Erudição + equipamento.

Ação: prolongada (três a dez sucessos, ou mais; cada teste representa trinta minutos de pesquisa).

Pesquisar informações é uma tarefa razoavelmente simples que envolve a exploração de bibliotecas e bancos de dados. Faça um teste de Inteligência + Erudição + equipamento. O número de sucessos necessários depende da complexidade e/ou da obscuridade da informação desejada. A obtenção de um conjunto simples de fatos pode exigir três sucessos, ao passo que a descoberta de uma referência pouco conhecida ou difícil de encontrar poderia exigir dez sucessos ou mais. Dependendo da qualidade das bibliotecas ou dos bancos de dados disponíveis, o Narrador pode conferir um modificador igual ou superior a +1 nos testes desta tarefa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem obtém informações imperfeitas ou imprecisas que o levam a tirar conclusões incorretas sobre o assunto.

Falha: O personagem não consegue fazer qualquer progresso na busca pela informação que procura.

Êxito: O personagem faz algum progresso.

Êxito excepcional: O personagem está prestes a descobrir a informação obscura que tanto procura. Se o teste proporcionar sucessos suficientes para fazer com que o total acumulado exceda o montante necessário para completar a tarefa (em cinco sucessos ou mais), ele obterá informações adicionais e pertinentes à pesquisa, o que lhe fornecerá mais detalhes e dicas sobre o assunto.

Equipamento sugerido: carteirinha da biblioteca (+1), conexão com a internet (+1), acesso à biblioteca de uma universidade (+2), acesso a bancos de dados do governo (+3).

Penalidades possíveis: tópico incomum (–1), tópico obscuro (–2), biblioteca ou banco de dados limitado (–2).

Informática

A fotografia era uma reprodução digital de granulação grosseira, mas os rostos dos homens uniformizados estavam nítidos e eram reconhecíveis. Carla apontou um deles com um dedo vacilante.

— É o Sr. Denisov. Ah, meu Deus, onde você conseguiu isto?

Apesar da tragédia da situação, Robert não pôde deixar de sorrir.

— Tem uma lista de discussão dedicada às pesquisas sobrenaturais dos soviéticos durante a II Guerra Mundial. Dá para encontrar qualquer coisa na internet se você souber onde procurar.

Os personagens que possuem esta Habilidade têm o treinamento ou a experiência necessária para operar um computador. Nos níveis mais altos (3 ou mais), o personagem é capaz de criar os próprios programas. As pessoas com índices elevados nesta Habilidade conhecem uma série de linguagens de programação e sistemas operacionais.

Observe que o índice de Informática não se aplica a consertos manuais nem à montagem de computadores, somente à operação dos mesmos. A montagem e o conserto são da alçada da Habilidade Ofícios (a seguir).

Possuída por: administradores de sistemas, estudantes, homens de negócios, professores e programadores.

Especializações: Ciberpirataria, Computação Gráfica, Inteligência Artificial, Internet e Recuperação de Dados.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem provocou uma pane no sistema, foi obrigado a interromper o que estava fazendo e a recomeçar tudo outra vez. A critério do narrador, algumas informações podem ter se perdido.

Falha: A tarefa que o personagem tentava realizar não transcorre como deveria ou a pesquisa no banco de dados não gera informações úteis.

Êxito: A função programada pelo personagem é executada sem problemas ou suas buscas geram as informações corretas.

Êxito excepcional: O programa ou a função do personagem é executado com mais rapidez e eficiência do que o esperado.

Ciberpiratatia

Parada de dados: Inteligência + Informática + equipamento contra Inteligência + Informática + equipamento.

Ação: prolongada e disputada (cinco a dez sucessos, ou mais; cada teste representa trinta minutos de programação).

Obter acesso ilimitado a uma rede exige talento, criatividade e paciência, e muitas vezes leva a uma batalha de intelecto com o(s) administrador(es) do sistema. Antes de se iniciar a tentativa de invasão, o Narrador determina o nível de segurança da rede. Se houver um administrador de sistema em serviço, a tentativa de invasão será uma ação prolongada e disputada. Se a rede for protegida apenas por um programa básico de segurança, a tarefa será simplesmente uma ação prolongada.

No caso de uma ação disputada e prolongada entre o ciberpirata e o administrador do sistema, faça um teste de Inteligência + Informática + quaisquer modificadores devidos ao equipamento para cada um dos envolvidos. O vencedor será aquele que acumular primeiro o número de sucessos exigidos. O ciberpirata precisa acumular um número de sucessos igual à configuração básica de segurança da rede, que pode variar entre cinco e dez de acordo com a sofisticação da mesma. O administrador precisa acumular um número de sucessos igual à parada de Inteligência + Informática do ciberpirata. Se este vencer, ele terá acesso livre à rede. Se o administrador vencer, ele expulsará o ciberpirata da rede e poderá bloquear novas tentativas por parte desse mesmo invasor naquele dia.

Exemplo: *Greg está tentando invadir a rede de um grupo financeiro da cidade, que é protegida por um administrador de sistema em serviço. Greg tem Inteligência 4 e Informática 3, e ele está usando um computador de configuração comum (sem dados extras). O administrador tem Inteligência 3 e Informática 3, e ele está usando um sistema decente que lhe confere um modificador de +1. A superação da configuração básica de segurança da rede exige sete sucessos. O administrador também precisa acumular sete sucessos (a soma dos valores de Inteligência + Informática de Greg). O primeiro teste produz três sucessos para Greg e dois para o administrador. Greg precisa conseguir outros quatro sucessos para passar a perna no administrador e obter acesso, ao passo que este precisa acumular mais cinco sucessos para expulsar o invasor de sua rede.*

Se a rede for protegida exclusivamente por um programa simples de segurança, o ciberpirata precisará acumular um número de sucessos igual à configuração básica de segurança da rede, como explicado anteriormente.

Exemplo: *Mais tarde, Greg tenta invadir a rede do Departamento de Trânsito, que não tem um administrador de serviço e, portanto, a tarefa se resume a um teste prolongado. A superação do programa de segurança da rede exige seis sucessos, de modo que Greg só precisará continuar tentando invadir o sistema (sem sofrer uma falha dramática) até obter acesso.*

Resultados dos testes

Falha dramática: Uma falha dramática por parte do ciberpirata indica que ele foi expulso da rede e não conseguirá acessá-la durante as 24 horas seguintes. Pior ainda, se um administrador de sistema tiver disputado com ele a tarefa, faça mais um teste de Inteligência + Informática para determinar se o administrador consegue identificar o endereço IP do ciberpirata. Uma falha dramática por parte do administrador do sistema indica que o ciberpirata ignora a resistência e obtém acesso automático à rede.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso.

Êxito: O personagem faz algum progresso.

Êxito excepcional: O personagem encontrou uma vulnerabilidade que pode ser explorada em detrimento do oponente, o que lhe confere uma vantagem considerável (refletida no número de sucessos obtidos com um único teste).

Equipamento sugerido: computador de alto desempenho (+1 a +3), conexão de banda larga com a internet (+1), disco com programas (+2), senhas do sistema (+3).

Penalidades possíveis: sistema operacional antiquado (–2), conexão lenta com a internet (–3).

Investigação

Todos os outros investigadores estavam convictos. Um incendiário havia ateado fogo ao hotel e destruído o hidrante da frente para que os bombeiros não conseguissem controlar o incêndio. Mas Janet não tinha tanta certeza. O hidrante havia sido arrancado. Quem conseguiria fazer uma coisa daquelas sem um caminhão de reboque e correntes? Quem poderia ter feito aquilo tão rápido e sem ser visto? Ela pensava na resposta ao vasculhar os restos fumegantes do prédio. Quando encontrou por acaso uma estaca de madeira chamuscada, ela sabia que alguma coisa ali não era bem o que parecia ser.

A Investigação é a arte e a ciência de solucionar mistérios, examinar pistas aparentemente díspares e encontrar uma ligação entre elas, responder a adivinhas e resolver paradoxos. Não só permite ao personagem entrar na mente do assassino para entender seus planos e motivos como também enxergar além do mundo terreno e pensar nas respostas para problemas misteriosos, ou ter o seu momento "eureca" que ajuda a elucidar circunstâncias desconcertantes. O personagem pode se dar conta de que todas as vítimas do assassino tinham os mesmos algarismos misturados em seus respectivos números de telefone, interpretar um sonho que guarda semelhanças assombrosas com acontecimentos do mundo real, ou reconhecer o motivo pelo qual o invasor se deu ao trabalho de pintar a sala de vermelho. Certos indivíduos — como agentes da lei, peritos, cientistas e investigadores — são treinados na arte da análise, ao passo que outros simplesmente desenvolvem uma certa aptidão depois de anos de prática.

Observe que a Investigação é diferente da tarefa Percepção, descrita na pág. 45. A percepção (Raciocínio + Autocontrole ou Raciocínio + uma outra Habilidade) costuma ser verificada quando o personagem tem a possibilidade de avistar algo incomum ou fora de lugar mesmo quando não está procurando nada. Os testes baseados em Investigação costumam ser realizados quando o personagem examina *deliberadamente* uma situação. No entanto, o índice de Investigação não dá ao personagem um discernimento repentino nem uma aptidão com outras Habilidades. Ele não é capaz de identificar miraculosamente alterações nas pinceladas de uma pintura, por exemplo, pois isso caberia à Erudição ou aos Ofícios. Mas ele pode identificar como a distribuição dos quadros pela casa cria um padrão e transmite uma mensagem.

Possuída por: cientistas, criminosos, eruditos, médicos, peritos forenses, policiais e soldados.

Especializações: Artefatos, Cenas de Crimes, Charadas, Criptografia, Diagnósticos de Autópsias, Enigmas, Experimentos Científicos, Linguagem Corporal e Sonhos.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem estuda um indivíduo ou uma situação e tira conclusões equivocadas, ou então se concentra nos detalhes errados.

Falha: O personagem não percebe os detalhes nem as informações que procura. Podem estar bem debaixo do nariz dele, mas ele vai passar batido.

Êxito: O personagem estuda a situação ou o problema e descobre detalhes que ajudam a responder a suas perguntas. Um único sucesso pode ser suficiente para resolver um enigma simples, mas a reunião de todas as pistas pode exigir bem mais. O Narrador pode dar algumas dicas para cada sucesso obtido no exame, começando com os mais óbvios e terminando com os mais obscuros.

Êxito excepcional: O personagem estuda uma pessoa ou situação e não só descobre detalhes valiosos como repara em outras pistas que proporcionam informações mais aprofundadas. Não somente as vítimas de assassinato de duas cenas diferentes foram mortas em outro lugar e depois descartadas como ambas possuíam carteirinhas de fósforos provenientes do mesmo bar.

Examinar a cena de um crime

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + equipamento.

Ação: prolongada (três a dez sucessos; um teste representa dez minutos de atividade).

Examinar a cena de um crime compreende estudar provas e pistas para reunir fatos valiosos sobre o que aconteceu, quem foram os perpetradores ou qual é o mistério. Faça testes de Raciocínio + Investigação. Cada um deles representa dez minutos de observação e interpretação, e talvez consultas a bancos de dados e telefonemas para especialistas. Dependendo do tamanho da área e da complexidade ou da obscuridade dos detalhes, a tarefa pode exigir entre três e dez sucessos (ou mais) para que o personagem entenda o que ocorreu.

Diferente de muitas tarefas, esta não se trata de uma tentativa do tipo tudo ou nada. Se tiver de abandonar o projeto antes de completá-lo, o personagem ainda poderá

sair com algumas informações úteis, dependendo do número de sucessos obtidos. O Narrador deverá passar algumas informações toda vez que um teste produzir um sucesso, começando com os fatos mais evidentes e revelando coisas cada vez mais obscuras com o andamento da investigação. Em nenhum momento o jogador pode saber quantos sucessos serão necessários para completar a análise: ele deve sempre questionar se o personagem deveria ou não investir um pouco mais de tempo ou procurar com mais atenção. Os Narradores podem optar por fazer esses testes pelos jogadores e em segredo para acrescentar um pouco de incerteza e suspense.

Exemplo: *Janet é chamada para examinar a cena de um assassinato num parque da cidade. Avaliando a situação, ela estuda a área ao redor do corpo para tentar reconstituir o que aconteceu. O Narrador decide que ela precisará de oito sucessos para reunir todas as pistas disponíveis. Janet tem Raciocínio 3, e seu índice de Investigação é igual a 2. O primeiro teste tem como resultado 5, 6, 7, 8 e 9. Com dois sucessos, Janet reuniu um quarto das informações disponíveis. O Narrador revela que a vítima morreu devido a uma perda excessiva de sangue, mas não há manchas de sangue em volta do cadáver. A essa altura, Janet pode continuar a investigar ou decidir que já viu o bastante e preocupar-se com outra coisa.*

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem tira conclusões equivocadas a partir das informações reunidas.

Falha: O personagem não encontra informações úteis.

Êxito: O personagem descobre informações valiosas, mas será que isso é tudo?

Êxito excepcional: O personagem reúne uma boa quantidade de informações valiosas depois de alguns minutos de análise meticulosa.

Equipamento sugerido: kit de investigação forense (+1), equipamento de vigilância (microfones parabólicos, óculos de visão noturna, microfones a *laser*) (+1), acesso irrestrito à cena (+2), acesso a bancos de dados do governo (+3).

Penalidades possíveis: visibilidade prejudicada por condições meteorológicas (–1 a –3), a cena do crime foi comprometida (–1 a –5), falta de equipamento pericial (–3).

Resolver enigmas

Parada de dados: Inteligência + Investigação + equipamento.

Ação: instantânea ou prolongada (três a dez sucessos; um teste representa uma hora de atividade).

Um homem rabisca uma mensagem bizarra antes de morrer. Um fantasma pronuncia palavras enigmáticas e obsedantes que são as pistas necessárias para libertar o espírito deste mundo. Um assassino deixa uma dica de seu próximo crime. O personagem se acha mistificado com a contemplação de um mistério, enigma, código, charada ou série de pistas. Às vezes, é possível resolver rapidamente esses quebra-cabeças, como uma pequena adivinha criada para levar o personagem a seu próximo destino. Esses paradoxos podem ser resolvidos com um único sucesso e uma única ação instantânea. Outros enigmas exigem consideração, pesquisa, interpretação e/ou bater de pernas: são ações prolongadas. Para o personagem entender o que significam as palavras "Blue Heron" escritas com sangue, ele precisará vasculhar o passado da vítima e pesquisar como a expressão era empregada.

Muitas vezes, um enigma como esse permanece sem solução até os sucessos necessários serem obtidos. Não é possível fornecer dicas parciais no decorrer do processo, pois os elementos da resposta só farão sentido depois de terem sido todos reunidos. E, uma vez reunidos, eureca!

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem chega à solução errada. Os Narradores talvez queiram fazer os testes de enigma pelos jogadores por esse motivo.

Falha: O personagem não resolve o enigma ou não faz qualquer progresso em sua busca pela resposta.

Êxito: O personagem encontra uma resposta simples, ou então reúne algumas informações ou dicas que o ajudarão a entender melhor o problema.

Êxito excepcional: O personagem chega rapidamente à resposta ou dá um enorme salto intuitivo.

Equipamento sugerido: acesso à internet (+2), programas de criptografia (+2), vasta biblioteca de consulta (+2), vasta biblioteca dedicada especificamente ao assunto (+3).

Penalidades possíveis: ausência de uma biblioteca de consulta (–1); fontes de distração nas proximidades, desde barulho (–1) a ameaças (–4); pistas incompletas (–1 a –5).

Medicina

Os pneus do Land Rover cantaram quando Anderson fez a curva o mais rápido que sua ousadia permitia. O vento assobiava pelos buracos de bala no pára-brisa.

— Meu Deus! — ele berrou, ainda lutando com o volante do carro. — 'Tá muito feia a coisa?

Robert estava deitado de lado no banco traseiro, e um gemido fraco e desconsolado escapou de seus lábios. Jenny passou por cima do banco do passageiro e deu uma olhada no ferido. Não dava para ver muita coisa com as faixas intermitentes de luz da iluminação pública. Mordendo o lábio, ela passou as mãos pelo peito de Robert. Quando as recolheu, viu que estavam vermelhas de sangue.

— Merda — ela disse, reparando na espuma presente no sangue em suas palmas. — A bala atingiu o pulmão direito dele. Preciso de um cartão de crédito!

— O quê?

— Plástico! Preciso de alguma coisa resistente e à prova de água que eu possa usar para tampar o buraco, senão o pulmão dele vai colabar! Me passa a droga da carteira!

A Habilidade Medicina reflete o treinamento e a perícia do personagem com a fisiologia humana e o tratamento de ferimentos e doenças. A característica representa o conhecimento da anatomia humana e dos principais tratamentos médicos. Os personagens com índices baixos nesta Habilidade (1 a 2) costumam possuir apenas treinamento rudimentar em primeiros socorros, ao passo que os personagens com índices elevados (3 ou mais) equivalem a médicos e cirurgiões.

Possuída por: cirurgiões, estudantes de medicina, médicos, socorristas e psicólogos.

Especializações: Cirurgia, Fármacos, Fisioterapia, Patologia e Pronto-socorro.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem fez um diagnóstico equivocado e o tratamento agravou o estado do paciente.

Quanto mais grave a condição, maior o estrago. Tomar uma gripe por um resfriado comum talvez só prolongue a duração da doença, mas tratar inadequadamente um ferimento à bala pode levar a uma infecção e à morte.

Falha: O diagnóstico ou tratamento feito pelo personagem não altera o estado do paciente.

Êxito: O diagnóstico do personagem e o tratamento por ele dispensado melhoram o estado do paciente.

Êxito excepcional: O diagnóstico e o tratamento feitos pelo personagem são tão eficazes que ocorre uma redução no tempo de recuperação do paciente.

Tratar ferimentos

Parada de dados: Destreza ou Inteligência + Medicina + equipamento.

Ação: prolongada (exige-se um sucesso para cada ponto de Vitalidade perdido; cada teste representa um minuto [primeiros socorros] ou uma hora de trabalho [tratamento hospitalar de longo prazo]).

A aplicação das artes da cura pode ajudar a restaurar os pontos de Vitalidade perdidos do paciente. O tratamento pode se dar em campo, com a administração de primeiros socorros, no consultório de um médico ou num pronto-socorro. O tratamento médico pode estabilizar um paciente ou aliviar sua dor, mas normalmente não é capaz de curas nem recuperações milagrosas. Isso exige tempo e descanso por parte do paciente, além de cuidados prolongados.

A parada de Destreza + Medicina pode ser lançada em campo ou no pronto-socorro, ao passo que a parada de Inteligência + Medicina pode ser lançada num laboratório ou numa sala de cirurgia, onde a ciência e a tecnologia fazem boa parte do trabalho. Normalmente, a parada de Destreza + Medicina é lançada quando o paciente corre o risco de morrer durante o tratamento. A parada de Inteligência + Medicina é lançada quando o paciente já se encontra estabilizado e pode ser submetido a tratamento de longo prazo.

A obtenção de sucessos suficientes (igual ao total de pontos de Vitalidade perdidos pelo paciente) recupera um ponto de Vitalidade perdido em função de dano contundente, que se soma à cicatrização natural do personagem. O paciente não pode recuperar mais do que um ponto de Vitalidade "extra" por dia dessa maneira. Como alternativa, o paciente com hemorragia ou em estado comatoso pode ser estabilizado com a obtenção de um sucesso no teste (é interrompida a perda minuto a minuto de pontos de Vitalidade em função do dano agravado; consulte a seção "Incapacitação", pág. 173).

O tratamento intensivo e ininterrupto minora os ferimentos do paciente, regredindo a natureza dos mesmos em um grau. Portanto, um ferimento letal pode regredir para contuso, e um ferimento agravado pode regredir para letal. Essas providências só podem ser tomadas num hospital ou em outra instalação de tratamento intensivo. Faz-se um teste prolongado de Inteligência + Medicina. O número de sucessos necessários é cinco para os ferimentos letais e dez para os agravados. Cada teste demanda uma hora.

Esse tipo de tratamento sempre se concentra primeiramente nos ferimentos mais graves do paciente. Portanto, um ferimento agravado regride para letal antes de um letal regredir para contuso. Não mais do que um ferimento pode sofrer regressão a cada dia de tratamento.

Observe que esse tratamento não elimina os ferimentos, simplesmente os minimiza. O paciente precisa se recuperar sozinho dos ferimentos regredidos ou então receber outro tipo de tratamento para eliminá-los.

Exemplo: *Alguém deu uma surra em Emir. Ele perdeu todos os seus sete pontos de Vitalidade em função do dano letal e agora tem uma hemorragia (o que provoca um novo ferimento agravado por minuto). Landers encontra Emir e administra os primeiros socorros. Landers tem Destreza 2 e Medicina 2. Ele precisa acumular sete sucessos para interromper o fluxo de sangue e salvar a vida de Emir. Três testes (e minutos) depois, Landers acumula os sucessos necessários e Emir deixa de receber ferimentos agravados. Restam-lhe três ferimentos agravados e quatro letais. (Até Landers acumular o número de sucessos necessários para interromper o sangramento, Emir continuará recebendo um ferimento agravado por minuto; consulte a seção "Incapacitação", pág. 173. Se os testes de Landers não tivessem produzido sucessos, Emir poderia ter morrido durante o tratamento.)*

Mais tarde, no hospital, o médico de plantão coloca Emir na UTI para minorar os ferimentos mais graves. O médico tem Inteligência 4 e Medicina 4, além de receber quatro dados extras pelos instrumentos e as instalações. Em três horas, dez sucessos são obtidos, e ele reduz a letal um dos ferimentos agravados de Emir. No mínimo mais dois dias de tratamento bem-sucedido devem se passar até os outros dois ferimentos agravados de Emir se transformarem em letais, um por dia. Depois disso, Emir poderá se recuperar por conta própria com um pouco de descanso. Ele levará dois dias para se recuperar de um dos ferimentos letais e esvaziar a caixa de Vitalidade da extremidade direita (consulte a seção "Recuperação", pág. 175). No entanto, para não perder mais tempo, Emir foge do hospital, ainda cambaleante, a fim de evitar perguntas indesejadas, esconder-se e planejar sua vingança.

Resultados dos testes

Falha dramática: A tentativa do personagem agrava o estado do paciente em vez de melhorá-lo. O indivíduo é transportado prematura ou incorretamente, ou o medicamento errado é administrado. O paciente perde um ponto de Vitalidade em função do dano contundente e todos os sucessos acumulados pelo personagem são perdidos. Ele precisará recomeçar do zero se quiser ajudar o paciente. Se o indivíduo tiver uma hemorragia, *mais* um ferimento passará de letal a agravado, somando-se àquele perdido com o minuto desperdiçado.

Falha: O personagem não faz progresso na tentativa de minorar os ferimentos do paciente. Se o indivíduo tiver uma hemorragia, um ferimento passará de letal a agravado no decorrer do minuto desperdiçado.

Êxito: O personagem faz algum progresso na tentativa de minorar os ferimentos do paciente. Até você conseguir o número total de sucessos necessários para interromper a hemorragia, mais um ferimento do personagem passará de letal a agravado a cada minuto.

Êxito excepcional: O personagem faz progresso significativo na tentativa de minorar os ferimentos do paciente.

Equipamento sugerido: instrumentos cirúrgicos (bisturis, retratores e torniquetes) (+1), kit cirúrgico de emergência (+1), kit cirúrgico militar (+2), acesso a instalações cirúrgicas (+3).

Penalidades possíveis: falta de instrumentos (–1 a –4), péssimas condições meteorológicas (–2), distração provocada por barulho (–1) ou perigo iminente (–4).

Ocultismo

Samantha acendeu a luz da despensa e passou os olhos pelas prateleiras.

— Qual é, eu sei que a mamãe guarda uma caixa desse troço por aqui em algum lugar. Distraída, ela fez um sinal para Lisa. — Pega para mim o pote de biscoitos ali no balcão. Se tiver alguma coisa dentro, esvazie.

Lisa abriu o pote, despejou o conteúdo — um monte de migalhas rançosas e uma chave sobressalente dentro de um saquinho plástico — e levou o recipiente de cerâmica para a mesa da cozinha.

— Tem certeza que isso vai funcionar?

— Ah! Achei! — Samantha tirou a caixa de sal marinho de uma das prateleiras superiores. De volta à mesa, ela despejou metade do sal no pote de biscoitos. — O sal marinho drena a energia espiritual dos objetos — ela disse, retirando da jaqueta o relógio de bolso do Sr. Chamber. — Pelo menos é isso que diz o livro.

Ela deixou o relógio cair no pote e despejou o resto do sal por cima.

— Acho que vamos descobrir se funciona mesmo por volta da meia-noite — Samantha disse sinistramente enquanto fechava o pote.

A Habilidade Ocultismo reflete o conhecimento teórico e prático do personagem sobre as diversas lendas e tradições que tratam do sobrenatural. O personagem com esta Habilidade não só conhece as teorias, os mitos e as lendas do ocultismo como também é capaz de distinguir de maneira geral o que é "fato" e o que é boato. Os personagens podem obter esta Habilidade de várias maneiras, cursando disciplinas excêntricas na faculdade ou ouvindo lendas e mitos narrados por parentes supersticiosos.

Possuída por: antropólogos, escritores, neopagãos, ocultistas e parapsicólogos.

Especializações: Bruxaria, Crenças Culturais, Fantasmas, Magia, Monstros e Superstições.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem identifica equivocadamente um exemplo de fenômeno paranormal ou recorda informações incorretas que acabam tendo um impacto maléfico sobre suas decisões. Dependendo da situação, essa informação imperfeita pode ser fatal.

Falha: O personagem é incapaz de identificar ou recordar fatos interessantes sobre a situação.

Êxito: O personagem identifica ou recorda corretamente certos fatos sobre um exemplo de fenômeno paranormal.

Êxito excepcional: O personagem é capaz de identificar ou responder perguntas sobre um determinado exemplo de fenômeno paranormal com grande detalhamento e talvez se lembre de outras minúcias que venham a melhorar sua compreensão da situação em geral. Ele não só identifica com êxito o grimório antigo como também recorda que se acreditava existir somente uma cópia conhecida do exemplar, e esta pertencia a um ocultista famoso que supostamente teria cometido suicídio.

Ofícios

Howard pressionou de leve o cinzel contra a madeira que girava devagar e, embalado pelo som murmurante e áspero que ele tanto amava, removeu uma espiral perfeita de pinho. Ele não voltava à oficina desde a morte de Ângela. Já tinha esquecido o quanto gostava de trabalhos manuais.

Ouviu a porta do porão se abrir e a voz de Martha descer pela escada, pesada feito chumbo:

— Pai? O que 'cê 'tá fazendo aí embaixo?

— É só um projeto rápido, amor — ele respondeu por sobre o ombro. — Devo terminar daqui a pouquinho.

— 'Tá legal. Escuta... Vou começar a mexer nas coisas da mamãe. Uma ajudazinha seria bem-vinda.

Howard baixou o cinzel e desligou o torno. Tentou manter a firmeza da voz:

— Vou ter que dar uma saída hoje. Não dá para esperar até eu voltar?

Sem aguardar resposta, ele soltou as presilhas e tirou do torno a perna da cadeira. Uma das extremidades agora formava uma ponta forte e aguçada.

Os Ofícios representam o treinamento ou a experiência do personagem com a criação de obras de arte ou estruturas físicas usando as próprias mãos, desde pinturas a motores de automóveis, passando pela escultura clássica. Os personagens que possuem esta Habilidade normalmente têm o conhecimento, mas não necessariamente as ferramentas ou as instalações necessárias para fazer uso dessa aptidão. O personagem pode ser, por exemplo, um mecânico excepcional, mas ainda precisará convencer o patrão a abrir a oficina depois do expediente para trabalhar no carro de um amigo. A criação de uma obra de arte ou de um objeto é quase sempre um teste prolongado, sendo a duração e o número de sucessos exigidos determinados pela complexidade da peça. O Narrador tem a palavra final quanto ao tempo necessário e o número de sucessos exigidos por um determinado artefato.

Possuída por: empreiteiros, encanadores, escultores, mecânicos e soldadores.

Especializações: Automóveis, Aeronaves, Consertos Improvisados, Costura, Escultura e Fundição.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem comete um erro terrível ao criar a peça e acaba por arruiná-la. O cinzel atinge um defeito na pedra e estilhaça a estátua, ou o personagem aperta demais o cano e espana a rosca. Ele terá de recomeçar tudo outra vez.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso.

Êxito: O personagem faz algum progresso (os sucessos obtidos ajudam a compor o total necessário).

Êxito excepcional: O personagem faz progresso significativo, pois um repentino arroubo de inspiração ou uma inovação tecnológica acelera drasticamente o processo (os sucessos obtidos ajudam a compor o total necessário).

Consertar objetos

Parada de dados: Destreza + Ofícios + equipamento.

Ação: prolongada (quatro a dez sucessos; cada teste equivale a trinta minutos de trabalho).

Consertar um objeto danificado é uma ação prolongada que exige um certo número de sucessos dependendo da extensão dos reparos e da dificuldade geral do serviço. Trocar a vela de um carro pode exigir apenas quatro sucessos, mas recondicionar todo o motor talvez demande quinze sucessos ou mais. Como regra geral, é necessário um sucesso num teste prolongado para reparar um ponto de dano

infligido à Estrutura do objeto quebrado (consulte a seção "Objetos", pág. 135).

Muitos consertos requerem ferramentas e/ou instalações específicas. Se o personagem não tiver a seu alcance todo o equipamento necessário, será aplicado um modificador de –1. Se ele não tiver *nenhuma* das ferramentas necessárias para o conserto do artefato, o Narrador poderá declarar que a tarefa é impossível.

Exemplo: *Um amigo pede a Shae que conserte um computador danificado. Shae tem Destreza 3 e Ofícios 2 (com uma Especialização em Computadores). Ele tem todos os componentes eletrônicos e instrumentos necessários para fazer o conserto e, portanto, não serão aplicados modificadores negativos aos testes, mas seu equipamento é de qualidade mediana e não confere nenhum bônus. Consertar computadores é uma tarefa razoavelmente complicada, de modo que o Narrador determina que serão necessários sete sucessos para completá-la. Cinco testes (e duas horas e meia) depois, os sucessos necessários são acumulados e o computador é consertado.*

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue consertar o objeto e acaba piorando o estado do mesmo. Cada falha dramática *aumenta* em uma unidade ou mais o número de sucessos necessários para completar os reparos.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso.

Êxito: O personagem faz algum progresso.

Êxito excepcional: O personagem faz um progresso surpreendente e provavelmente terminará o conserto antes do esperado.

Equipamento sugerido: ferramentas da melhor qualidade (+1), materiais da melhor qualidade (+1), tecnologia de ponta (aplanador a *laser*, serras com guias a *laser*) (+2), ferramentas especiais para escultura (+2), vasta biblioteca de consulta (+2), oficina mecânica (+3), oficina de carpinteiro (+3).

Penalidades possíveis: ferramentas de péssima qualidade (–1), materiais de péssima qualidade (–1), ausência de uma biblioteca de consulta (–1), oficina improvisada (–1).

Criar arte

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + equipamento.

Ação: prolongada (quatro a quinze sucessos; cada teste equivale a trinta minutos de trabalho).

O personagem começa a criar uma obra de arte, seja uma pintura, um desenho ou uma escultura. É mais rápido e mais fácil criar uma tigela de cerâmica ou um rabisco do que uma réplica em tamanho natural ou um mural. A primeira tarefa talvez exija apenas quatro sucessos, ao passo que esta última pode requerer quinze sucessos ou mais, além de horas de dedicação.

A criação de poemas, canções, romances ou discursos exige a Habilidade Expressão (consulte a pág. 79).

Resultados dos testes

Falha dramática: Ocorre um acidente terrível e a obra ou as ferramentas do personagem são destruídas, ou então a criação apresenta um defeito inerente e constrangedor que ele não consegue ver.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso.

Êxito: O personagem faz algum progresso.

Êxito excepcional: O personagem faz um progresso surpreendente e provavelmente terminará o projeto antes do esperado.

Equipamento sugerido: ferramentas da melhor qualidade (+1), mármore ou argila da melhor qualidade (+1), tecnologia de ponta (aplanador a *laser*, serras com guias a *laser*) (+2), ferramentas especiais para escultura (+2), vasta biblioteca de consulta (+2), oficina mecânica (+3), oficina de carpinteiro (+3).

Penalidades possíveis: ferramentas de péssima qualidade (–1), materiais de péssima qualidade (–1), ausência de uma biblioteca de consulta (–1), oficina improvisada (–1).

Política

Edgar Young abriu os dedos de suas mãos pálidas e de unhas bem-feitas e deu a Wilson um de seus sorrisos característicos.

— Sr. Wilson, sou o consultor político do governador, e não um membro do serviço de saúde pública. Não tenho autoridade para fazer o que o senhor me pede.

— Não, mas a nomeação do secretário da Saúde é uma decisão política e, se não me falha a memória, o atual costuma jogar golfe com o governador — Wilson respondeu. — Estou certo de que, se você sugerisse algo ao governador, e mostrasse a ele o risco de ser implicado no encobrimento de um crime, ele convenceria o secretário a fechar o orfanato. Em seguida, poderíamos remanejar as crianças até terminarmos de investigar os desaparecimentos.

O sorriso condescendente desapareceu do rosto de Young.

— Deixe-me dar uns telefonemas — ele disse com frieza.

Os personagens que possuem esta Habilidade não só conhecem muito bem o funcionamento da política como também têm experiência com a burocracia e sabem exatamente para quem telefonar numa determinada situação a fim de fazer as coisas andarem. O personagem sabe quem está no poder e como essa pessoa chegou lá, sem mencionar os possíveis rivais. Ele está por dentro das controvérsias do momento, entende como elas afetam o processo político e sabe quem subornar. É possível que o personagem tenha adquirido esta Habilidade concorrendo a um cargo político ou trabalhando na campanha de um servidor público. Ou ele poderia simplesmente ser alguém que acompanha o noticiário e sabe por onde circula o dinheiro.

Possuída por: advogados, burocratas, funcionários públicos, jornalistas, lobistas e políticos.

Especializações: Eleições, Escândalos, Estadual, Federal, Municipal e Suborno.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem cometeu um erro grave ao interpretar o cenário político e burocrático atual. Na melhor das hipóteses, ele pode ter seus esforços obstruídos por servidores públicos vingativos. Na pior delas, ele pode se envolver num escândalo ou acabar na cadeia por tentativa de suborno.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso na arena política. Talvez ele não consiga fazer com que o político certo retorne suas ligações ou a reorganização recente de uma repartição o obrigue a trabalhar dobrado para encontrar o pistolão mais adequado.

Êxito: O personagem atinge seu objetivo.

Êxito excepcional: O personagem não só atinge seu objetivo com rapidez e eficiência como também faz novos amigos e aliados durante a negociação, o que talvez aumente suas chances de sucesso em futuros empreendimentos.

Habilidades Físicas

As Habilidades Físicas são aplicações da força, da resistência e da coordenação de um personagem como, por exemplo, escalar uma montanha, dirigir um carro ou disparar uma arma de fogo. Normalmente são combinadas de várias maneiras com os Atributos Físicos do personagem, mas também podem acompanhar os Atributos Mentais quando o personagem tenta recorrer a sua Habilidade para identificar um objeto ou responder a uma pergunta. A parada de Inteligência + Armas de Fogo é exigida na identificação de um determinado fuzil, por exemplo, ou a de Inteligência + Sobrevivência na interpretação de um mapa. As pontuações das Habilidades Físicas representam a combinação de experiência pessoal e treinamento formal, e não uma vasta instrução. Não se pode obter um diploma em pugilismo, mas é possível ser o primeiro da turma na dura escola da briga de rua.

Inaptidão: Se não possuir a Habilidade Física necessária para o teste, o personagem ainda poderá tentar a ação. Faça um teste usando apenas o Atributo, sujeito a uma penalidade de –1.

Armamento

Os livros de Lídia caíram na calçada quando o homem de preto saiu de trás dos arbustos. Ela apertou o cabo do guarda-chuva. O homem sorriu, e seus dentes brancos cintilaram através do buraco da máscara negra. Ele ergueu uma comprida faca de caça.

— Só vou te machucar se você me der motivo, princesa — ele sussurrou. — A gente vai pra um lugar mais aconchegante e depois cada um segue o seu caminho.

Lídia cerrou os dentes, deu meio passo adiante, dobrou os joelhos e assumiu a postura de uma esgrimista. Ergueu a ponta do guarda-chuva à altura do nariz do assaltante.

— Que caralho 'cê acha que vai fazer com isso? — grunhiu o homem, afastando o guarda-chuva com a mão livre.

O grunhido transformou-se num grito agudo quando Lídia passou o guarda-chuva por baixo da mão dele e enfiou a ponta de metal no olho direito da máscara.

Como o nome implica, a Habilidade Armamento representa a experiência ou o treinamento do personagem com a utilização de qualquer coisa como arma em combate, desde garrafas de cerveja a canos, facas e espadas. Apesar de não ser incomum a instrução formal nesta Habilidade (restrita ao treinamento militar/policial e a algumas artes marciais), qualquer personagem que tenha crescido nas ruas ou passado um bom tempo em botecos baratos teve inúmeras oportunidades de adquiri-la.

* N. dos T.: Em inglês, "survivalists". O termo se refere a pessoas que se preocupam constantemente com catástrofes e preparam-se para sobreviver a elas, construindo abrigos, armazenando víveres, fazendo cursos de sobrevivência e coisas do gênero.

O Armamento de um personagem é acrescentado a sua Força para representar ataques à mão armada. Para mais informações, consulte o Capítulo 7: Combate.

Observe que o índice de Armamento não se aplica ao conserto nem à criação manual de armas, somente a sua utilização. A construção e o reparo são da alçada da Habilidade Ofícios (consulte a pág. 62).

Possuída por: artistas marciais, criminosos, motoqueiros, policiais e soldados.

Especializações: Armas Improvisadas, Facas e Espadas.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue atingir o oponente e o ataque o deixa vulnerável a um contragolpe. A Defesa ou a Esquiva do personagem não será aplicada ao ataque seguinte desferido contra ele em combate próximo.

Falha: O ataque do personagem erra o alvo.

Êxito: O personagem golpeia o oponente. Você encontrará detalhes sobre o combate e o dano no Capítulo 7.

Êxito excepcional: O personagem desfere um golpe particularmente forte ou atinge uma área vital do oponente, provocando dano excepcional.

Equipamento sugerido: No Capítulo 7: Combate, você encontrará exemplos de armas e seus respectivos índices de Dano, que serão acrescentados aos testes de Armamento como bônus devidos ao equipamento.

Penalidades possíveis: blindagem do oponente, Defesa do oponente, combate às cegas, arma improvisada (Capítulo 7); condições escorregadias (–1), bêbado (–1), em meio a um incêndio (–3).

Armas de Fogo

Theodore Logan era um homem bem protegido. Sua mansão na encosta da colina era cercada por um alto muro de pedra, encimado por arame farpado e sensíveis detectores de movimento. Câmeras cobriam cada centímetro da propriedade. Seguranças armados patrulhavam o terreno 24 horas por dia, acompanhados por cães enormes. E também havia a própria mansão, uma verdadeira fortaleza.

Simon verificou mais uma vez a velocidade do vento e anotou-a em sua tabela de cálculo de fabricação caseira. Tomara-lhe quase uma semana encontrar o ponto de observação perfeito no topo de uma colina a quase um quilômetro e meio da propriedade de Logan. A partir dali, ele tinha uma visão clara da piscina aquecida do homem. Logan era uma criatura de hábitos. Ele gostava de nadar à noite. E os hábitos, como Simon aprendera na escola de atiradores de elite, eram capazes de matar uma pessoa.

Simon enfiou a mão no bolso e sacou uma pesada bala com ponta de prata, carregou cuidadosamente o fuzil com mira telescópica e levou a coronha ao ombro. A mira de visão noturna revelava a beirada da piscina em tons sinistros de verde. Logan estava saindo da água quando Simon posicionou a mira sobre o coração do homem.

A Habilidade com Armas de Fogo permite ao personagem identificar, operar e conservar a maioria dos tipos de arma de fogo, desde as pistolas aos fuzis, passando por armas de uso militar, como submetralhadoras, fuzis de assalto e metralhadoras. Esta Habilidade pode representar o tipo de treinamento formal fornecido aos policiais e militares, ou então a experiência básica e prática comum entre caçadores, criminosos e aficionados por armas de fogo. A Habilidade também se aplica ao uso de arcos. O personagem é capaz de utilizar tanto armas de fogo quanto arcos.

Observe que o índice de Armas de Fogo não se aplica à construção nem ao conserto manual de armas, somente a sua utilização. A construção e o reparo são da alçada da Habilidade Ofícios (consulte a pág. 62).

Possuída por: caçadores, criminosos, negociantes de armas, policiais, sobrevivencialistas* e soldados.

Especializações: Arco, Atirador de Elite, Espingarda, Fuzil, Pistola, Rajada e Tiro de Precisão.

Resultados dos testes

Falha dramática: A arma enguiça de alguma maneira ou o personagem atinge acidentalmente um alvo diferente (talvez ele mesmo). O tipo mais comum de falha dramática é o "negar fogo" — a bala simplesmente não é disparada quando o gatilho é acionado — e o personagem pode atirar novamente no turno seguinte. Outros defeitos mecânicos, como o emperramento, podem ser contornados no turno que se segue.

Falha: O personagem erra o alvo desejado. O Narrador determina o que a bala atingirá de fato, se é que acertará alguma coisa.

Êxito: O personagem atinge o alvo desejado. Você encontrará mais detalhes sobre o dano provocado por armas de fogo no Capítulo 7.

Êxito excepcional: O personagem não só atinge o alvo como também uma área vital, o que aumentará o estrago na medida de seu sucesso.

Equipamento sugerido: No Capítulo 7: Combate, você encontrará exemplos de armas de fogo e seus respectivos índices de Dano, que serão acrescentados aos ataques à distância como bônus devidos ao equipamento.

Penalidades possíveis: blindagem do alvo, encobrimento do alvo, alvo prostrado (Capítulo 7); ventos fortes (–1 a –3)

Briga

Era o estereótipo do motoqueiro: grande e de ombros largos, braços musculosos e tatuados apertados nas mangas da camiseta justa. Ele fazia vulto ao lado de Miles.

— Eu e você vamos nos divertir um pouquinho, seu cê-dê-efe — ele disse entre dentes amarelos. — Depois eu e a tua namoradinha ali vamos brincar para valer.

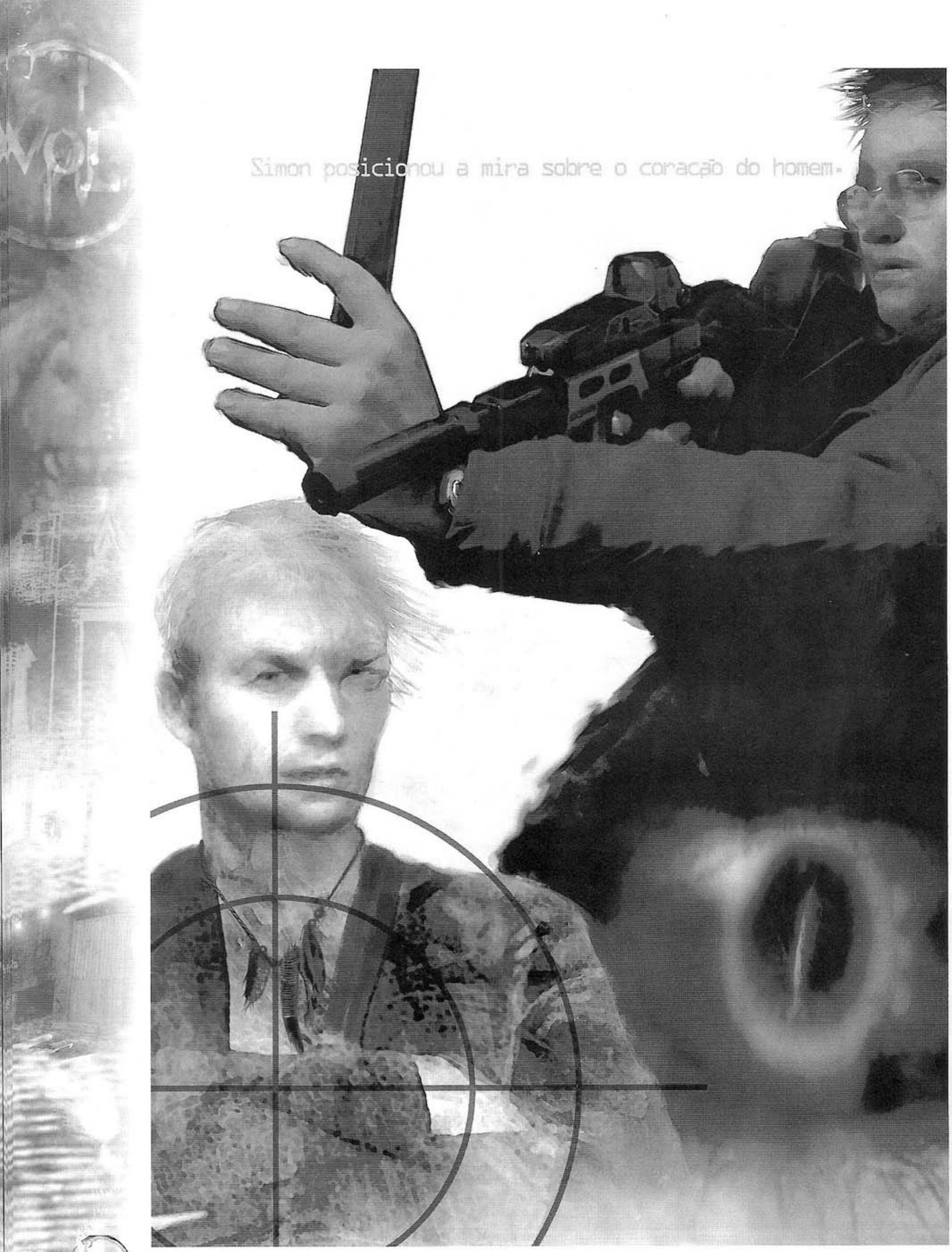
Miles se reclinou e o motoqueiro mordeu a isca, debruçando-se para encarar com ferocidade o jovem estudante de História. O primeiro soco de Miles atingiu o pomo-de-adão do motoqueiro. O engulho fez o homem se dobrar ao meio, e Miles secundou com uma pancada na orelha.

O motoqueiro caiu no chão como um saco de cimento úmido.

— Vai nessa, babaca — Miles disse no silêncio que se seguiu, depois tomou Ângela pela mão. — Vamos dar o fora daqui.

A Briga define a competência do personagem no combate desarmado, seja ele um faixa preta de caratê, um arruaceiro recalcitrante ou um universitário que fez alguns cursos de autodefesa. Os personagens com esta Habilidade sabem como atingir um oponente, onde acertar para obter efeito máximo e como se defender de um ataque. Implica o uso de punhos, cotovelos, joelhos, ombros, cabeçadas, chaves de

Simon posicionou a mira sobre o coração do homem.



braço e pescoço. Os personagens com índices elevados talvez conheçam diversas técnicas de combate desarmado. A habilidade com essas técnicas se reflete nas Vantagens Estilos de Luta (veja as págs. 110–112), que têm Briga como base.

A Briga é acrescentada à Força do personagem quando se trava combate desarmado.

Possuída por: membros de gangues, motoqueiros, policiais, pugilistas e soldados.

Especializações: Bloqueio, Boxe, Corpo-a-corpo, Kung Fu, Projeção e Truques Sujos.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue atingir o oponente e o ataque o deixa vulnerável a um contragolpe. A Defesa ou a Esquiva do personagem não será aplicada ao ataque seguinte desferido contra ele em combate próximo.

Falha: O ataque do personagem erra o alvo.

Êxito: O personagem golpeia o oponente. Você encontrará detalhes sobre o combate e o dano no Capítulo 7.

Êxito excepcional: O personagem desfere um golpe particularmente forte ou atinge uma área vital do oponente, provocando dano excepcional.

Equipamento sugerido: pilha de moedas (+1), soco-inglês (+1), luvas militares (+3).

Penalidades possíveis: condições escorregadias (–1), péssimas condições meteorológicas (–1 a –3), espaço exíguo (–2), obstáculos (–1 a –3), bêbado (–2).

Condução

Dobraram a esquina cantando os pneus e saíram numa rua deserta. A picape que os perseguia abriu a curva, subiu na sarjeta do outro lado e atropelou uma caixa de correio antes de o motorista conseguir controlar o veículo.

— Segure-se! — disse John, pisando no freio e esterçando o volante. Jenny e Robert foram atirados contra as portas do Volvo, que girou e voltou por onde viera, direto para cima da caminhonete que o perseguia. John viu de relance a expressão de espanto do outro motorista antes de o homem guinar a picape e atingir um hidrante.

Pelo vidro traseiro, Robert viu os destroços desaparecerem ao longe.

— Puta merda — ele disse, chacoalhando a cabeça. — Onde 'cê aprendeu a dirigir desse jeito?

John deu risada.

— Quem disse que ninguém aprende nada com Os gatões?

A Habilidade Condução permite ao personagem operar um veículo sob condições difíceis ou perigosas. Os personagens não precisam desta Habilidade para simplesmente dirigir um carro. Pode-se presumir que, na sociedade moderna, a maioria das pessoas está familiarizada com os automóveis e as leis de trânsito. Não, esta característica compreende a experiência ou o treinamento necessários para operar em altas velocidades, lidar com estradas em condições perigosas e levar um veículo aos limites de seu desempenho. A Condução é a diferença entre um típico pai de família que dirige uma minivan e um policial, um ladrão de carros ou um piloto de corrida (você encontrará os modificadores de paradas de dados fornecidos por diversos veículos na característica "Dirigibilidade", pág. 146).

A Habilidade também se aplica à pilotagem e ao controle de barcos. Para ser capaz de pilotar um avião, o personagem precisará de Pilotagem, uma Especialização desta Habilidade. Com essa característica, as tentativas de controlar um avião exigirão testes baseados em Condução, aos quais será acrescentado um dado em função da Especialização Pilotagem. O personagem que tem a Habilidade Condução, mas não a Especialização Pilotagem, não consegue operar efetivamente um avião. Suas tentativas serão baseadas exclusivamente no Atributo e estarão sujeitas a uma penalidade de –1 por inaptidão.

Observe que o índice de Condução não se aplica à construção nem ao conserto manual de veículos, somente a sua operação. A construção e o reparo são da alçada da Habilidade Ofícios (consulte a pág. 62).

Possuída por: entregadores, equipes de resgate, ladrões de carro, *motoboys*, pilotos de corrida e policiais.

Especializações: Carros de Alto Desempenho, Despiste, Motocicletas, Perseguição, Proezas e Tração nas Quatro.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem perde o controle do veículo ao tentar uma manobra. Em alta velocidade, ocorre um acidente capaz de destruir o veículo e ferir seus ocupantes. Se o terreno não apresentar obstáculos convenientes (o personagem segue por uma estrada desimpedida ou um deserto de sal), o carro capotará alguns metros antes de parar. Em baixa velocidade, o veículo bate de raspão num carro estacionado ou numa árvore, ou talvez derrape para fora da estrada e acabe atolado, a critério do Narrador. Consulte a seção "Veículos", na pág. 141, onde você encontrará as regras que definem como lidar com veículos e acidentes.

Falha: O personagem não completa a manobra desejada. A direção em que o veículo vai trafegar (se não ficar simplesmente parado) é determinada pelo Narrador e não pelo personagem.

Êxito: O personagem completa a manobra desejada.

Êxito excepcional: O personagem não só completa a manobra desejada como também ganha muito mais terreno do que o esperado. Ele consegue fazer uma curva fechada, cai direitinho numa repentina brecha no trânsito e dispara rua afora.

Perseguir um veículo

Parada de dados: Destreza + Condução + Dirigibilidade do veículo contra Destreza + Condução + Dirigibilidade do veículo.

Ação: prolongada e disputada (cada teste representa um turno de condução).

Perseguir um veículo em fuga testa tanto os reflexos aguçados quanto os nervos de aço do personagem, pois o motorista perseguido tenta aumentar a distância entre ele e o perseguidor. Faça um teste de Destreza + Condução + Dirigibilidade para cada motorista. Cada teste representa um turno. Contudo, não se trata exatamente de uma ação prolongada e disputada tradicional. Os testes são realizados para cada participante a cada turno, mas o perseguido tem um objetivo diferente do perseguidor. Para o perseguido, o número de sucessos necessários é igual à Aceleração do veículo que o persegue (mais informações na seção "Exemplos de veículos", na pág. 146). Portanto, se o veículo do perseguidor tiver Aceleração 15, os sucessos acumulados pelo perseguido terão de chegar a quinze para que ele consiga escapar.

O perseguidor, no entanto, não está tentando fugir. Seu objetivo é muito mais específico: impedir que o perseguido escape. O número de sucessos que o perseguidor precisa juntar, portanto, é diferente. Ele tentará acumular um número igual ou superior ao total de sucessos do perseguido a cada momento da perseguição. Se chegar a esse número, o perseguidor alcançará o perseguido.

A velocidade relativa dos veículos também influencia a determinação de quem provavelmente escapará ou será alcançado. Um caminhão de cinco eixos dificilmente alcançaria um carro esporte, por exemplo, mas o carro esporte provavelmente alcançaria o caminhão. A cada três pontos de diferença entre as Acelerações dos competidores, o mais rápido dos dois recebe um bônus de +1 nos testes de perseguição. Os restos são arredondados para baixo. Portanto, se o perseguidor tiver Aceleração 22 e o perseguido 13, os testes realizados em nome do primeiro receberão um bônus de +3. Se o perseguidor tiver Aceleração 15 e o perseguido 13, nenhum dos dois ficará com o bônus (a diferença entre as Acelerações é menor que três e, portanto, será arredondada para baixo).

Exemplo: *Serge tenta despistar os mafiosos que estão determinados a se vingar dele. Ele tem Destreza 3, Condução 2 e um carro compacto com Dirigibilidade 3 e Aceleração 15. O motorista que o persegue tem Destreza 2, Condução 4 e um sedã com Dirigibilidade 2 e Aceleração 14. A diferença entre as Acelerações não é suficiente para dar um bônus a nenhum deles (é menor que três e, portanto, é arredondada para zero). Serge fará um teste com oito dados (3 + 2 + 3) e precisará acumular um total de catorze sucessos para escapar. O perseguidor lançará oito dados (2 + 4 + 2), mas ele só terá de acumular um número de sucessos igual ou superior ao total de Serge em qualquer turno. Portanto, se Serge conseguir três sucessos no primeiro turno e os mafiosos obtiverem três ou mais, estes o alcançarão imediatamente. Se, no quinto turno, Serge conseguir oito sucessos e os mafiosos cinco, e se o total de sucessos dos mafiosos de um turno para outro não tiver igualado nem excedido o total de Serge, ele terá sempre mantido a liderança. Se, no quinto turno, Serge tiver catorze sucessos e seus perseguidores dez, ele terá escapado. Ele dobra a esquina e os mafiosos não conseguem acompanhá-lo, ou então Serge tira uma fina de um veículo que passa a bloquear completamente o caminho dos perseguidores.*

Se tiver uma vantagem inicial, o perseguido receberá um certo número de sucessos automáticos no começo da perseguição. Os sucessos obtidos em nome dele no decorrer da tarefa prolongada e disputada serão acrescentados a esse número de um turno a outro, o que dará ao perseguido uma vantagem permanente. Como regra geral, uma vantagem inicial de vinte metros vale um sucesso automático. Portanto, se Serge estivesse quarenta metros à frente dos mafiosos quando a perseguição teve início, ele começaria com dois sucessos gratuitos e poderia acrescentar a esses os que obtivesse durante a perseguição. Esse bônus reduziria bastante a chance de os perseguidores acumularem um número igual ou superior em qualquer turno.

Os modificadores negativos aplicados aos testes devidos ao terreno acidentado ou a condições perigosas são os mesmos para os dois participantes. Um fugitivo desesperado pode incorrer intencionalmente num modificador negativo (dirigir na contramão, passar por cima de uma ilha, atravessar uma viela coalhada de lixo) para obrigar o perseguidor a enfrentar as mesmas condições.

As ações do motorista devem se dedicar à condução da perseguição. Se o motorista realizar uma ação diferente em qualquer turno, como disparar uma arma de fogo, ele terá de abrir mão de seu teste de Destreza + Condução + Dirigibilidade. A perseguição continuará, mas o personagem não acumulará sucessos (o Narrador também fará um teste de sorte em nome do motorista para ver se ele não perde o controle do veículo, como explicado na pág. 125). Somente o motorista que possui um poder sobrenatural ou a Vantagem Ás do Volante é capaz de manter a perseguição *e* realizar uma ação diferente no mesmo turno.

No entanto, os passageiros dos dois veículos podem realizar outras ações. É muito provável que disparem uns contra os outros. Se houver combate entre os veículos envolvidos na perseguição, determine a Iniciativa de todos os combatentes. Não importa se os motoristas contribuirão ou não na luta, seus testes de Destreza + Condução + Dirigibilidade serão realizados no início de cada turno. Os verdadeiros combatentes serão atendidos em seqüência, segundo a fila de Iniciativa, até o começo do turno seguinte, quando então novos testes de Destreza + Condução + Dirigibilidade serão realizados.

As regras para lidar com Veículos, que podem ser encontradas no Capítulo 6 (pág. 141), ajudam a administrar o combate entre carros. Algo muito importante é a distância entre perseguidor e perseguido durante toda a perseguição. Essa distância se baseia na diferença dos totais de sucessos obtidos até então por um e outro veículo. Cada sucesso equivale aproximadamente a vinte metros. Portanto, se Serge tiver oito sucessos e os mafiosos quatro, Serge terá uma vantagem de oitenta metros. Naturalmente, o Narrador pode estabelecer um outro critério para a distância representada pela diferença. Se os oponentes enfrentassem tráfego intenso, cada sucesso de diferença poderia representar apenas dez metros. Ou, se a perseguição tivesse lugar numa pradaria, cada sucesso de diferença poderia representar trinta metros. A distância entre perseguidor e perseguido deve ser comparada aos alcances das armas de fogo empregadas em perseguições acompanhadas de tiroteio (consulte a tabela "Armas de longo alcance", pág. 169).

Se o total de sucessos do perseguidor igualar ou exceder o do perseguido em qualquer turno, o primeiro alcançará o segundo. A corrida chegará ao fim. O motorista que persegue (e somente o motorista) terá direito a uma ação livre contra o perseguido como, por exemplo, abalroar o outro veículo. O perseguido estará inteiramente a par da ameaça e não se achará surpreso. No mais, se a Iniciativa ainda não tiver sido determinada, esse é o momento ideal. Se tiver sido definida anteriormente na cena, os testes agora serão realizados em nome dos motoristas e os resultados acrescentados à fila de Iniciativa. Em suas respectivas ações a cada turno, os motoristas agora poderão tentar abalroar um ao outro ou realizar outras manobras, como as que se acham resumidas na seção "Veículos", pág. 141.

Observe que uma simples corrida de arrancadas, na qual os motoristas competidores tentam ser os primeiros a cruzar a linha de chegada, é tratada como uma tarefa prolongada e disputada convencional. Os sucessos de cada participante são acumulados e todos tentam chegar ao mesmo total. O primeiro a consegui-lo será o vencedor.

Resultados dos testes

Falha dramática: O motorista perde o controle de seu veículo e sofre um acidente, o que destruirá o carro e talvez venha a ferir os ocupantes, ou então ele tenta uma manobra que acaba imobilizando o veículo (por exemplo, ele tenta atravessar um pequeno trecho de calçada e acaba estourando os quatro pneus ao passar por cima de uma cerca viva). A perseguição chega ao fim.

Falha: O motorista não ganha terreno na perseguição.

Êxito: O motorista ganha algum terreno na perseguição, quer esteja fugindo ou perseguindo.

Êxito excepcional: O motorista ganha terreno com um misto de sorte e competência. Ele reduz a marcha e costura entre dois veículos no momento certo, disparando pelo acostamento e ganhando metros preciosos.

Equipamento sugerido: Na pág. 146, você encontrará exemplos de veículos (+1 a cada três pontos de diferença entre as Acelerações).

Penalidades possíveis: péssimas condições meteorológicas (–1 a –3), condições escorregadias (–2), obstáculos (–1 a –3), danos ao veículo (veja a seção "Veículos", pág. 141).

Seguir um veículo

Parada de dados: Raciocínio + Condução + Dirigibilidade do veículo (perseguidor) contra Raciocínio + Autocontrole + equipamento (alvo).

Ação: disputada.

Trata-se de uma forma dissimulada de perseguição na qual o perseguidor tenta seguir o alvo sem ser detectado. Em vez de depender de reflexos rápidos para manter a proximidade, o perseguidor trava uma disputa de atenção com o oponente desavisado, guardando simplesmente a distância necessária para não perder o alvo de vista e ao mesmo tempo misturar-se ao tráfego circundante.

Quando o personagem tentar seguir outro veículo, faça um teste de Raciocínio + Condução + equipamento. Neste caso, o "equipamento" equivale à Dirigibilidade do carro dele (veja a pág. 146), pois o personagem vai acelerar, reduzir ou fazer curvas para evitar a detecção.

Trata-se também de uma ação disputada. Faz-se um teste de Raciocínio + Autocontrole em nome do alvo. O modificador devido ao equipamento não se baseia na manobrabilidade do próprio veículo, e sim na ostentação ou na obviedade do veículo do perseguidor. Se este dirigir um compacto cinzento, o alvo provavelmente não receberá qualquer bônus, pois o carro que o persegue se perderá entre os outros veículos da via. Se for uma motocicleta, haverá um bônus de +1; +3 no caso de um carro esporte; +4 para um caminhão de cinco eixos, ou +5 no caso de um Porsche. Um perseguidor discreto, como um aeroplano sobrevoando a área, provavelmente enganará completamente o alvo ou imporá uma penalidade de –5 a qualquer teste de detecção.

O teste disputado se dá quando a ação tem início. Se o alvo vencer, ele notará que é seguido e pode tentar escapar (caso no qual tem-se uma perseguição propriamente dita; consulte a tarefa anterior). Se o perseguidor vencer, ele seguirá o alvo sem ser detectado. No caso de trajetos curtos, um teste pode ser suficiente. Para itinerários mais longos, o Narrador pode pedir um teste a cada quinze quilômetros aproximadamente.

Alcançar veículos a pé

É inevitável em qualquer jogo cheio de ação que um personagem a pé tente alcançar e atacar um veículo em movimento ou saltar para dentro dele. Para a maioria das pessoas comuns, trata-se de uma façanha desesperada. Para seres inumanos capazes de se mover a velocidades fantásticas, existem outras possibilidades. Presume-se que o veículo antes estava parado ou passa pelo personagem a uma certa velocidade.

Não importa a rapidez do personagem, o número de oportunidades a sua disposição para alcançar um veículo em franca aceleração e/ou alta velocidade é bastante limitado. Ou seja, ele terá apenas algumas chances de se agarrar ao veículo antes que este se afaste demasiadamente.

O personagem corre à velocidade máxima para se aproximar ou alcançar um veículo em movimento. A cada dez unidades de Deslocamento do personagem, você poderá fazer um teste de Vigor + Esportes + equipamento para tentar alcançar o veículo. Cada teste exige um turno, durante o qual o personagem nada poderá fazer a não ser correr. Se bem-sucedido no teste, ele alcançará o veículo e terá direito a uma ação livre fora da seqüência normal de turnos (o que explicaremos mais detalhadamente a seguir).

Se você falhar no teste inicial para alcançar o veículo, o personagem poderá continuar tentando. Todo esforço adicional exige um turno e é tratado como uma tentativa consecutiva (pág. 131). Portanto, a segunda tentativa incorrerá numa penalidade de –1 no teste de Vigor + Esportes, a terceira estará sujeita a uma penalidade de –2, e assim por diante. O personagem pode fazer uma dessas tentativas a cada dez unidades de Deslocamento. Portanto, o personagem com Deslocamento 10 ou 12 só pode fazer uma tentativa. O personagem com Deslocamento igual ou inferior a 9 também só tem direito a uma tentativa mas, em lugar do teste de Vigor + Esportes, ele terá de fazer um teste de sorte.

Se o motorista do veículo souber que o personagem tenta alcançá-lo, a ação passará a ser disputada. Faça um teste usando a parada de Vigor + Esportes + equipamento do personagem contra a de Destreza + Condução + Dirigibilidade do motorista. Se conseguir mais sucessos, o personagem alcançará o veículo. Se o motorista obtiver um número igual ou superior, o personagem terá de recorrer a tentativas consecutivas (que também serão disputadas) para não ficar para trás.

Se ele de fato alcançar o veículo, a ação livre do personagem poderia ser saltar para dentro do carro, atirar à queima-roupa em alguém no interior do mesmo, brandir uma arma contra alguém ao alcance ou (se o personagem tiver esse poder) atacar o próprio veículo (consulte a seção "Investidas", pág. 164)

Se não tentar entrar no veículo, o personagem poderá realizar uma ação ou atacar antes que o carro saia do alcance. A menos que seja inutilizado como resultado do ataque, o veículo estará fora de alcance logo em seguida. Se o personagem de fato tentar entrar no carro, faça um teste de Destreza + Esportes. É necessário no mínimo um sucesso. No caso de uma falha dramática, ele escorregará e receberá um ponto de dano contundente. No caso de uma falha normal, ele não conseguirá entrar, mas continuará de pé. O veículo estará completamente fora de alcance. Se o personagem conseguir entrar, determine a Iniciativa caso tenha início o combate entre ele e qualquer um dos passageiros.

Se estiverem cientes de que o personagem os persegue, os passageiros poderão desferir ataques contra ele durante a perseguição. Nesse caso, determine a Iniciativa de todos os envolvidos. A ação do personagem a cada turno será dedicada a alcançar o veículo, ao passo que as dos oponentes serão dedicadas a atacar (provavelmente com Armas de Fogo). Para a determinação do alcance, presuma que o personagem estará a poucos metros do veículo durante todo o período em que ele tenta se aproximar do mesmo. Quando as oportunidades do personagem se esgotarem, o veículo se afastará.

Use o "Equipamento sugerido" e as "Penalidades possíveis" da tarefa "Perseguir alguém a pé", pág. 74.

Resultados dos testes

Falha dramática: A atenção dividida do personagem tem como resultado um acidente de trânsito que danificará ou destruirá o carro e pode vir a ferir seus ocupantes. Como alternativa, uma perseguição em baixa velocidade (ou de baixa intensidade) pode terminar com o personagem tentando tomar um atalho e encontrando o caminho bloqueado por um caminhão de entregas ou outro obstáculo.

Falha: Se falhar no teste, o perseguidor não terá guardado distância suficiente do alvo e será detectado. Se o alvo decidir fugir, a tarefa se transformará numa perseguição propriamente dita. Se o alvo falhar no teste, ele não notará o carro estranho que reproduz cada um de seus movimentos. Se ambos falharem, refaça os testes.

Êxito: Se vencer a ação disputada, o perseguidor permanecerá fora de vista e poderá seguir o alvo por até quinze quilômetros sem precisar fazer outro teste disputado. Se o alvo vencer, ele perceberá que é seguido e poderá tentar escapar.

Se os dois lados conseguirem o mesmo número de sucessos, o perseguidor não se entregará completamente, mas terá chegado perto o bastante para deixar o alvo desconfiado. Faça um segundo teste disputado para decidir a situação.

Êxito excepcional: Se vencer a ação disputada com uma margem de cinco sucessos ou mais, o perseguidor terá encontrado a distância e a posição perfeitas no tráfego para não ser detectado durante todo o percurso. Nenhum outro teste será necessário até o Narrador decidir o contrário. Se o alvo vencer a ação disputada com um resultado similar, ele não só detectará o perseguidor como também poderá dar uma boa olhada em sua "sombra".

Equipamento sugerido: Dirigibilidade do veículo perseguidor; veja na explicação da tarefa alguns exemplos de "obviedade" do perseguidor; binóculos (+1), um segundo veículo perseguidor (+3).

Penalidades possíveis: espelhos retrovisores quebrados (–1) ou ausentes (–3), tráfego interveniente (–1 a –3), péssimas condições meteorológicas (–1 a –3), estradas sinuosas (–2).

Dissimulação

O truque era manter o peso distribuído uniformemente e deslizar pelo chão em vez de dar passos desequilibrados. John caminhava pelo corredor sem fazer ruído, mais devagar do que gostaria, mas velocidade e silêncio simplesmente não combinavam. Ele nunca deixava todo o peso recair num único pé, e o velho assoalho de madeira-de-lei jamais emitiu um rangido de protesto. Ele levou alguns minutos para chegar à cozinha, depois saiu pela porta e sumiu, sem que ninguém o visse ou ouvisse.

A Habilidade de Dissimulação representa a experiência ou o treinamento do personagem em evitar a detecção, seja ao se mover em silêncio, aproveitar-se de abrigos ou misturar-se à multidão. Ao tentar atravessar uma área sem fazer ruído ou usar as características do terreno como forma de encobrimento, faça um teste de Destreza + Dissimulação + equipamento. Ao tentar passar despercebido na multidão, o teste mais apropriado é o de Raciocínio + Dissimulação. O Narrador pode fazer os testes de Dissimulação por você e em segredo, pois o personagem geralmente não terá como saber se foi detectado até ser tarde demais. Se o personagem tentar evitar a detecção por parte de um grupo de observadores alertas, será necessário um teste disputado contra a parada de Raciocínio + Autocontrole + equipamento dos observadores.

Possuída por: caçadores, criminosos, detetives particulares e policiais.

Especializações: Camuflagem, Deslocamento no Escuro, Deslocamento no Mato e Multidões.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue se mover furtivamente e ainda faz alguma coisa que acaba atraindo a atenção para sua pessoa. Ele pisa num galho seco ou numa garrafa quebrada, ou então empurra alguém na multidão, que protesta veementemente e em alto e bom som.

Falha: O personagem não consegue se mover ou agir de maneira dissimulada. Se os possíveis observadores obtiverem pelo menos um sucesso no teste de Raciocínio + Autocontrole, o personagem será flagrado.

Êxito: O personagem evitará a detecção se os sucessos dele excederem os dos oponentes.

Êxito excepcional: O personagem, por meio de uma combinação de sorte e talento, encontra as circunstâncias perfeitas para agir sem ser notado durante um turno. Por exemplo, a repentina passagem de um caminhão barulhento permite-lhe atravessar correndo um pátio descoberto sob os narizes de guardas geralmente alertas.

Seguir alguém

Parada de dados: Raciocínio + Dissimulação + equipamento (a "sombra") contra Raciocínio + Autocontrole + equipamento (alvo).

Ação: disputada.

Esta tarefa tem lugar quando um personagem tenta seguir o alvo sem ser detectado, como uma sombra. Em vez de depender de reflexos rápidos para manter a proximidade, o perseguidor se envolve num jogo com o oponente desavisado, guardando apenas distância suficiente para não perder o alvo de vista e ao mesmo tempo passar despercebido em meio à multidão.

Quando o personagem tentar seguir alguém, faça um teste disputado contra a parada de Raciocínio + Autocontrole + equipamento do alvo. Se este vencer, ele notará que é seguido. Se a "sombra" vencer, ela seguirá o alvo sem ser detectada. No caso de uma caminhada breve, um teste deve ser suficiente. O Narrador pode pedir um teste a cada sete ou oito quilômetros no caso de percursos mais extensos.

Se o personagem que você interpreta for seguido, o Narrador pode fazer os testes de Raciocínio + Autocontrole por você e em segredo. Se o teste for um fracasso, nem você nem seu personagem deverão saber que algo saiu errado.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem que segue outra pessoa faz alguma coisa que acaba chamando atenção para si mesmo. Ele atravessa a rua e topa com um carro. O personagem é detectado automaticamente. Se sofrer uma falha dramática, o alvo estará completamente tranqüilo. Nenhum outro teste será realizado para detectar a "sombra" até o Narrador decidir o contrário.

* N. dos T.: Em inglês, "survivalists". O termo se refere a pessoas que se preocupam constantemente com catástrofes e preparam-se para sobreviver a elas, construindo abrigos, armazenando víveres, fazendo cursos de sobrevivência e coisas do gênero.

Falha: Se a "sombra" falhar no teste, ela não guardará distância suficiente do alvo e provavelmente será notada. Se o alvo falhar no teste, ele não detectará ninguém seguindo cada um de seus passos. Se ambos falharem, refaça os testes.

Êxito: Se o perseguidor vencer a ação disputada, ele continuará fora de vista e poderá seguir o alvo por sete ou oito quilômetros sem precisar fazer outro teste disputado. Se o alvo vencer, ele perceberá que é seguido e talvez tente escapar.

Se os dois lados conseguirem o mesmo número de sucessos, o perseguidor não se entregará completamente, mas chegará perto o bastante para deixar o alvo desconfiado. Faça um segundo teste disputado para resolver a situação.

Êxito excepcional: Se vencer a ação disputada por cinco sucessos ou mais, o perseguidor terá encontrado a distância e o encobrimento perfeitos para não ser detectado durante todo o percurso. Nenhum outro teste será necessário, não importando a extensão do trajeto, até o Narrador decidir o contrário. Se vencer a ação disputada por cinco sucessos ou mais, o alvo não só detectará a "sombra" como também poderá dar uma boa olhada no perseguidor.

Equipamento sugerido: para a "sombra": par de tênis (+1), roupas indefiníveis (+1), binóculos pequenos (+2), outras "sombras" (+3); para o alvo: a "sombra" veste roupas espalhafatosas (+1 a +3), alguém o avisa que ele é seguido (+4).

Penalidades possíveis: para a "sombra": o alvo é um desconhecido (–1), visibilidade ruim (–1); para o alvo: área apinhada de gente (–1 a –3), visibilidade ruim (–1 a –3).

Esportes

Mal John chegou à sacada, a porta do quarto de hotel se abriu. Não havia tempo para fechar as elegantes portas duplas e envidraçadas que davam para o pátio, e a brisa já agitava as cortinas. Não demoraria muito para Logan — ou pior, um de seus guarda-costas de faces lívidas — notar algo errado e sair para verificar.

Não havia onde se esconder. John olhou freneticamente ao redor e viu que as sacadas do outro lado estavam a quase quatro metros de distância: longe demais para arriscar uma queda de vinte andares.

John olhou para a sacada do andar de baixo e tentou não pensar nos carros que pareciam tão pequenos. Ele passou as pernas por cima do parapeito, sustentando todo o seu peso nos braços, e torceu para que toda aquela prática de escalada no verão passado agora valesse a pena.

Os Esportes compreendem uma vasta categoria de treinamentos físicos, desde a escalada em rocha à canoagem, passando por esportes profissionais como o futebol americano ou o hóquei. A Habilidade Esportes pode ser aplicada a qualquer ação que exija esforço físico prolongado ou que demande agilidade e coordenação motora consideráveis. Entre os exemplos temos: escalar um muro alto, percorrer longas distâncias e saltar de um telhado para outro. Em combate, a Habilidade é combinada com a Destreza para determinar a precisão dos ataques com armas de arremesso.

Possuída por: atletas profissionais, policiais, professores de Educação Física, sobrevivencialistas* e soldados.

Especializações: Acrobacia, Arremesso, Canoagem, Corrida de Longa Distância, Corrida de Velocidade, Escalada e Natação.

Resultados dos testes

Falha dramática: A tentativa não só fracassa como o personagem também se machuca. Pode ser uma torção muscular ou ligamentar, o que provocará um único ponto de dano contundente. Tentativas arriscadas, como escalar um edifício ou percorrer a nado uma longa distância, podem ter repercussões graves. Veja as regras que tratam de quedas (pág. 181) e fôlego (pág. 49).

Falha: O personagem não consegue completar a ação desejada. O arremesso erra o alvo. Ele não chega ao telhado do outro lado. No caso de uma ação física prolongada, como escalar ou correr longas distâncias, ele não perderá terreno mas tampouco fará qualquer progresso.

Êxito: O personagem completa a ação como havia planejado. O arremesso acerta o alvo. Ele se aproxima da pessoa misteriosa em fuga ou apanha o bebê em pleno ar.

Êxito excepcional: O personagem completa a ação pretendida com uma eficiência ou uma força bem maior que a esperada. Uma proeza magistral de equilíbrio e agilidade transforma a tentativa de escalar o penhasco em algo muito mais rápido e tranqüilo do que o esperado. Ele apanha o bebê com uma das mãos *e* a chupeta com a outra.

Arremessar

Parada de dados: Destreza + Esportes + equipamento.
Ação: instantânea.

Arremessar um objeto pode ser uma demonstração física de força bruta ou uma combinação de graça e coordenação motora para atingir um alvo distante. O personagem é capaz de arremessar um objeto não-aerodinâmico (como um vaso de cerâmica ou um pneu) a uma distância em metros igual a sua parada de Força + Destreza + Esportes menos o Tamanho do objeto. O resultado é considerado curta distância. O alcance médio corresponde ao dobro desse valor, e o longo ao quádruplo. Portanto, um personagem com Força 4, Destreza 3 e Esportes 2 consegue arremessar um pneu de Tamanho 2 a sete metros em curta distância, catorze metros em média distância e 28 metros em longa distância.

Os objetos aerodinâmicos, como bolas de futebol americano e lanças, podem ser arremessados ao dobro das distâncias anteriores. Portanto, o mesmo personagem consegue lançar uma bola (Tamanho 1) a dezesseis metros em curta distância, 32 metros em média distância e 64 metros em longa distância.

Objetos com Tamanhos que igualam ou excedem a Força do personagem simplesmente não podem ser arremessados longe o bastante para caracterizar distância, mesmo sendo aerodinâmicos. São pesados ou volumosos demais para serem arremessados.

Apesar de a distância a que um objeto pode ser arremessado ser relativamente fixa, a precisão do personagem deve ser testada: Destreza + Esportes + equipamento. Armas como facas, lanças e pedras, no entanto, conferem seus índices de Dano como bônus quando arremessados (dê uma olhada no capítulo sobre combate). Os objetos comuns, como bolas de beisebol ou futebol, também podem ser arremessados para atingir e ferir alvos. Esses objetos cos-

tumam conferir um bônus de +1 e provocar dano contundente (consulte a pág. 153).

Os modificadores para acertar o alvo são de –2 à média distância e de –4 à longa distância. A longa distância definitivamente não é o limite a que um objeto pode ser lançado. O personagem poderia arremessá-lo com toda a força e alcançar distâncias ainda maiores, até duas vezes a longa distância, mas abriria mão da precisão. Se tentar arremessar um objeto contra um alvo que se encontra fora da maior categoria de alcance, o personagem ainda poderá fazer a tentativa. Faça um teste de sorte para determinar o êxito (pág. 125), não importando qual seria normalmente a parada do personagem. Os alvos localizados a uma distância mais de duas vezes superior ao limite de longo alcance são considerados completamente fora de alcance e nenhum arremesso é capaz de atingi-los.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem perde o controle sobre o objeto. Se for algo grande ou pesado (Tamanho 4 ou superior), a coisa acabará escorregando e caindo no chão, além de talvez vir a ferir o personagem. Objetos menores erram o alvo e atingem algo (ou alguém) acidentalmente, ou então simplesmente passam bem longe do alvo.

Falha: O objeto não acerta o alvo ou simplesmente não chega tão longe quando o esperado.

Êxito: O personagem acerta o alvo esperado. No caso de uma arma, cada sucesso inflige um ponto de dano.

Êxito excepcional: O objeto atinge o alvo com grande precisão e/ou força.

Equipamento sugerido: consulte os índices de Dano das armas de arremesso no capítulo sobre combate, pág. 161.

Penalidades possíveis: condições escorregadias (–1), vento forte (–2), péssimas condições meteorológicas (–1 a –3).

Escalar

Parada de dados: Força + Esportes + equipamento.

Ação: instantânea ou prolongada (um sucesso é necessário a cada três metros de altura; numa tarefa prolongada, cada teste representa um minuto de escalada).

Escalar um objeto exige um certo número de sucessos numa ação instantânea ou prolongada. O personagem consegue escalar três metros a cada teste bem-sucedido. Os objetos com três metros de altura ou menos podem ser escalados com uma ação instantânea. Os testes podem ser modificados de acordo com a disponibilidade de apoios para os pés e as mãos, a inclinação ou a natureza escorregadia da superfície e as condições do vento, tudo a critério do Narrador. Do mesmo modo, se o personagem decidir ir devagar e escolher com cuidado o caminho encosta acima, cada minuto acrescentado ao teste proporcionará um modificador de +1 a +3, no máximo. Portanto, se o personagem for devagar e cada teste representar três minutos de esforço em vez de um, será acrescentado um modificador de +2 ao teste.

Exemplo: *Miles, perdido na floresta, tenta subir numa árvore para se reorientar. Ele encontra uma árvore adequada com muitos galhos acessíveis e começa a subir. O Narrador determina que a árvore tem dezoito metros de altura e que os galhos estão escorregadios por causa da chuva. Miles tem Força 3 e seu índice de Esportes é igual a 2. Ele não tem outros instru-*

Apanhar objetos arremessados

Um objeto arremessado para ou contra um alvo poderia ser apanhado por este último. Obviamente, a distância entre o arremessador e o alvo não pode ser superior ao alcance máximo do arremesso. A precisão do arremessador também influencia a chance de o receptor apanhar o objeto.

Se o objeto for arremessado para o receptor, com a intenção de que seja apanhado, faz-se um teste de Destreza + Esportes em nome do receptor. Esse teste será modificado por um número de dados extras igual ao número de sucessos obtidos no teste do arremessador. Portanto, se Bill arremessar uma bola de futebol americano para Owens e obtiver três sucessos, a parada de Destreza + Esportes de Owen, quando este tentar apanhar a bola, receberá um bônus de +3. Se não conseguir sucessos em seu teste, o arremessador errará o alvo. O receptor não conseguirá apanhar o objeto de jeito nenhum.

Se o objeto for arremessado contra um alvo (provavelmente com a intenção de atingi-lo e machucá-lo) e este não tiver ciência da aproximação do objeto, a coisa não poderá ser apanhada. Na verdade, o alvo não terá direito à Defesa. Ou seja, ele se encontra surpreso (pág. 151). Os sucessos obtidos com o arremesso provocam a perda de pontos de Vitalidade por parte do alvo.

Também é possível infligir dano ao receptor que falha dramaticamente ao tentar apanhar um objeto arremessado para ele. Os pontos de dano equivalem aos sucessos obtidos com o arremesso.

O Narrador pode permitir que um alvo desavisado perceba a aproximação do objeto antes que este o atinja. O jogador que interpreta o alvo faz um teste reflexo de percepção (veja a pág. 45). Se ele falhar, o ataque terá seqüência como foi discutido anteriormente. Se for bem-sucedido no teste de Raciocínio + Autocontrole, o alvo poderá tentar sair do caminho (sua Defesa será aplicada normalmente), ou então tentar apanhar o objeto.

Se tentar apanhá-lo, ele perderá o direito à Defesa nesse ataque (afinal, ele estará tentando interceptar a trajetória do objeto). Um teste disputado de Destreza + Esportes é realizado contra o teste do arremessador. Se o arremessador conseguir mais sucessos, o alvo ainda assim será atingido e esses sucessos se transformarão em pontos de dano. Se o alvo conseguir mais sucessos, ele apanhará o objeto. No caso de um empate, o pretenso apanhador será atingido, e os sucessos do arremessador serão transformados em dano. O Narrador pode decidir que apanhar um objeto rombudo, como uma pedra, não provoca dano, mas apanhar um objeto pontudo e afiado, como uma faca, ainda pode incorrer em um ponto de dano letal. O receptor tem a mão cortada. Um êxito excepcional (cinco ou mais sucessos) obtido no teste para apanhar o objeto pode até anular o dano que seria infligido por um objeto pontiagudo.

É claro que os ataques à distância desferidos por armas de fogo ou arcos normalmente não podem ser "apanhados", a menos que o alvo tenha algum tipo de poder sobrenatural que lhe permita enxergar esses objetos velozes e também reagir a eles.

mentos que não suas mãos e pés; portanto, ele vai com calma. Três minutos se passam a cada teste, o que proporciona um bônus de +2. O Narrador impõe um modificador de –1 devido às condições escorregadias. Subir até o alto da árvore exige um total de seis sucessos (um sucesso a cada três metros) no decorrer de uma ação prolongada. Se levar quatro testes para acumular os seis sucessos necessários, Miles chegará ao topo da árvore depois de doze minutos.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem perde o apoio e cai. A queda pode ser fatal, dependendo da altura envolvida. Veja as regras que tratam de quedas na pág. 181.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso. Ele não perde nem ganha altitude.

Êxito: O personagem chega ao topo do objeto que deseja escalar (se a ação for instantânea) ou faz progresso contínuo em direção ao topo (no caso de uma ação prolongada).

Êxito excepcional: O personagem chega ao topo com tempo e energia de sobra. Se os sucessos obtidos excederem o total necessário para escalar o objeto (quer se trate de uma ação instantânea ou o montante já tenha excedido o total exigido por uma ação prolongada), o personagem poderá tentar uma outra ação instantânea ao chegar ao topo, como um salto mortal, por exemplo, a critério do Narrador.

Equipamento sugerido: corda de náilon (+1), sapatilhas de escalador (+1), arpéu (+2), pitons e martelo (+3).

Penalidades possíveis: falta de instrumentos (–1 a –5), péssimas condições meteorológicas (–1 a –3), inclinação acentuada (–1), ausência de apoios (–3).

Perseguir alguém a pé

Parada de dados: Vigor + Esportes + equipamento contra Vigor + Esportes + equipamento.

Ação: prolongada e disputada (cada teste representa um turno de corrida).

É inevitável que o personagem venha a correr atrás de alguém (ou, o que é mais provável, ser perseguido) em suas primeiras experiências com o sobrenatural. Ele impede uma criatura de vitimar um pobre coitado e persegue a coisa, ou então ele se acha por acaso diante de uma cena que não deveria presenciar e de repente se vê caçado.

A perseguição a pé é uma questão de resistência, reflexos e rapidez. Faça um teste de Vigor + Esportes para cada participante. Contudo, não se trata exatamente da tarefa prolongada e disputada convencional. Os testes são realizados para cada participante e a cada etapa (a cada turno), mas perseguidor e perseguido têm objetivos distintos. O número de sucessos que o perseguido precisa obter é igual ao Deslocamento do perseguidor. Portanto, se o perseguidor tiver Deslocamento 12, o perseguido precisará acumular doze sucessos para escapar.

O perseguidor, contudo, não está tentando fugir. Seu objetivo é muito mais específico: impedir a fuga do perseguido. O número de sucessos de que o perseguidor precisa, portanto, é diferente. Ele tentará computar um valor que venha a igualar ou a exceder o total de sucessos acumulados pelo perseguido até o momento em questão desde o início da perseguição. Se conseguir esse número, o perseguidor alcançará o perseguido.

Os Deslocamentos do perseguido e do perseguidor também influenciam a determinação de quem provavelmente escapará ou será apanhado. Um ser humano adulto dificilmente alcançaria um guepardo, por exemplo, mas o guepardo provavelmente alcançaria o ser humano. A cada três pontos de diferença entre os Deslocamentos dos competidores, o mais rápido dos dois recebe um bônus de +1 nos testes de perseguição. Os restos são arredondados para baixo. Portanto, se o perseguidor tiver Descolamento 11 e o perseguido 8, os testes realizados em nome do primeiro receberão um bônus de +1. Se o Deslocamento do perseguidor for 10 e o do perseguido 11, nenhuma das partes receberá o bônus (a diferença entre os Deslocamentos é menor que três e, portanto, será arredondada para baixo).

Exemplo: *Katla foge de um potencial agressor. Ela tem Vigor 2, Esportes 4 e Deslocamento 9. O agressor tem Vigor 3, Esportes 1 e Deslocamento 10. A diferença entre os Deslocamentos de ambos não é suficiente para conceder um bônus a nenhum dos dois (por ser menor que três, o resto é arredondado para baixo). Seis dados são lançados em nome de Katla, e ela precisará acumular um total de dez sucessos para escapar. Quatro dados são jogados em nome do agressor, mas ele só precisará acumular um número de sucessos que venha a igualar ou exceder o total obtido por Katla num determinado turno. Portanto, se ela conseguir um sucesso no primeiro turno e ele obtiver um ou mais, ele a alcançará imediatamente. Se, lá pelo quinto turno, ela tiver oito sucessos e ele jamais tiver igualado ou excedido o total da moça, ela terá sempre mantido a liderança. Se, no sétimo turno, Katla tiver dez sucessos e o perseguidor oito, ela escapará. O perseguidor perderá o fôlego ou tropeçará.*

Se tiver uma vantagem inicial, o perseguido receberá um certo número de sucessos automáticos no começo da perseguição. Os sucessos obtidos por ele no decorrer da tarefa prolongada e disputada serão acrescentados a esse número de um turno a outro, o que dará ao perseguido uma vantagem permanente. Como regra geral, uma vantagem inicial de dez metros vale um sucesso automático. Portanto, se Katla estava trinta metros à frente do assaltante quando a perseguição teve início, ela teria uma base de três sucessos e poderia acrescentar a esses os que obtivesse durante a perseguição. Esse bônus reduziria bastante a chance de o perseguidor acumular um número igual ou superior em qualquer turno.

Os modificadores negativos aplicados aos testes devido ao terreno acidentado ou a condições perigosas são os mesmos para os dois participantes. Um fugitivo desesperado pode incorrer intencionalmente num modificador negativo (saltar uma cancela ou percorrer um canteiro de obras) para obrigar o perseguidor a enfrentar as mesmas condições.

Todas as ações de qualquer um dos participantes da perseguição devem se dedicar à corrida. Se alguém realizar uma ação diferente em qualquer turno, como disparar uma arma de fogo, essa pessoa terá de abrir mão de seu teste de Vigor + Esportes naquele turno. O personagem poderá até realizar uma outra ação e percorrer todo o seu índice de Deslocamento, mas perderá o impulso da corrida; ele não acrescentará sucessos a seu total. Somente o personagem que possui um poder sobrenatural ou uma Vantagem especial poderia manter a perseguição *e* realizar uma ação distinta no mesmo turno.

A distância real entre perseguidor e perseguido a qualquer momento da perseguição baseia-se na diferença entre os totais acumulados por ambos. Cada sucesso equivale a dez metros. Portanto, se Katla tiver seis sucessos e o perseguidor dois, ela estará quarenta metros à frente.

Naturalmente, o Narrador pode estabelecer um outro critério para a distância representada pela diferença. Se os oponentes disputassem a corrida em terreno irregular, cada sucesso de diferença representaria apenas cinco metros, ou um metro. Ou, se a perseguição tivesse lugar em espaços abertos, cada sucesso de diferença representaria vinte metros.

Se o total de sucessos do perseguidor em algum momento igualar ou exceder o do perseguido num determinado turno, o primeiro alcançará o segundo. A corrida chegará ao fim. O perseguidor terá direito a uma ação livre contra o perseguido, como uma investida, por exemplo. Veja a seção "Investidas", na pág. 164. O perseguido terá plena consciência da ameaça, não estará surpreso e terá direito a usar sua Defesa. A Iniciativa será determinada logo em seguida para ambos os participantes caso o combate tenha início.

Observe que uma simples corrida na qual os competidores tentam ser os primeiros a cruzar a linha de chegada é tratada como uma tarefa prolongada e disputada convencional. Os sucessos de cada participante são acumulados e todos tentam alcançar o mesmo total de sucessos. Vencerá o primeiro que chegar a esse valor.

Consulte o quadro "Alcançar veículos a pé", pág. 69, para saber o que fazer quando o personagem corre atrás de veículos e tenta pular para dentro deles.

Resultados dos testes

Falha dramática: O participante tropeça, cai ou escorrega. É possível que ele venha a perder um ponto de Vitalidade devido a dano contundente, a critério do Narrador. A corrida chega ao fim.

Falha: O participante não ganha terreno durante a perseguição.

Êxito: O participante ganha algum terreno durante a perseguição, quer esteja fugindo ou perseguindo.

Êxito excepcional: O participante ganha bastante terreno com um misto de sorte e competência.

Equipamento sugerido: par de tênis (+1).

Penalidades possíveis: péssimas condições meteorológicas (–1 a –3), entulho (–1 a –3), terreno difícil (–1 a –5).

Saltar

Parada de dados: Força + Esportes + equipamento.

Ação: instantânea.

Com um salto em altura, o personagem é capaz de se deslocar trinta centímetros a cada sucesso obtido num teste de salto. No caso de um salto em distância, o personagem consegue atravessar sessenta centímetros a cada sucesso obtido. No salto com impulso, o personagem é capaz de atravessar um número de centímetros igual a trinta vezes seu Tamanho + outros 120 a cada sucesso obtido. Portanto, se uma pessoa de Tamanho 5 obtiver três sucessos num salto com impulso, ela terá percorrido 510 centímetros. Para tomar impulso, o personagem deve ser capaz de correr uma distância de no mínimo três metros. Se o espaço for limitado, o teste de Vigor + Esportes estará sujeito a uma penalidade de –1 a cada unidade de sessenta centímetros (arredondada para cima) descontada dos três metros exigidos. Portanto, se o personagem só tiver a sua disposição um metro e meio de terreno para tomar impulso, o teste estará sujeito a uma penalidade de –3.

Antes de saltar, o personagem pode tentar estimar a distância e suas chances de êxito. Faça um teste de Inteligência + Autocontrole ou Esportes, a critério do Narrador. Se for bem-sucedido no teste, você saberá o número de sucessos necessário para completar o salto e poderá decidir se vale a pena tentar. Você também pode descobrir quais serão as penalidades impostas pela falta de espaço suficiente para a tomada de impulso.

Exemplo: *Diana se vê encurralada no telhado do prédio onde mora, perseguida pelos escravos de sangue do vampiro que, nesse momento, sobem correndo as escadas. Sua única esperança é saltar para o telhado do prédio ao lado e torcer para que os bandidos não tenham coragem de segui-la. A distância entre os prédios é de seis metros. Diana tem Tamanho 5. Um teste de salto teria de produzir pelo menos quatro sucessos (o que daria um total de 630 centímetros) e ela precisaria de pelo menos três metros para tomar impulso, algo que o Narrador determina ser possível. Diana tem Força 3 e Esportes 3. O teste tem como resultado 4, 5, 8, 8, 8 e 9: quatro sucessos. Saltando do parapeito de pedra, Diana atravessa a distância interveniente e cai no outro telhado.*

Mas foi uma proeza perigosa. Em circunstâncias não tão tensas, Diana poderia ter estimado suas chances antes de arriscar a vida. O Narrador poderia ter permitido que o jogador que a interpreta fizesse um teste de Inteligência + Autocontrole ou Esportes a fim de determinar que quatro sucessos seriam necessários. Ou, se o Narrador decidisse que o espaço disponível para a tomada de impulso era de apenas 240 centímetros, um teste bem-sucedido de estimativa teria informado ao jogador que interpreta Diana que quatros sucessos seriam exigidos e o teste também estaria sujeito a uma penalidade de –1.

Resultados dos testes

Falha dramática: A tentativa não só é um fracasso como o personagem também perde o equilíbrio. Ele tropeça no entulho, ou então prende um pedaço da roupa num galho ou numa pedra pontiaguda. Em vez de saltar, ele vai ao chão e recebe um ferimento contuso, no caso de um salto em altura. No caso dos saltos em distância, consulte a seção "Quedas", na pág. 181.

Falha: O personagem não percorre uma distância significativa, ou seja, ele salta cedo demais, vacila na arrancada ou perde a coragem. Ele atinge alguns centímetros na vertical ou menos de meio metro na horizontal, o que pode significar uma queda.

Êxito: O personagem salta uma certa distância de acordo com o número de sucessos obtidos.

Êxito excepcional: O personagem salta uma distância impressionante. Se os sucessos obtidos excederem o montante requerido pelo salto, o personagem poderá tentar uma outra ação instantânea em pleno ar (digamos, disparar uma arma) ou ao aterrissar (talvez percorrer todo o seu Deslocamento), a critério do Narrador.

Equipamento sugerido: par de tênis adequado (+1), rampa (+1), trampolim (+2), vara de salto (+3).

Penalidades possíveis: condições escorregadias (–1), péssimas condições meteorológicas (–1 a –3), terreno difícil (–1 a –3), vento forte (–2).

Furto

Os corpulentos guardas de segurança empurraram Carter e Susan pelo saguão e porta afora até a esplanada. Tão logo foi solto pelo guarda que o segurava, Carter girou sobre os calcanhares e tentou forçar a passagem, mas o segurança o pegou e o empurrou para trás.

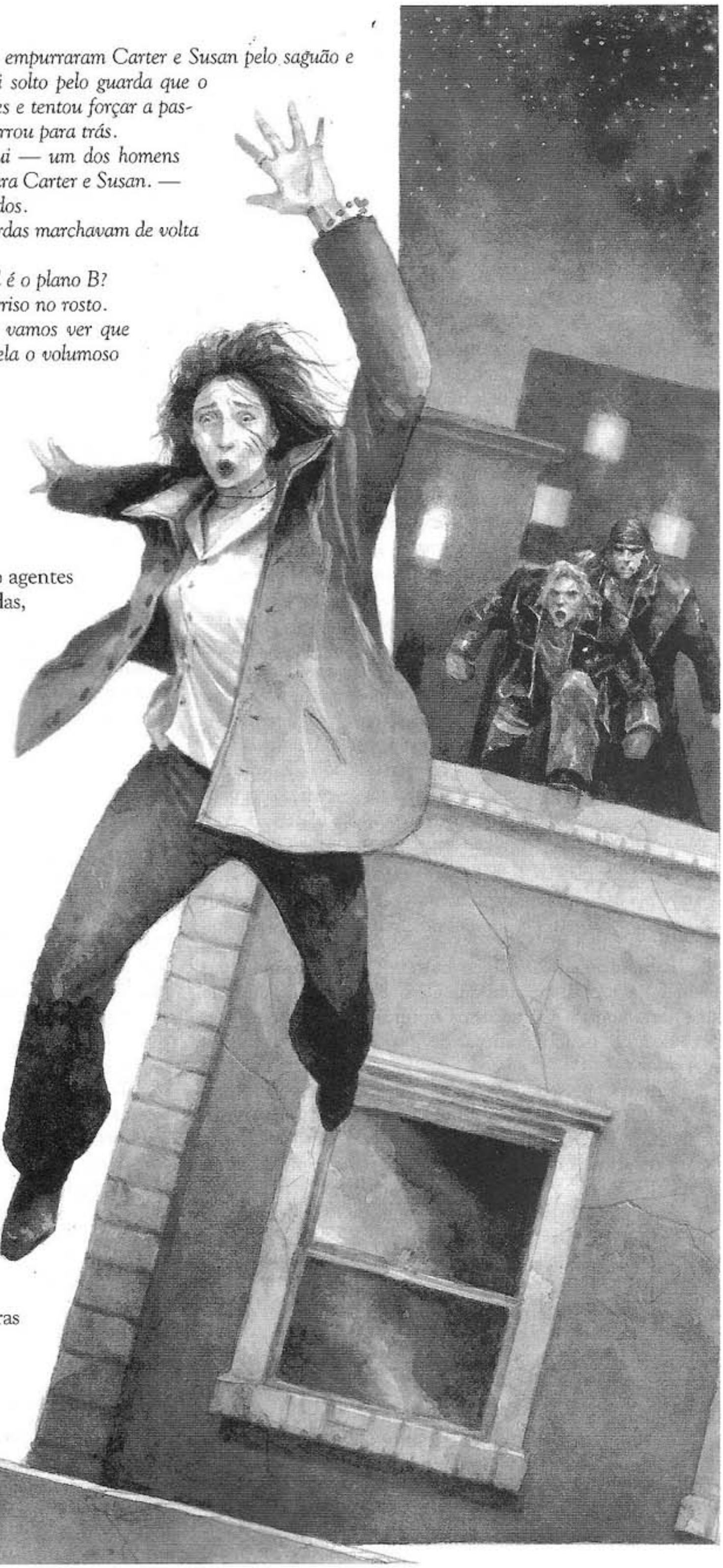
— Não dêem mais as caras por aqui — um dos homens disse, apontando alternadamente o dedo para Carter e Susan. — Da próxima vez, não vamos ser tão delicados.

Susan ficou olhando enquanto os guardas marchavam de volta ao saguão, depois suspirou.

— Bom, lá se foi a nossa idéia. Qual é o plano B?

Carter voltou-se para ela com um sorriso no rosto.

— Esperamos até de noite e depois vamos ver que porta isto abre — ele disse, mostrando a ela o volumoso chaveiro do guarda.



O Furto é uma Habilidade ampla que compreende qualquer coisa entre arrombar fechaduras e ocultar mercadoria roubada. A maioria dos personagens obtém esta Habilidade do modo mais difícil, cometendo crimes e muitas vezes pagando o preço por seus erros. Alguns indivíduos, como agentes do governo e membros das forças armadas, recebem treinamento formal na arte de driblar sistemas de segurança e roubar bens valiosos.

Possuída por: agentes do governo, arrombadores, detetives particulares e soldados de elite.

Especializações: Abrir Fechaduras, Arrombamento de Cofres, Ocultação de Artigos Roubados, Punga e Sistemas de Segurança.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não só fracassa na ação pretendida como também se revela. Ele dispara um alarme, acorda um cão de guarda ou é apanhado em flagrante com a mão no bolso de outra pessoa.

Falha: O personagem não completa a ação desejada. A tentativa de bater a carteira de alguém não dá em nada, ou então a fechadura na qual ele está trabalhando se recusa a cooperar.

Êxito: O personagem completa a ação sem atrair atenção nem levantar suspeitas. Ele enfia a carteira roubada no próprio bolso, entra sorrateiramente no prédio às escuras

ou tira o diamante do ninho de feixes de *laser* sem que ninguém perceba.

Êxito excepcional: O personagem não só completa a ação como o faz com rapidez e graça excepcionais, poupando preciosos segundos quando o tempo é algo essencial. A fechadura se abre com um mero giro do pulso, ou o sistema de segurança é desligado com apenas alguns toques no teclado.

Abrir fechaduras

Parada de dados: Destreza + Furto + equipamento.

Ação: prolongada (dois a doze sucessos, ou mais, dependendo da sofisticação da fechadura; cada teste representa um turno — três segundos — de trabalho).

Abrir fechaduras é uma das aplicações mais comuns de Furto e não exige nada mais que um estojo simples de ferramentas, mãos firmes e alguns instantes de concentração. Trata-se de uma tarefa prolongada que demanda um certo número de sucessos de acordo com a resistência e a sofisticação da fechadura. A de uma valise ou diário pode exigir dois ou três sucessos, mas um cadeado ou a fechadura de uma porta talvez precisem de quatro a sete. Fechaduras com combinações talvez demandem algo entre oito e doze sucessos. O emprego de gazuas especializadas (e não improvisadas) pode acrescentar um bônus ao teste.

Exemplo: *Depois de entrar na casa, Sasha encontra o estúdio do vereador e localiza o cofre de parede. O cofre tem uma fechadura simples com combinação que exige oito sucessos. Sasha tem Destreza 4 e Furto 2, além de um estojo de ferramentas para o arrombamento de cofres que acrescenta um modificador de +1. O primeiro teste tem como resultado 1, 2, 6, 8, 8, 8 e 9: ela está a meio caminho de completar a proeza, com quatro sucessos. O segundo teste gera os resultados 1, 2, 3, 8, 8, 8 e 9. Com um clique, o último volteador se encaixa no devido lugar e a pequena porta se abre depois de dois turnos apenas (seis segundos).*

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem fica na mesma e um pequeno acidente faz com que ele quebre uma ou mais de suas ferramentas. Os sucessos obtidos anteriormente são perdidos. Ele pode recomeçar do zero com a permissão do Narrador.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso.

Êxito: O personagem faz algum progresso (acrescente os sucessos ao total acumulado).

Êxito excepcional: O personagem está prestes a abrir a fechadura.

Equipamento sugerido: pé-de-cabra (+1), gazuas simples (+1), gazuas sofisticadas (+2), decodificador de fechaduras eletrônicas (+3).

Penalidades possíveis: falta de ferramentas (–1 a –5), escuridão (–3), alguém se aproxima (–2).

Driblar sistemas de segurança

Parada de dados: Destreza + Furto + equipamento.

Ação: prolongada (cinco a quinze sucessos, dependendo da complexidade do sistema; cada teste representa um turno — três segundos — de trabalho).

Driblar um sistema de segurança pode ser algo tão simples quanto provocar um curto-circuito nos contatos escondidos na moldura de uma janela, ou tão complexo quanto abrir uma caixa de ligação e fazer modificações drásticas numa sofisticada placa de circuitos, tudo numa questão de segundos. A tarefa é uma ação prolongada, sendo que o número necessário de sucessos depende da complexidade do sistema em questão. Um alarme simples pode exigir cinco, mas um sistema padronizado de segurança doméstica talvez precise de até dez sucessos. A desabilitação de sistemas de segurança empresariais ou governamentais sofisticados pode exigir quinze sucessos ou mais, a critério do Narrador. O emprego de ferramentas especializadas pode acrescentar modificadores ao teste.

A maioria dos sistemas de alarme domésticos e empresariais tem um período de alerta de trinta a 45 segundos para permitir a desabilitação por um usuário autorizado antes de o alarme disparar. Portanto, o arrombador teria apenas entre dez e quinze turnos para localizar e desarmar o sistema antes de o alarme ser disparado.

Exemplo: *Sasha arromba a fechadura da porta dos fundos da casa do vereador e entra sorrateiramente. O sistema de segurança emite um sinal de alerta e Sasha corre até a caixa de ligação principal, que fica no porão. São necessários três turnos para descer correndo a escada e encontrar a caixa, restando apenas sete turnos até a ativação do alarme. Sasha tem Destreza 4 e Furto 2, além de um estojo de ferramentas de eletrônica que dá a ela um modificador de +1. A desabilitação de um sistema padronizado de segurança doméstica exige dez sucessos, e o primeiro teste tem como resultado 2, 3, 5, 6, 8, 8 e 9: três sucessos já obtidos, mas ainda faltam sete. O segundo teste não gera sucessos. O resultado do quarto teste é 1, 2, 4, 7, 7, 8 e 9: dois sucessos. Com o tempo quase se esgotando, o quinto teste tem como resultado 2, 3, 3, 4, 4, 8 e 9: dois sucessos, mais do que suficiente para desabilitar o sistema, seis segundos (dois turnos) antes da ativação do alarme*

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não só fracassa ao tentar desabilitar o sistema como também o dispara acidentalmente. No caso de sistemas sofisticados, pode se tratar de um alarme silencioso que alerta as autoridades sem o conhecimento do invasor.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso em sua tentativa de desabilitar o sistema de segurança. Será o fio vermelho ou o amarelo?

Êxito: O personagem faz algum progresso (acrescente os sucessos obtidos ao total acumulado).

Êxito excepcional: O personagem está prestes a driblar o sistema.

Equipamento sugerido: estojo de ferramentas para eletrônica (+1), espelhos, fita condutora e aerossol (+1), diagrama esquemático do alarme (+2), decodificador portátil (+3).

Penalidades possíveis: falta de ferramentas (–1 a –5), sistema desconhecido (–1), sistema ultramoderno (–2), ataque de cães de guarda (–2), escuridão (–3).

Prestidigitação

Parada de dados: Destreza + Furto + equipamento contra Raciocínio + Autocontrole ou Raciocínio + Furto.

O personagem bate a carteira de alguém, surrupia um objeto, passa alguma coisa para dentro de suas roupas ou bolsa: tudo sem ser notado (pelo menos é o que ele espera).

* N. dos T.: Em inglês, "survivalists". O termo se refere a pessoas que se preocupam constantemente com catástrofes e preparam-se para sobreviver a elas, construindo abrigos, armazenando víveres, fazendo cursos de sobrevivência e coisas do gênero.

O personagem poderia desenvolver esta habilidade por motivos inescrupulosos ou porque ele é um mágico ou artista. Ou talvez ele trabalhe "honestamente" como pelotiqueiro nas ruas. Não importa a razão, o personagem é capaz de pegar ou mover coisas sem chamar a atenção. Em geral, essas coisas devem ter Tamanho igual ou inferior a 1: o personagem não consegue fazer um piano desaparecer com um movimento do pulso. Mas ele pode fazer um artefato desaparecer do museu com uma distração conveniente e bem sincronizada.

Lance a parada de Destreza + Furto + equipamento do personagem contra a de Raciocínio + Autocontrole ou Raciocínio + Furto (a que for maior) da vítima ou de um possível observador. O Narrador decide quantas pessoas poderiam se classificar como observadores, ou então simplesmente faz um teste coletivo pela multidão. Se você conseguir o maior número de sucessos, o personagem vai apanhar, apresentar ou esconder alguma coisa. Se a vítima ou o observador obtiver tantos sucessos quanto você ou mais, ela ou ele estará a par da tentativa do personagem. Essa pessoa pode gritar "pega ladrão", chamar a polícia ou ter uma conversinha em particular com o personagem para tentar ficar com uma parte dos lucros.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem definitivamente põe a tentativa a perder. Ele chama a atenção de todo o mundo. Tropeça, cutuca a vítima ou dispara um alarme.

Falha: A tentativa de pegar, mover ou esconder alguma coisa não se completa. O objeto permanece onde está ou ainda se acha exposto nas mãos do personagem. O Narrador pode permitir uma ou mais tentativas consecutivas (veja a pág. 131) antes de o personagem atrair as atenções para si.

Êxito: O personagem furta, surrupia ou move o objeto como havia planejado e sem ser visto.

Êxito excepcional: O objeto desaparece sem ninguém notar. Na verdade, o crime é tão perfeito que turnos, minutos ou horas se passarão antes de alguém perceber que algo está faltando ou foi trocado de lugar. O Narrador decide quanto tempo seria apropriado de acordo com a atenção geral dedicada ao objeto em questão.

Equipamento sugerido: área apinhada de gente (+1), poucos observadores (+1), distração sincronizada (+1 a +3), parceiro que receberá o objeto (+2).

Penalidades possíveis: a vítima veste roupas justas (–1), sistema de segurança (–3 a –5), o objeto tem a atenção do público (–3).

Sobrevivência

Simon desceu cuidadosamente a margem do rio, mantendo-se sobre as pedras para não deixar pegadas na lama. Era bem provável que a polícia tivesse vasculhado seu quarto de hotel àquela altura, e haveria alertas gerais a respeito dele por toda a cidade. Ele teria de se esconder durante algumas semanas até poder voltar e procurar Anna.

Ele se deteve para verificar o primeiro espinhel. Bingo: havia um peixe de bom tamanho se debatendo na correnteza célere. Simon sorriu. Ele era capaz de viver ali o quanto fosse preciso.

A Sobrevivência representa a experiência ou o treinamento do personagem em "viver da terra". Ele sabe onde encontrar alimento e abrigo e como resistir a condições ambientais hostis. Quanto mais competente for o personagem, de menos recursos ele precisará para sobreviver. Um sobrevivencialista* experiente é capaz não só de atravessar florestas, desertos ou regiões montanhosas, tendo consigo apenas um canivete e as roupas do corpo, como também de sobreviver durante semanas se for necessário.

Observe que a Sobrevivência não é sinônimo de Trato com Animais (consulte a pág. 86). A primeira ajuda o personagem a continuar vivo no meio do mato, sobrevivendo da terra com os suprimentos que porventura traga consigo. Esta última Habilidade envolve a compreensão do comportamento animal e a interação direta com os bichos. O personagem pode saber como fazer um abrigo e coletar plantas para comer (Sobrevivência), mas talvez não consiga antecipar as ações do urso que invadiu o acampamento (Trato com Animais).

Possuída por: caçadores, exploradores, sobrevivencialistas* e soldados.

Especializações: Abrigo, Meteorologia, Orientação e Procurar Alimento.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem parte dos pressupostos errados sobre o ambiente e isso o coloca em perigo. As bagas colhidas na verdade são venenosas, a água está cheia de bactérias ou o abrigo erigido por ele se encontra no leito seco de um rio.

Falha: O personagem não consegue encontrar os recursos apropriados para satisfazer suas necessidades. Toda a lenha disponível está úmida, e o espinhel esticado por ele não apanha nenhum peixe.

Êxito: O personagem encontra recursos suficientes para satisfazer às necessidades do dia.

Êxito excepcional: O personagem consegue encontrar recursos suficientes para satisfazer a suas necessidades pelo tempo que ele desejar permanecer na área. Ele descobre um riacho de água límpida e cheio de trutas, ou então encontra por acaso uma cabana de caça com um bom suprimento de comida enlatada.

Procurar alimento

Parada de dados: Raciocínio + Sobrevivência + equipamento.

Ação: prolongada (cinco sucessos necessários; cada teste representa uma hora de busca).

Procurar alimento e água é uma ação prolongada. Cada teste representa uma hora de trabalho diligente. Cinco sucessos são necessários para coletar comida e água suficientes para suprir as necessidades diárias de uma pessoa. Um sucesso ainda proporciona uma certa quantidade de alimento e água, mas qualquer número inferior a cinco significa que o personagem acabará ficando cada vez mais desnutrido e vulnerável à privação (pág. 180) e a doenças (pág. 176).

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem parte dos pressupostos errados no tocante às fontes de água e comida, coleta água suja ou plantas que o deixam doente.

Falha: O personagem não localiza qualquer fonte de alimento ou água depois de uma hora de busca meticulosa.

Êxito: O personagem está prestes a reunir alimento suficiente para satisfazer às necessidades do dia (acrescente os sucessos ao total acumulado).

Êxito excepcional: O personagem tem a sorte de encontrar água e comida suficientes para satisfazer a suas necessidades diárias e até mesmo proporcionar um pouco de sustento para o dia seguinte.

Equipamento sugerido: faca de sobrevivência (+1), tabletes purificadores de água (+1), guia de sobrevivência (+2), kit de sobrevivência (+3).

Penalidades possíveis: local árido (–2), local congelado (–2), ambiente desconhecido (–1 a –3), falta de ferramentas (–2).

Habilidades Sociais

As Habilidades Sociais são aplicações da atitude, do charme e do porte do personagem, como ao negociar com um ladrão de bancos, persuadir a multidão ou contar mentiras impecáveis. Estas Habilidades mais comumente representam capacidades inatas aperfeiçoadas por anos de experiência, e não por qualquer tipo de treinamento formal. Pode-se ensinar a alguém os princípios fundamentais da Persuasão, mas os verdadeiros líderes já nascem líderes, não são feitos. Estas Habilidades geralmente são combinadas com os Atributos Sociais do personagem, mas também podem ser usadas com os Atributos Físicos e Mentais no caso de ameaças físicas (Força + Intimidação) ou da orquestração de um acordo complexo (Raciocínio + Persuasão).

Inaptidão: Se não tiver a Habilidade Social necessária para a realização de uma determinada tarefa, o personagem ainda poderá fazer a tentativa. Faça um teste exclusivamente com o Atributo, sujeito a uma penalidade de –1.

Astúcia

Simon entrou no saguão com um ar de tédio estampado no rosto. Ele ignorou as câmeras e os guardas de segurança perto dos elevadores. Os vigias esperavam que as pessoas se comportassem como ovelhas, ignaras e alheias ao que acontecia ao redor delas. Os tipos visivelmente alertas e agitados eram os que mais chamavam atenção.

O guarda no balcão de recepção olhou de relance para Simon quando ele se aproximou para assinar o livro de visitantes.

— Posso ajudá-lo, senhor?

— Vim ver o Sr. Moran, suíte 702 — Simon disse, rabiscando um nome qualquer no registro. Ele mal encarou o guarda. — Dia agitado — disse evasivamente.

O segurança assentiu e esticou o braço para pegar um crachá de visitante.

— Terceiro elevador à esquerda.

— Obrigado — Simon respondeu, prendendo o crachá na lapela e juntando-se ao bando de homens de negócios diante dos elevadores. O pior já havia passado.

A Astúcia representa a arte da enganação. Os personagens que possuem esta Habilidade sabem mentir convincentemente e reconhecem quando alguém está mentindo. A Astúcia é empregada ao se apresentar uma impostura convincente, esconder as próprias emoções ou reações, ou tentar detectar esse mesmo tipo de coisa em outras pessoas. A Habilidade geralmente é usada para enganar o próximo, mas os personagens também aprendem a não se deixar enganar.

Possuída por: adolescentes, advogados, atores, golpistas, políticos e vigaristas.

Especializações: Detectar Mentiras, Disfarçar Emoções, Eludir, Golpes e Mentir.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem falha completamente na tentativa de ocultar a verdade do alvo. Se fosse um pouco mais transparente, ele seria uma janela. Nenhuma outra tentativa de empregar Astúcia funcionará com esse alvo pelo resto da cena.

Falha: O engodo do personagem não consegue convencer o alvo. Com a concordância do Narrador, ele ainda poderá recorrer a tentativas consecutivas (pág. 131) para sair da situação com uma outra mentira.

Êxito: O personagem leva a cabo o engodo sem a menor dificuldade.

Êxito excepcional: O personagem não só joga areia nos olhos da vítima como também ganha-lhe a confiança e a afeição.

Disfarçar-se

Parada de dados: Raciocínio + Astúcia + equipamento (impostor) contra Raciocínio + Astúcia (alvo).

Ação: disputada.

Se o personagem tentar se passar por outra pessoa, faça um teste de Raciocínio + Astúcia numa ação disputada contra o indivíduo que ele tenta enganar. O alvo faz o mesmo teste. Se o personagem tiver documentos que reiterem suas alegações (passaporte, carteira de habilitação) e ajudem a reforçar o disfarce, aplique um modificador de +1 a +3 dependendo da qualidade da documentação (a seguir). Se o alvo conhecer a pessoa representada, aplique ao teste do impostor um modificador entre –2 e –5 (–2 se a relação for superficial; –5 se houver intimidade).

Se os testes produzirem o mesmo número de sucessos, refaça-os.

Exemplo: *Stoe tenta entrar no escritório de uma empresa passando-se por um policial. Stoe tem Raciocínio 4 e Astúcia 2. Ele tem documento e distintivo falsos, bons o bastante para passar por uma inspeção superficial, o que acrescenta um modificador de +2 ao teste. A secretária na recepção tem Raciocínio 3 e Astúcia 1. Stoe vence o teste facilmente, com três sucessos a um, e a secretária corre levar o "investigador" até o escritório do vice-presidente.*

Resultados dos testes

Falha dramática: O disfarce do personagem tem um defeito grave. O engodo não só fracassa como o disfarce terá de ser abandonado completamente antes de uma nova tentativa.

Falha: O personagem não consegue se passar por outra pessoa.

Êxito: O personagem consegue se passar por outra pessoa.

Êxito excepcional: O personagem convence o alvo de tal maneira que este chega a dar testemunho da suposta identidade dele.

Equipamento sugerido: identidade falsa (+1), cabelos tingidos (+1), kit de maquiagem profissional (+2), conjunto completo de documentos falsos (CPF, RG, carteira de habilitação) (+3).

Penalidades possíveis: falta de utensílios (–3 a –5), falta de roupas adequadas (–2 a –4), disfarce improvisado (–2), sem documentos (–1 a –3).

Empatia

A cena do crime era aquela mistura típica de ordem e caos. O investigador Wagner abriu caminho à força por entre os jornalistas ávidos e passou por baixo da fita amarela da polícia.

— Onde ela está? — perguntou ao primeiro oficial que encontrou.

— Ali, tenente. — O policial apontou a porta de trás da viatura, que estava aberta. — Acho que o senhor não vai conseguir tirar muita coisa dela, não. Ela 'tá bem confusa.

Wagner foi até o carro, contornando a forma estatelada no asfalto e apenas parcialmente coberta por uma lona encharcada de sangue. Ele viu o Dr. Feingold a alguns metros dali, ajoelhado ao lado do carro estacionado, iluminando com a lanterna o que parecia ser uma mão decepada.

A moça estava em posição fetal, sentada no banco de trás da viatura, e puxava o cobertor por sobre os ombros como se aquilo pudesse isolá-la do resto do mundo. Havia sangue — o sangue do próprio noivo — entremeado no cabelo dela. As mãos cerradas e lívidas tremiam.

Wagner fechou a porta de trás do carro e sentou-se no banco da frente, colocando uma barreira entre os dois. Ele teria de fazer aquilo com muito cuidado se quisesse arrancar alguma informação que prestasse de sua única testemunha.

Esta Habilidade representa a intuição do personagem quando se trata de interpretar as emoções das pessoas. Para alguns, é uma questão de observar a linguagem corporal e as dicas não-verbais. Outros empregam um sentido extraordinário que os ajuda a adivinhar o verdadeiro estado de humor de uma pessoa. Como o nome implica, a Empatia também envolve a capacidade de compreender os pontos de vista e as opiniões das outras pessoas, quer o personagem concorde ou não com essas posições. É uma aptidão útil em diversas situações, que vão desde negociações e psicoterapia à interpretação de rostos na multidão em busca de possíveis problemas. Se alguém esconder deliberadamente suas emoções ou motivações, faça um teste disputado contra a parada de Raciocínio + Astúcia + equipamento da outra pessoa.

Possuída por: artistas, conselheiros, diplomatas, policiais, psicólogos da polícia e psiquiatras.

Especializações: Emoções, Mentiras, Motivos e Personalidades.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem interpreta de maneira completamente equivocada o estado emocional de uma pessoa, o que pode ter resultados desastrosos. Por exemplo, ele interpreta um riso nervoso como genuíno, sem notar a ansiedade e a possível agressividade que piadas deselegantes tentam esconder.

Falha: O personagem é incapaz de avaliar o verdadeiro estado emocional do indivíduo.

Êxito: O personagem faz uma boa interpretação do verdadeiro estado emocional da pessoa, não importando a fachada apresentada pelo indivíduo.

Êxito excepcional: O personagem detecta pistas reveladoras suficientes no comportamento da pessoa para compreender minuciosamente o estado emocional da mesma. Por exemplo, ele não só é capaz de perceber que ela está mentindo como também afirmar, em função da linguagem corporal, que a pessoa tem medo de seja lá quem for que está dentro da loja do outro lado da rua.

Expressão

Pubs não costumavam ser tão silenciosos. Daniel subiu para o bar, sentindo-se transfixado por cada olhar no recinto. O barman *examinou-o com desconfiança quando Daniel pediu uma dose de uísque.*

A tensão no ar era como um nó de forca. Ele já ouvira falar de alguns bares em certas partes da cidade onde a militância se encontrava, mas nunca imaginara que fossem daquele jeito. Contudo, se havia um lugar onde ele poderia descobrir a verdade sobre Finn O'Donnel, era aquele.

Isto é, se ele não acabasse levando uma surra.

O barman *fez um copo de uísque deslizar pela madeira envernizada. Daniel respirou fundo, ergueu o copo e voltou-se para a multidão que o fitava.*

— Que os inimigos da Irlanda nunca tenham paz! — ele gritou, virando o copo. — E aí, quem quer beber comigo?

A Expressão reflete o treinamento ou a experiência do personagem na arte da comunicação, tanto para entreter quanto para informar. Esta Habilidade compreende a palavra tanto escrita quanto falada e outras formas de entretenimento, desde o jornalismo à poesia, passando pela criação de roteiros, a interpretação, a música e a dança. Os personagens podem empregá-la para compor obras escritas ou juntar de improviso as palavras certas para fazer um discurso motivador ou um brinde memorável. Se bem empregada, a Expressão pode mudar as opiniões alheias ou até mesmo prender a atenção de uma platéia.

Ao *compor* um poema ou escrever um romance, faça um teste de Raciocínio ou Inteligência (dependendo se a obra for poética ou factual) + Expressão. Ao *recitar* para uma platéia, faça um teste de Presença + Expressão. Tocar um instrumento musical envolve Inteligência + Expressão, se a peça for conhecida, e Raciocínio + Expressão no caso de um improviso. A dança pede testes de Destreza + Expressão.

Possuída por: astros do *rock*, atores, bailarinos, escritores, jornalistas, músicos e poetas.

Especializações: Artigos de Jornal, Balé Clássico, Discursos, Exposições, Instrumento Musical e Teatro.

Resultados dos testes

Falha dramática: A apresentação do personagem é desordenada e confusa. Não só é incapaz de transmitir as idéias dele como também é insuportável. Se ele tiver sorte, o fiasco será logo esquecido. Caso contrário, ele será o alvo das piadas dos críticos durante um bom tempo.

Falha: A apresentação do personagem não consegue prender a atenção nem despertar o interesse da platéia.

Êxito: A apresentação do personagem transmite a idéia desejada e desperta o interesse da platéia.

Êxito excepcional: A apresentação cativa o público a ponto de alguns espectadores não conseguirem pensar (ou reparar) em mais nada.

Equipamento sugerido: alta costura (+1); instrumento musical de boa qualidade (+2); instrumento musical de qualidade superior, como um violino Stradivarius (+4 ou +5).

Penalidades possíveis: platéia desconhecida (–1 a –3), instrumento de fabricação grosseira (–1), platéia estrangeira (–1), platéia irritada (–3).

Intimidação

Susan voltou para o apartamento branca como cera. Carter tirou os olhos do computador e levantou-se de um salto, com os olhos arregalados de preocupação.

— O que foi? O que aconteceu?

Ela mostrou uma bala de fuzil e um pequeno pedaço de papel. A mensagem tinha uma única frase:

"Balas custam uma ninharia."

A Intimidação é a arte e a técnica de persuadir as pessoas com o emprego do medo. O personagem é capaz de intimidar alguém com uma demonstração de força bruta (Força + Intimidação), por meios mais sutis, como ameaças verbais (Manipulação + Intimidação), ou simplesmente com uma linguagem corporal ameaçadora (Presença + Intimidação). Pode ser usada para fazer com que outras pessoas cooperem (mesmo contra o próprio bom senso), recuem numa confrontação ou revelem informações que prefeririam não dividir com mais ninguém.

Possuída por: executivos, gângsteres, guarda-costas, leões-de-chácara, policiais e soldados.

Especializações: Ameaças Físicas, Ameaças Veladas, Olhar Ameaçador, Tortura e Vociferar.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue intimidar a vítima escolhida e ainda por cima dá margem a uma retaliação. O tratamento abrutalhado faz a vítima perder a cabeça e desencadeia um confronto inflamado, ou então o gesto intimidador fracassa dramaticamente, fazendo o personagem parecer ridículo.

Falha: A vítima não fica impressionada e não coopera.

Êxito: O personagem subjuga a vítima com ameaças e obtém cooperação momentânea.

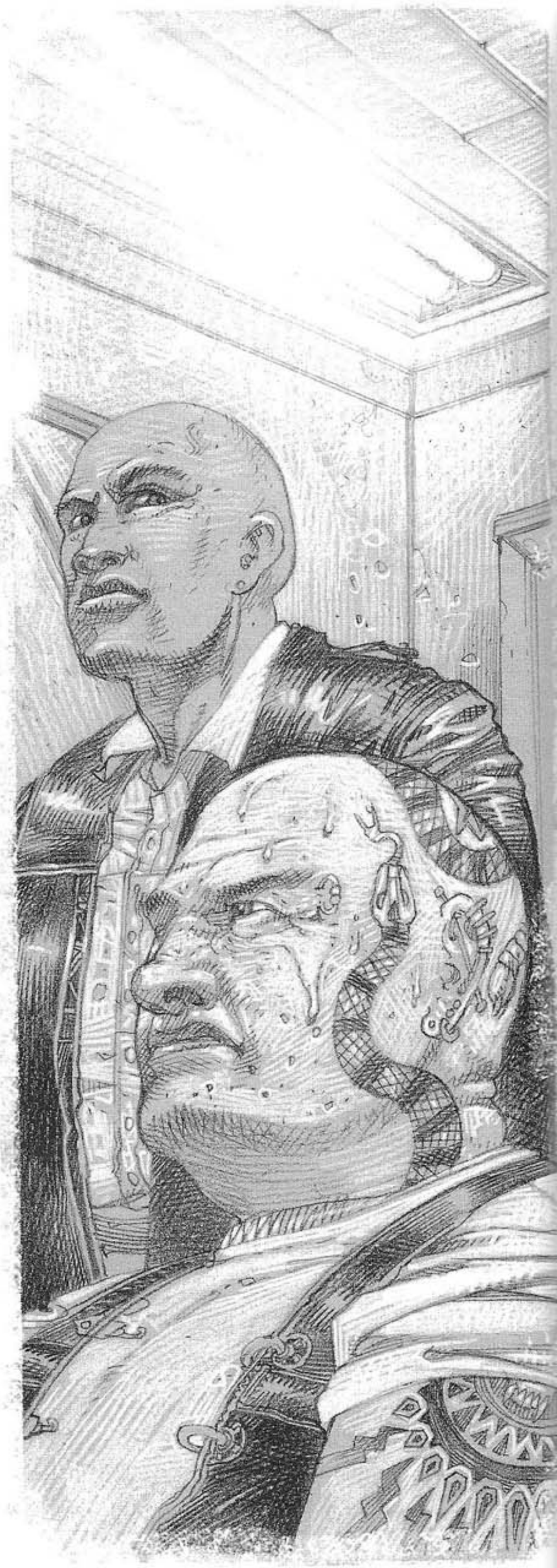
Êxito excepcional: O personagem amedronta completamente a vítima, fazendo-se valer como a personalidade dominante durante algum tempo. A vítima sem dúvida vai cooperar em confrontos futuros se o personagem conseguir encontrá-la novamente.

Interrogar

Parada de dados: Raciocínio + Intimidação + equipamento (interrogador) contra Vigor + Perseverança (alvo).

Ação: prolongada e disputada (a tarefa exige um número de sucessos igual à Força de Vontade do alvo; cada teste representa uma hora de interrogatório).

Interrogar alguém é vencer a resistência do indivíduo até ele não conseguir mais esconder a informação. Trata-se de um processo prolongado e disputado. Faça testes de Raciocínio + Intimidação + equipamento em nome do interrogador. Faça testes de Vigor + Perseverança pelo alvo. O número de sucessos que cada participante precisa acumular é igual ao índice de Força de Vontade do oponente. Portanto, se o interrogador tem Força de Vontade 5 e o alvo 3, o interrogador vencerá se acumular três sucessos primeiro, e o alvo vencerá se acumular cinco sucessos primeiro. O vencedor subjuga a vontade do oponente para continuar a fazer perguntas ou resistir um pouco mais. O



teste do interrogador pode ser modificado por equipamentos, como instrumentos de tortura, por exemplo. Se o alvo puder dormir entre as sessões de interrogatório, os testes serão realizados em nome dele como de praxe. Se lhe for negada a oportunidade de dormir, ele estará sujeito a uma penalidade cumulativa de –1 a cada noite de sono perdida. Portanto, ele estará sujeito a uma penalidade de –1 depois da primeira noite, –2 depois da segunda, e assim por diante.

Exemplo: *Wilson prendeu um suspeito dos recentes assassinatos do "Vampiro" e deseja interrogá-lo para ver se o álibi do sujeito cai por terra. Wilson tem Raciocínio 4 e Intimidação 2, além de usar a deprimente sala de interrogatório da delegacia, projetada para fazer com que os interrogados se sintam isolados, o que proporciona um modificador de +1. Wilson tem Força de Vontade 4. A parada de Vigor + Perseverança do suspeito é composta de cinco dados, e ele tem Força de Vontade 5. O primeiro teste de Wilson tem como resultado 4, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 (dois sucessos), ao passo que o do suspeito gera 2, 3, 4, 6 e 8 (um sucesso). Passa-se uma hora. Ambos precisam de outros três sucessos para subjugar o oponente, mas será que Wilson conseguirá vencer antes do advogado do homem chegar?*

Se os sucessos acumulados pelos participantes chegarem simultaneamente a seus números-alvos, o interrogador não conseguirá descobrir o que deseja e o processo terá de ser reiniciado.

Resultados dos testes

Falha dramática: A combinação de ameaças, violência e privação empregada pelo personagem cai por terra, reforçando a resistência do alvo. Dessa vez, o personagem não conseguirá subjugá-lo. O interrogado que sofrer uma falha dramática cederá completamente e revelará tudo o que sabe.

Falha: O personagem não consegue fazer qualquer progresso contra o oponente, seja ele o interrogador ou o alvo.

Êxito: O personagem faz algum progresso contra o oponente.

Êxito excepcional: O personagem faz um progresso surpreendente contra o adversário.

Equipamento sugerido: para o interrogador: credenciais da polícia ou do governo (+1), sala de interrogatório (+1), instrumentos de tortura (+2), drogas para interrogatório (+3); para o alvo: álibi incontestável (+3), advogado a caminho (+2), causa importante (+3).

Penalidades possíveis: para o interrogador: o idioma é uma barreira (–2 a –3), falta de provas contra o alvo (–3); para o alvo: privação de água e/ou alimento durante muito tempo (–3), entes queridos ameaçados (–1), entes queridos feridos (–3).

Manha

Quatro garotos jogavam basquetebol na quadra que ficava em frente ao cortiço, do outro lado da rua. Lisa olhou meio desconfiada para a vizinhança e Gabriel foi até a beirada da quadra.

— Como exatamente isto vai ajudar em alguma coisa? — ela perguntou, preocupada.

— Fica fria — Gabriel disse, dando-lhe as costas. — Ei, Carlos!

Ele ergueu a mão e acenou para um dos garotos. Carlos se deteve e jogou a bola para um dos amigos antes de correr até onde os dois estavam.

— 'Cê 'tá me zoando? Esse garoto só tem doze anos!

— Não é com ele que vamos negociar, é com o irmão dele — Gabriel murmurou enquanto o garoto se aproximava. — Carlos é o intermediário. A gente fala para ele do que é que a gente precisa e ele diz o preço. Observe e aprenda.

Os personagens que possuem esta Habilidade sabem como funciona a vida nas ruas e como sobreviver na selva urbana. Os personagens que têm Manha conseguem colher informações, fazer contatos, comprar e vender no mercado negro e utilizar de outras maneiras os recursos exclusivos das ruas. A Habilidade também é importante para evitar os perigos urbanos e problemas com a polícia, além de ajudar o personagem a ficar do lado certo em relação às pessoas erradas.

Possuída por: criminosos, detetives particulares, gângsteres, mendigos e policiais.

Especializações: Boatos, Gangues, Mercado Negro e Operações Secretas.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem interpreta a situação de maneira completamente equivocada e comete um erro que pode ter conseqüências fatais. Ele tenta vender armas de fogo para um policial disfarçado, convence um verdadeiro negociante de armas que *ele* é um policial, ou faz o sinal errado para a gangue reunida na esquina.

Falha: O personagem não tem sorte ao tentar estabelecer relações nas ruas ou ao tentar convencer os moradores locais de que ele pertence à comunidade.

Êxito: O personagem estabelece uma relação com alguém capaz de fornecer o que ele precisa.

Êxito excepcional: O personagem não só encontra alguém capaz de ajudá-lo como essa pessoa aparece na hora certa para fornecer algo rápido e barato.

Operar no mercado negro

Parada de dados: Manipulação + Manha + equipamento.

Ação: prolongada (dois a dez sucessos; cada teste representa um dia de busca pelas ruas).

Os mercados negros prosperam em qualquer cidade do planeta e ganham dinheiro com bens ilegais, como armas e mercadorias roubadas. É possível encontrar praticamente qualquer coisa no mercado negro se o comprador tiver tempo e dinheiro suficientes para procurar os contatos certos e garantir o negócio.

Quando o personagem quiser recorrer ao mercado negro para comprar artigos ilegais (ou desfazer-se de mercadorias roubadas), o Narrador primeiro determinará quantos sucessos serão necessários para completar a tarefa. O número dependerá do tamanho ou do valor dos artigos procurados. Comprar ou vender pistolas pode exigir apenas três sucessos, mas negociar carros roubados talvez precise de seis deles. Artigos para lá de ilegais e difíceis de encontrar, como armas de uso militar, podem exigir oito sucessos ou mais. Uma série bem-sucedida de testes indica que o personagem encontra alguém capaz de negociar e um encontro é marcado. Tudo o que o personagem tem a fazer é mostrar o dinheiro (ou os artigos à venda) e o negócio estará fechado.

Exemplo: *Adam é fugitivo e precisa de um carro para sair da cidade. Ele conhece algumas pessoas nas ruas que negociam carros roubados e começa a freqüentar certas esquinas. Adam*

tem Manipulação 3 e Manha 2. Ele tem alguns charutos cubanos que pode oferecer como presentes para incrementar o negócio, algo que, segundo o Narrador, propiciará um modificador de +1. O Narrador também determina que serão necessários seis sucessos para fechar o negócio. O primeiro teste dá a Adam dois sucessos: um bom começo, mas passa-se um dia inteiro e ele ainda terá muito pela frente se quiser encontrar alguém para lhe vender um carro. Será que ele conseguirá o que quer antes de sua sorte acabar?

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem comete um erro grave ao escolher seus parceiros de negócios. Ele negocia com um policial disfarçado ou um agente federal, ou então o parceiro planeja roubá-lo durante o encontro.

Falha: O personagem não tem sorte ao tentar encontrar um parceiro comercial que possa arranjar-lhe a mercadoria.

Êxito: O personagem localiza um possível vendedor ou comprador e o encontro é marcado.

Êxito excepcional: O personagem encontra alguém que venderá a ele material de boa qualidade a um preço abaixo do valor de mercado. Isso provavelmente significa que o vendedor está tentando se desfazer de mercadoria bem quente, mas o preço é muito bom.

Equipamento sugerido: bipe (+1), telefone celular (+1), tatuagens de gangue ou feitas na prisão (+2), artigos de troca valiosos (armas, drogas) (+3).

Penalidades possíveis: bairro desconhecido (–1 a –3), país estrangeiro (–4), bairro nobre (–1), indisponibilidade de um telefone (–1), roupas inadequadas (–2), "Você tem cara de policial" (–3).

Persuasão

Melissa fez sua melhor cara de "por favor", aquela que sempre funcionava com o pai. Ela precisava ter acesso à biblioteca do porão, os velhos arquivos reservados a "pesquisas especiais". Agora ela sabia que, na verdade, isso significava "os rituais do conciliábulo", mas não podia deixar nada transparecer.

Ela encontrou o bibliotecário-chefe, o Sr. Richards, na seção de Humanidades e apresentou seu caso desesperado:

— Se eu não me sair bem neste trabalho, vou tomar pau em Filosofia. O Prof. Ingram falou de umas primeiras edições que ficam nos arquivos. Se eu pudesse citá-las, talvez conseguisse uns pontinhos extras.

Os olhos do bibliotecário idoso e afável pareceram se enternecer de pena.

— Muito bem, querida. Eu vou pegar a chave — ele disse.

Na verdade, foram os dotes físicos de Melissa que o impressionaram.

A Persuasão é a arte de inspirar ou mudar opiniões por meio de lógica, charme ou da mais pura e simples engambelação. Apesar de ser possível ensinar a Habilidade com variados graus de sucesso, a maioria dos personagens que a possuem apresenta um certo talento natural e aperfeiçoou a técnica com o passar dos anos, praticando seu estilo até as palavras fluírem naturalmente dos lábios. A Persuasão é a Habilidade de convencer outras pessoas exclusivamente com a força da personalidade, expor argumentos com a escolha meticulosa das palavras, da linguagem corporal e das emoções.

Possuída por: advogados, conquistadores, executivos, generais, golpistas, políticos e vendedores.

Especializações: Discursos Motivacionais, Engambelação, Inspirar as Tropas, Papo de Vendedor e Sedução.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue persuadir a pessoa e ainda por cima inspira uma opinião negativa. Ele não só deixa de vender o carro, por exemplo, como o freguês é estimulado a procurar outra loja.

Falha: O personagem não convence o alvo.

Êxito: O personagem convence o alvo a aceitar as declarações dele.

Êxito excepcional: O personagem convence completamente o alvo, a ponto de este confiar implicitamente na opinião do personagem e aceitar incondicionalmente novas declarações. O freguês não só está ansioso para comprar o carro como confia ao personagem a tarefa de preencher os termos do contrato que ele assinará sem ler.

Engambelar

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + equipamento (engambelador) contra Autocontrole + Empatia ou Astúcia (alvo).

Ação: disputada.

O personagem precisa convencer uma outra pessoa a prestar um serviço ou fazer vista grossa, ou então simplesmente distraí-la momentaneamente. Ou talvez ele só queira convencer alguns bandidos a soltá-lo. Em vez de inventar uma mentira ou artimanha elaborada, ele atira explicações, desculpas, rogos e/ou trivialidades na cara do alvo, tentando desnorteá-lo. A intenção é obter o resultado desejado no meio da confusão.

Engambelar é uma ação disputada. Faça um teste de Manipulação + Persuasão + equipamento em nome do personagem, contra a parada de Autocontrole + Empatia ou Astúcia do alvo (Empatia se o personagem estiver tentando explorar os sentimentos do alvo; Astúcia se for o intelecto). Se o personagem vencer, o alvo realizará a tarefa desejada ou será convencido a fazer o que o personagem deseja. Se o alvo vencer, ele perceberá o estratagema e se recusará a obedecer, ou então precisará de um pouco mais de persuasão (veja a tarefa "Fechar acordos", a seguir). Se os dois empatarem, o alvo estará aturdido, ainda não convencido a fazer o que é pedido, mas confuso demais para não ficar e ouvir. Em caso de fracasso ou empate, o personagem poderá fazer uma tentativa consecutiva (pág. 131), se o Narrador concordar que o alvo ainda pode ou deseja ouvi-lo.

A engambelação pode ser empregada para obter apenas favores ou resultados inofensivos, como entrar num clube fechado, dar "uma olhada mais de perto" nos diamantes que deveriam ser mantidos sob uma redoma de vidro, ou distrair um guarda enquanto os colegas passam por ele sorrateiramente. Não pode ser usada para convencer pessoas a realizarem ações obviamente perigosas ou prejudiciais. O alvo não perderá o bom senso.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue convencer nem distrair o alvo e, além disso, a tentativa canhestra faz com que este se volte contra ele ou perceba o perigo.

Não serão permitidas tentativas consecutivas e o alvo pode chamar os seguranças.

Falha: O personagem não consegue fazer com que o alvo lhe dê ouvidos.

Êxito: A tagarelice do personagem deixa o alvo aturdido e dócil.

Êxito excepcional: O personagem tem o alvo comendo na palma de sua mão. A pessoa ouve atentamente cada disparate e pode se distrair durante alguns minutos, ou então poderia ser convencida a simplesmente deixar o recinto.

Equipamento sugerido: roupas convincentes (+1), dinheiro vivo ou jóias caras (+1), identificação falsa ou genuína (+2).

Penalidades possíveis: aparência inadequada (–1 a –3), ausência de suborno (–1), o alvo tem deficiência auditiva (–3).

Fechar acordos

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + equipamento contra Manipulação + Persuasão + equipamento.

Ação: prolongada e disputada (três a dez sucessos necessários; cada teste representa uma hora de negociação).

Negociar os termos de acordos legais, como contratos, arranjos ou tratados, é um processo longo e complexo em que as duas partes disputam arduamente para conseguir qualquer vantagem. O Narrador precisa designar um certo número-alvo de sucessos para as negociações como um todo, de acordo com a complexidade dos termos em discussão. Um contrato artístico pode exigir apenas três sucessos, ao passo que um processo com inúmeros requerentes poderia pedir seis deles. Negociações mais importantes, como o cessar-fogo entre países ou a delimitação de fronteiras nacionais poderiam exigir até dez sucessos ou mais.

Depois de determinado o número de sucessos necessários, as duas partes vão expor suas posições e os testes terão início. Faça um teste disputado de Manipulação + Persuasão + equipamento (se for o caso) entre os líderes das duas partes. Os sucessos obtidos serão acrescentados a seus respectivos totais. As discussões terminarão quando um dos lados chegar ao número pré-estabelecido de sucessos. Esse participante será o vencedor, mas terá de fazer algumas concessões ao competidor de acordo com a diferença entre os totais das duas partes. Se o vencedor tiver o triplo de sucessos do outro competidor, nenhuma concessão será necessária. Se obtiver o dobro de sucessos, o vencedor terá de ceder em um quarto das exigências feitas pelo competidor. Se tiver apenas a maioria simples dos sucessos, o vencedor será obrigado a ceder em metade das exigências feitas pelo competidor. O vencedor das negociações pode escolher que concessões fazer, mas o Narrador é o árbitro definitivo de cada aspecto do processo.

Exemplo: *Gwen está negociando um novo contrato com seus empregadores, as Indústrias Carstairs. Ela quer um aumento, mais benefícios, a própria vaga no estacionamento e a chave do* spa *dos executivos. A empresa não quer ceder nada disso e declara que ela deveria se contentar com o contrato atual. O Narrador determina que o acordo exigirá cinco sucessos. Gwen tem Manipulação 4 e Persuasão 3. Ela não tem equipamentos pertinentes para ajudá-la na negociação. O representante da empresa tem Manipulação 3 e Persuasão 3. Ele tampouco tem equipamentos a sua disposição. Seis testes (e seis horas) depois, Gwen vence a negociação com cinco sucessos contra os dois da Carstairs. Como o total de Gwen ultrapassa o dobro do total da empresa, ela terá de ceder em um quarto das exigências do oponente. Como a empresa não quer dar nada a ela, uma concessão neste caso significa abrir mão de um de seus quatro objetivos. Depois de pensar a respeito, Gwen declara que abrirá mão da vaga no estacionamento e ficará com o aumento, os benefícios e o acesso ao* spa.

Se chegarem simultaneamente ao total de sucessos exigido, os oponentes continuarão em desacordo. Ambos terão de ceder em pelo menos um ponto controverso para que as negociações prossigam. O processo será então reiniciado.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue fazer qualquer progresso contra o competidor e ainda por cima tem de fazer algumas concessões para que as negociações não degringolem completamente. O personagem perde um sucesso do total acumulado até então.

Falha: O personagem não faz qualquer progresso contra o competidor, Tente uma abordagem diferente.

Êxito: O personagem obtém uma vantagem significativa contra o competidor que pode ser difícil de superar.

Êxito excepcional: Uma manobra ousada do personagem o coloca numa posição extremamente vantajosa e difícil de ser superada pela oposição.

Equipamento sugerido: acesso a textos legais (+1), informações pertinentes sobre o histórico do oponente (+1), registro como advogado (+2), recursos que facilitam subornos, restituições salariais ou viagens às custas do governo (+3), provas para chantagear a oposição (+1 a +5).

Penalidades possíveis: ausência de pesquisa (–1), o idioma é uma barreira (–2 a –5), falta de itens de negociação (–4).

Discursar

Parada de dados: Presença + Persuasão + equipamento contra a parada mais alta de Raciocínio + Autocontrole da platéia.

Ação: disputada.

Às vezes, o personagem é exortado a convencer um grupo de pessoas a aceitar suas declarações, o que pede um discurso inspirador e sugestivo. Trata-se de uma ação disputada. Faça um teste de Presença + Persuasão + equipamento contra a parada mais alta de Raciocínio + Autocontrole da platéia. Se vencer, o orador convencerá o público. Se falhar, uma ou duas pessoas acreditarão nele, mas o grupo como um todo continuará cético. O empate indica que o grupo está disposto a ouvir, mas continua cético. Em caso de fracasso ou empate, o personagem poderá fazer uma tentativa consecutiva (veja a pág. 131), se o Narrador concordar que a multidão está disposta a ouvir.

Observe que a oratória empregada para convencer o público a fazer o que o personagem deseja é diferente de uma apresentação. A primeira se baseia em Persuasão, pois o personagem tenta influenciar os ouvintes, ao passo que esta última se baseia em Expressão, pois ele simplesmente tenta entreter ou informar a platéia.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue persuadir o público e, além disso, a tentativa canhestra faz a turba se voltar contra ele. Não serão permitidas tentativas consecutivas e a multidão pode tentar silenciá-lo à força.

Falha: O personagem não consegue fazer com que o público lhe dê ouvidos.

Êxito: O discurso do personagem convence o público a aceitar as declarações dele.

Êxito excepcional: O personagem tem o público comendo na palma de sua mão. A turba aceitará tudo o que ele disser.

Equipamento sugerido: uniforme intimidador ou terno caro (+1), megafone (+1), sistema audiovisual profissional (+2), estação multimídia ultramoderna (+3).

Penalidades possíveis: platéia distraída (–1), platéia agressiva (–3), aparência inadequada ou comum (–1 a –3), laringite (–5).

Seduzir

Parada de dados: Presença + Persuasão + equipamento ou Manipulação + Persuasão + equipamento (sedutor) contra Raciocínio + Autocontrole + equipamento (alvo).

Ação: disputada e/ou prolongada (a parte prolongada e disputada da tarefa exige um número de sucessos igual ao dobro da Presença do sedutor ou ao dobro da Perseverança do alvo; cada teste equivale a dez minutos de flerte).

O personagem tenta usar seu fascínio, charme e absoluto magnetismo pessoal para submeter alguém a sua vontade, geralmente com o intuito de fazer com que a pessoa concorde com um encontro romântico. Ou então o objetivo do personagem pode ser o primeiro passo para uma relação física, como conseguir o telefone da pessoa, descobrir onde ela mora ou convencer o alvo a fazer-lhe um favor com a recompensa implícita do romance. Os mesmos tipos de coerção também podem ser usados contra o personagem por seres inumanos, para que ele concorde com um encontro particular que talvez venha a custar-lhe a vida.

O ato de seduzir tem dois elementos fundamentais — o físico e o social — que tendem a indicar as etapas do processo. A primeira etapa se baseia principalmente na atração física. O personagem emprega sua aparência e seu porte para ganhar a atenção do alvo e despertar-lhe o interesse. Essa fase é tipicamente não-verbal. A parada de Presença + Persuasão + equipamento é lançada numa ação disputada contra a parada de Raciocínio + Autocontrole + equipamento do alvo. A aparência é importante e, portanto, possuir a Vantagem Aparência Surpreendente (pág. 114) oferece um bônus ao teste do sedutor. Se conseguir mais sucessos, o sedutor despertará o interesse do alvo. Se houver um empate ou o sedutor obtiver menos sucessos, o alvo não estará interessado ou precisará de um pouco mais de persuasão (a seguir).

Por "equipamento" neste teste disputado pode-se entender roupas atraentes (+1), perfume ou colônia agradável (+1), ou a oferta de uma bebida (+1) por parte do sedutor. O alvo pode ter uma cara-metade (+1 a +3), uma dor de cabeça (+1), ou estar de muito mau humor (+1).

O aspecto social da sedução começa logo depois de completada a primeira ação disputada. Envolve diálogo e interação entre os participantes. Nesta etapa, a parada de Manipulação + Persuasão + equipamento do sedutor é lançada contra a parada de Raciocínio + Autocontrole do alvo numa tarefa prolongada e disputada. Cada teste representa cerca de dez minutos. O vencedor do teste disputado inicial também recebe dados extras em número igual ao de sucessos obtidos anteriormente. Portanto, se o personagem tentar seduzir uma mulher e você vencer por três a dois o teste disputado inicial, três dados serão acrescentados a seus testes de Manipulação + Persuasão na parte social do processo. Entre os bônus de "equipamento" nesta etapa temos uma boa cantada (+1), uma cantada excelente (+2), um amigo comum (+1), ou contato físico sugestivo (+2) por parte do sedutor. Para o alvo, valem aqueles listados anteriormente.

O número necessário de sucessos para o sedutor é igual a duas vezes a Perseverança do alvo. O número de sucessos exigido do alvo é igual a duas vezes a Presença do conquistador. Apesar de o processo ter se tornado muito mais interativo, a atratividade relativa do conquistador ainda pode estimular ou desestimular o alvo. Quem quer que acumule o número necessário de sucessos primeiro convencerá o outro a cooperar ou recusará a proposta. Se o pretenso sedutor for rejeitado, não serão permitidas outras tentativas de cativar o mesmo alvo na mesma cena.

Se o sedutor perder o teste disputado inicial para determinar o interesse físico, ele ainda poderá recorrer à interação social para mudar a opinião do alvo. Mas ele estará numa situação precária. O alvo receberá o número de sucessos obtidos na ação disputada como bônus nos testes do processo prolongado e disputado. Portanto, se no exemplo anterior o sedutor tivesse conseguido dois sucessos e o alvo três, a mulher não teria ficado impressionada com a aparência dele. Se ele ainda assim tentasse cativá-la socialmente, os testes de Raciocínio + Autocontrole da moça teriam recebido um bônus de +3 para resistir ao charme do conquistador.

Exemplo: *Agora que está morto, James descobriu ter uma aura sobrenatural capaz de atrair praticamente qualquer pessoa que ele quiser. Mal sabem elas que ele só deseja o alento de suas vidas. Faminto, James exerce seu fascínio sobre uma mulher que encontrou no* shopping. *James tem Presença 5 e Persuasão 3. Ele não está usando nenhum outro acessório além de sua aparência para atrair a atenção da moça. A mulher tem Raciocínio 2 e Autocontrole 2, além de um casamento feliz (que o Narrador decide valer um bônus de +3). A parada de oito dados de James lhe confere quatro sucessos. A parada de sete dados da mulher lhe confere dois sucessos. Malgrado ela mesma, a mulher se sente fisicamente atraída por James.*

Os quatro sucessos de James no primeiro teste dão a ele um bônus de +4 na etapa social da sedução. Ele também tem Manipulação 1 e Persuasão 3, mas o Narrador decide que, como o vampiro não toma banho há dias, o teste ficará sujeito a uma penalidade de –2 e a parada terá seis dados apenas. Mais uma vez, a mulher comporá sua parada de Raciocínio + Autocontrole com quatro dados, mais três de bônus por ter um casamento feliz. A Perseverança da mulher é 3. James, portanto, precisa acumular seis sucessos para vencer (o dobro da Perseverança da mulher), e a mulher precisa de dez (o dobro da Presença de James).

Depois de quatro testes (quarenta minutos de flerte), a mulher acumula dez sucessos, ao passo que James só obtém cinco. Ela logo está se perguntando o que viu nele. Sentindo pontadas de culpa por ter sequer imaginado uma indiscrição, ela

se despede rapidamente e vai embora. James terá de procurar vítimas em outro lugar.

Exemplo: *Uma investigadora rival quer saber o que Royce descobriu sobre o caso até o momento. Ela decide seduzi-lo e arrancar toda a informação que puder, mas não tem a intenção de chegar às vias de fato. Royce não se mostra fisicamente interessado na rival. Ele obtém um sucesso no teste disputado inicial e ela, nenhum. Mas ela não se deixa deter por causa disso. Ela se torna mais agressiva e tenta fazer Royce revelar o que sabe em troca de certos "favores".*

Os dois lados chegam ao número necessário de sucessos simultaneamente na parte prolongada e disputada do processo. O Narrador determina que Royce percebe a artimanha, nada revela e nada espera tampouco, além de despachar sumariamente a rival. Se Royce tivesse perdido no teste prolongado e disputado, o Narrador estava preparado para fazer com que ele revelasse uma informação a cada sucesso de diferença entre o total obtido e o montante que ele precisaria acumular. Portanto, se Royce tivesse perdido a competição e ainda precisasse de três outros sucessos, ele teria revelado três informações. Ele só descobriria bem mais tarde que nada receberia em troca.

Na maioria dos casos, quando se trata de seres humanos, a sedução envolve tanto a interação verbal quanto a não-verbal (por isso o conquistador faz tanto testes de Presença + Persuasão quanto de Manipulação + Persuasão). A sedução mais instintiva, como a que se dá entre seres animalescos ou bestiais, pode se basear exclusivamente na atração física. Nesses casos, o Narrador pode determinar a realização de testes de Presença + Persuasão contra Raciocínio + Autocontrole numa ação prolongada e disputada. Não ocorre um processo em duas etapas. Ainda existe uma disputa entre atração e vontade, mas esta se baseia meramente no comportamento, e não no diálogo. Nesse caso, cada participante ainda tenta chegar a um número de sucessos igual ao dobro da Perseverança ou da Presença do oponente.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem parece inábil, desajeitado ou idiota, ou então enfia os pés pelas mãos. É bem provável que ele seja ridicularizado em público, leve um copo de bebida na cara ou chame a atenção de um namorado furioso ou de um leão-de-chácara. Ninguém mais estará disposto a demonstrar qualquer interesse sexual pelo personagem durante o resto da cena.

Falha: O personagem desperdiça algum tempo com o objeto de sua atenção, mas ganha pouco terreno. O alvo ainda não está particularmente interessado nem desinteressado.

Êxito: O personagem desperta o interesse do alvo.

Êxito excepcional: O personagem prende a atenção do alvo, que se interessa por cada um de seus gestos ou palavras.

Equipamento sugerido: para o sedutor: roupas atraentes (+1), perfume ou colônia agradável (+1), a oferta de uma bebida (+1), uma boa cantada (+1), uma cantada excelente (+2), um amigo comum (+1), contato físico sugestivo (+2); para o alvo: cara-metade (+1 a +3), dor de cabeça (+1), mau humor (+1).

Penalidades possíveis: para o sedutor: roupas feias ou inadequadas (–1), péssima higiene pessoal (–2), aparência desleixada (–1); para o alvo: bêbado (–2), frustrado sexualmente (–1), separação recente (–2).

Socialização

A fila de convidados se estendia até o salão de dança e além, chegando à entrada da mansão. Júlia estava ao lado de Stapleton, perto do fim da fila. Ela enrolou a estola nos ombros nus e tentou não tremer de frio.

— Quanto tempo isso vai levar? Estou congelando.

Stapleton sorriu. Ele era o perfeito retrato de um modelo fotográfico da década de 1940, aprumado e à vontade em seu smoking *feito sob medida.*

— Creio que não levará mais do que meia hora — ele disse, observando a procissão. — Todos querem passar logo ao jantar e ao vinho. Quando chegarmos ao Chanceler Martin, quase todo o mundo estará sentado, o que nos dará bastante tempo para termos nossa... conversinha. Só não esqueça de preparar o amuleto.

A Socialização reflete a capacidade do personagem de interagir com outras pessoas nas mais variadas situações, desde se sair bem numa conversa de bar a comportar-se com dignidade num jantar de gala. Esta Habilidade representa em igual medida a sociabilidade, a sensibilidade, a noção de etiqueta e os bons modos. Saber como fazer amigos não é menos importante que compreender a maneira correta de tratar os convidados em situações formais. Os personagens com índices baixos podem ser naturalmente divertidos ou acessíveis, mas não serão versados na bela arte da interação social. Ou podem ser meticulosos com suas maneiras, mas difíceis de abordar. Por outro lado, o personagem com um índice elevado pode ter as graças sociais de um diplomata ou piadista experiente e saber exatamente o que e quando dizer em qualquer situação.

Possuída por: artistas, diplomatas, executivos, políticos e vendedores.

Especializações: Bailes de Gala, De Bar em Bar, Eventos Formais, Festas Universitárias e Jantares de Gala.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem se atrapalha de tal maneira que as outras pessoas passam a evitá-lo sempre que possível ou tratam-no com desdém. Todos os testes Sociais realizados no decorrer da cena falharão imediatamente.

Falha: O personagem não consegue fazer amigos, mas ele tampouco se atrapalha.

Êxito: O personagem se mistura à multidão sem fazer esforço e é aceito pelos colegas mais próximos.

Êxito excepcional: O personagem ganha a simpatia dos convivas. Ele não só conquista os mais próximos como também se torna a alma da festa, a pessoa que todos querem conhecer.

Farrear

Parada de dados: Manipulação + Socialização + equipamento (anfitrião) contra Autocontrole + Empatia (alvo).

Ação: prolongada e disputada (a tarefa exige um número de sucessos igual ao dobro do Vigor mais alto entre os conhecidos do personagem; um teste equivale a uma hora de farra).

Às vezes, a melhor maneira de descobrir os segredos de alguém ou garantir a cooperação dessa pessoa é levá-la para uma noitada na cidade, desde que seu personagem consiga acompanhar o ritmo da vítima. Farrear é uma ação prolon-

gada e disputada. Faça um teste de Manipulação + Socialização + equipamento em nome do personagem. A parada de Autocontrole + Empatia do alvo é lançada como oposição (ou então jogue a parada mais alta no caso de um grupo). O lado que acumular primeiro um número de sucessos igual ao dobro do Vigor do oponente vencerá a disputa. Se o personagem vencer, a vítima estará a sua mercê e concordará com qualquer pedido razoável feito por ele. Se perder, o personagem será humilhado por seus companheiros beberrões e só poderá repetir a tentativa na noite seguinte, se não acabar na cadeia antes disso.

Exemplo: *Benoit está ansioso para descobrir o segredo por trás do sucesso financeiro de Mike e o leva para uma noitada, esperando que algumas cervejas soltem a língua do companheiro. Benoit tem Manipulação 3 e Socialização 3, mas ele não tem qualquer equipamento especial para ajudá-lo em sua empreitada. Mike tem Autocontrole 2 e Empatia 2. O Vigor de Benoit tem índice 3, e o de Mike também, de maneira que eles começam em pé de igualdade e precisam acumular seis sucessos cada um para vencer. No primeiro teste, Benoit consegue três sucessos e Mike um. No teste seguinte, Benoit obtém um sucesso e Mike dois. No terceiro teste, Benoit consegue sete sucessos contra os cinco de Mike. Este conta a Benoit (e a qualquer pessoa ao alcance de sua voz) tudo sobre seus negócios. Mike vai se arrepender disso no dia seguinte, se conseguir lembrar o que aconteceu.*

Se os dois lados chegarem simultaneamente ao número necessário de sucessos, ninguém terá a vantagem e os esforços do anfitrião terão sido em vão... desta vez. Outra noitada na cidade reiniciaria todo o processo.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não agüenta tanta bebida quanto pensava. Ele perde a disputa imediatamente.

Falha: O personagem acompanha os demais convivas, mas não ganha uma vantagem sobre eles.

Êxito: O personagem agüenta firme e desafia os demais a acompanharem-no.

Êxito excepcional: O personagem bebe todas e deixa os companheiros tontos.

Equipamento sugerido: cartões de crédito de limite alto (+1), conta aberta num bar (+1), bebida cara (+2), conhecer freqüentadores atraentes do bar (+2), várias drogas ilegais (+3).

Penalidades possíveis: bebida de péssima qualidade (–1), os freqüentadores do bar são horrorosos (–2), verba limitada (–3), música ruim (–3).

Trato com Animais

Patrick seguia o rastro de sangue pelo mato. Sabia ser apenas uma questão de tempo até o gamo que ele havia atingido tombar. As gotas vermelhas espalhadas pelas folhas e pelo chão saltavam diante de seus olhos treinados. Pelo menos até ele reagir instintivamente a um ruído nas proximidades. Para a surpresa de Patrick, um lobo apareceu do nada e bloqueou-lhe o caminho. "Está seguindo a trilha," ele pensou. Em seguida, tranqüilizou-se. "Está sozinho. Não vai atacar sem a alcatéia." Foi o que ele pensou até um brilho maldoso, algo que Patrick nunca vira antes, cintilar nos olhos do animal.

Antecipar e compreender as emoções humanas é uma coisa, mas ser capaz de interpretar e reconhecer o comportamento de animais é algo completamente diferente. O personagem entende intuitivamente ou foi treinado para interpretar os animais e saber como eles reagem às situações. A Habilidade também envolve a compreensão inata de como funciona a mente animal e o que pode apaziguar ou enfurecer os bichos. A aptidão geralmente é acompanhada por um certo respeito pelos animais, mas pode se originar da observação analítica de um cientista ou de anos de maus-tratos infligidos por um tratador insensível.

O Trato com Animais pode ser aplicado para entender os pensamentos ou as intenções de animais sobrenaturais, se o Narrador assim permitir. Às vezes, esses seres têm inteligência superior ou até humana e não podem ser compreendidos com o emprego exclusivo desta Habilidade.

Possuída por: adestradores, caçadores, donos de animais de estimação, equipes de resgate de animais, guardas-florestais, pecuaristas e veterinários.

Especializações: Adestramento, Ataque Iminente, Necessidades dos Animais e Tipo Específico de Animal.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem interpreta de maneira completamente equivocada o estado de um animal, talvez com resultados desastrosos. Por exemplo, ele interpreta um comportamento enérgico como brincadeira, e não como alerta.

Falha: O personagem é incapaz de avaliar o verdadeiro estado do animal.

Êxito: O personagem faz uma boa interpretação do verdadeiro estado emocional do animal.

Êxito excepcional: O personagem detecta pistas reveladoras suficientes no comportamento do animal para compreender minuciosamente o estado do bicho. Ele não só é capaz de reconhecer que o animal está ansioso como também que os filhotes estão por perto.

Adestrar animais

Parada de dados: Autocontrole + Trato com Animais + equipamento (adestrador) contra Vigor + Perseverança (animal).

Ação: prolongada e disputada (a tarefa exige um número de sucessos igual à Força de Vontade do oponente; cada teste representa um dia de adestramento).

Adestrar um animal envolve a comunicação de uma necessidade, o estímulo a um certo tipo de comportamento e/ou o desestímulo ao comportamento indesejado. Trata-se de um processo prolongado e disputado. Faça testes de Autocontrole + Trato com Animais + equipamento em nome do adestrador. Faça testes de Vigor + Perseverança pelo animal. O número de sucessos que cada participante tenta acumular é igual ao índice de Força de Vontade do outro. Portanto, se o adestrador tiver Força de Vontade 5 e a do animal for 3, o primeiro vencerá se acumular três sucessos antes deste último. O animal vencerá se acumular primeiro cinco sucessos. O vencedor subjugará a vontade do oponente para continuar com o adestramento ou resistirá ao comportamento desejado. O teste do adestrador pode ser modificado por equipamentos como recompensas (comida)

e maus-tratos. Os testes realizados em nome do animal podem receber um bônus de acordo com seu grau de selvageria. Um felino capturado no mato, por exemplo, pode receber um bônus de +3. Do mesmo modo, répteis e aves podem ser mais difíceis de adestrar do que os mamíferos, o que imporá uma penalidade aos testes do adestrador (digamos, de –1 a –3). Alguns animais, como os carcajus, são tão ferozes que simplesmente não podem ser adestrados.

Somente um truque ou tipo de comportamento (invasão de domicílios, "ataque" ou recuperação de certos objetos quando arremessados) pode ser ensinado a cada série de testes prolongados e disputados. Como alternativa, alguns truques simples, como "sentado", "dá a patinha" e "quieto" podem ser combinados numa única série de testes.

Se uma sessão prolongada e disputada de adestramento terminar com um empate, nenhum dos dois lados fará sua vontade prevalecer. O processo terá de recomeçar do zero para que o truque seja aprendido.

Se o adestramento em busca de um determinado tipo de comportamento for interrompido durante um certo número de dias consecutivos superior à Inteligência do animal, todos os sucessos obtidos até então serão perdidos. O adestramento para esse truque terá de recomeçar desde o início. Os animais com Inteligência 0 simplesmente não podem ser adestrados.

O animal é capaz de aprender (passar por séries distintas de sessões de adestramento) um número de truques igual a seu Raciocínio.

Exemplo: *Raymond tem um corvo de estimação que ele está tentando adestrar para voar e retornar a seu comando, algo que o Narrador define como um único truque. Raymond tem Autocontrole 4, Trato com Animais 3 e Força de Vontade 6. O pássaro tem Vigor 2, Perseverança 3 e Força de Vontade 7. Raymond precisa chegar a sete sucessos antes que a ave obtenha seis. O processo de adestramento tem início, mas é interrompido durante dois dias. Esses dois dias excedem a Inteligência 1 do pássaro, de maneira que o processo terá de recomeçar do zero.*

Você encontrará as características de vários animais nas págs. 202 e 203.

Mesmo depois de adestrado para fazer um certo truque ou exibir determinado comportamento, o animal nem sempre realizará a ação automaticamente ao primeiro comando. Você precisará passar num teste de Manipulação + Trato com Animais para que o animal responda de maneira adequada. Você também receberá um bônus no teste igual ao Raciocínio do animal.

Resultados dos testes

Falha dramática: O treinamento fracassa completamente e o animal resiste ao comportamento desejado. Uma sessão de adestramento inteiramente nova terá de ser iniciada para promover o aprendizado do truque desejado. Se houver maus-tratos, a criatura talvez ataque e tente escapar do adestrador.

Falha: O personagem não consegue fazer qualquer progresso no ensinamento do truque em questão.

Êxito: O personagem faz algum progresso no condicionamento do comportamento do animal.

Êxito excepcional: O personagem faz um progresso surpreendente com a criatura.

Equipamento sugerido: maus-tratos físicos (+1), recompensas ou guloseimas (+2).

Penalidades possíveis: adestramento de não-mamíferos (–1 a –3), animal já havia sido mal-adestrado (–1), animal é distraído pelo ambiente (–2).

As vozes não o deixavam em paz. Os vultos não paravam de segui-lo. Vinham-no acossando desde que ele trabalhara naquele canteiro de obras nas colinas. Desde que descobrira a caverna com todas aquelas pontas de flecha indígenas e as figuras pintadas nas paredes. E então a obra fora embargada e tomada pelo pessoal da universidade.

Depois disso, tudo se passou como num péssimo filme de terror. As vozes. Os vultos. E Ted era o único capaz de vê-los ou ouvi-los. Aparentemente não falavam com mais ninguém, não puxavam os cabelos nem cutucavam as roupas de outras pessoas. Não faziam os outros tropeçarem. Somente o Ted. Ele chegou a pensar que estava enlouquecendo antes de encontrar a prova. Gravetos quebrados por onde eles passavam. Escoriações onde eles o haviam atingido. Ninharias que eles roubavam de pessoas que Ted não conhecia nem poderia ter conhecido. Eram reais e o assombravam.

Tentou conversar com eles e descobrir o que queriam. Mas eles não diziam. Só faziam dar risada ou gritar para assustá-lo. Ele era como um brinquedo para aqueles seres.

Foi por isso que ele comprou o próprio brinquedinho. Levou algum tempo, por causa da verificação de antecedentes e tudo o mais, mas ele conseguiu. O melhor da autodefesa, naturalmente. Foi o que ele disse. E tinha razão. Era a única coisa capaz de salvá-lo naquele momento.

Ted encontrou o banco pelo qual procurava, o mesmo em que ele e o pai costumavam alimentar os esquilos com amendoins. Pena ele não ter trazido nada dessa vez.

Ele se acomodou e enfiou a mão trêmula no bolso do casaco. O frio do metal era tranqüilizador de certo modo. Alguma coisa na qual se concentrar quando a algaravia em seus ouvidos recomeçasse.
Ele não gostava nada, nada do que tinha em mente.

Capítulo 4: Benefícios

Eis que eu, sozinho,
em livros de metal
Escrevi os segredos
da sabedoria,
Os segredos de melancólica contemplação,
Em lutas e conflitos atrozes
Com monstros terríveis, frutos do Pecado,
Que o íntimo de todos habitam;
Os sete Pecados capitais da alma.

— William Blake, "The Book of Urizen"

Os benefícios são aspectos do personagem que o diferenciam de seus iguais, para o bem ou para o mal. Uma vontade forte, uma convicção moral inabalável ou um mero talento para se esquivar são todos possíveis benefícios num mundo cruel e incerto. À medida que o personagem se desenvolve, seus benefícios podem chegar a níveis excepcionais.

A maioria dos benefícios se constitui de características derivadas determinadas pela soma de dois ou mais Atributos. Outros, como Moralidade e Tamanho, têm um valor-base com o qual todos os personagens começam o jogo. À medida que os Atributos do personagem são aumentados com o investimento de pontos de experiência, seus benefícios também aumentam. Do mesmo modo, conforme os Atributos são reduzidos temporariamente por maldições sobrenaturais ou outros fenômenos estranhos, os benefícios a eles ligados também sofrem redução similar.

Defesa

Características: a Defesa do personagem é idêntica a sua Destreza ou a seu Raciocínio, o que for menor.

O objetivo de qualquer luta é nocautear o outro cara sem deixar que ele faça o mesmo com você. Ao mesmo tempo em que o personagem distribui socos e aguarda a oportunidade de desferir um golpe arrasador, ele salta, finta e se abaixa, reduzindo ao máximo as chances de o oponente atingi-lo com contragolpes. A Defesa do personagem é aplicada como um modificador negativo aos testes de ataque do oponente que envolvem Briga, Armamento e armas de arremesso (Destreza + Esportes). Se ele for atacado por vários agressores, o valor total de sua Defesa será aplicado a um agressor e depois reduzido em uma unidade para cada ataque subseqüente. A Defesa do personagem normalmente não pode ser aplicada a ataques com Armas de Fogo (pistolas ou arcos), a menos que estes se dêem a distâncias típicas do combate próximo: um ou dois metros (veja a seção "Armas de fogo em combate próximo", pág. 162). A Defesa não é aplicada quando o personagem é apanhado de surpresa ou se encontra imobilizado por outros motivos.

Exemplo: *Sims se vê no meio de uma briga de bar com três motoqueiros. Ele tem Destreza 4 e Raciocínio 2. Tomando-se o menor dos dois Atributos, sua Defesa é igual a 2. Quando os motoqueiros investem, Sims faz o possível para evitar os golpes. O primeiro motoqueiro estará sujeito a um modificador de –2 em seu teste de ataque — a defesa total de Sims —, mas o segundo terá um modificador de –1 apenas. O terceiro agressor não será afetado, pois não restará a Sims qualquer Defesa para evitar o soco do atacante.*

A Defesa não é afetada pelas penalidades devidas a ferimentos (pág. 171) a que o personagem porventura esteja sujeito.

Você encontrará mais detalhes sobre o uso da Defesa em combate no Capítulo 7 (pág. 155).

À medida que a Destreza e o Raciocínio do personagem aumentarem com o investimento de pontos de experiência (ou com incrementos temporários no decorrer da história), sua Defesa também poderá mudar. Se você aumentar a Destreza ou o Raciocínio do personagem, não se esqueça de ajustar a Defesa como for apropriado.

Deslocamento

Características: Força + Destreza + fator específico (5 para seres humanos adultos, 3 no caso de crianças humanas; mais exemplos no texto a seguir).

O Deslocamento do personagem é o número de metros que ele é capaz de percorrer num único turno. Esta característica é uma combinação da Força (pura massa muscular), da Destreza (coordenação e agilidade) e de um fator específico que reflete a idade, a configuração física, o Tamanho do personagem e outras considerações. Outras espécies, como cavalos e guepardos, possuem configurações físicas que lhes conferem níveis elevados de Deslocamento.

Fator	Espécie
1	Tartaruga
3	Bebê humano
5	Ser humano adulto
8	Lobo
10	Caribu
12	Cavalo
15	Guepardo

Portanto, a Força e a Destreza de uma criatura são somadas ao fator específico para determinar seu Deslocamento.

O Deslocamento do personagem representa o número de metros que ele é capaz de percorrer num turno e ainda realizar uma ação. Ele pode se movimentar e realizar uma ação num turno, ou agir e depois se deslocar, mas não pode se movimentar, realizar uma ação e voltar a se mover no mesmo turno.

Ou então ele pode correr até o dobro de seu Deslocamento num único turno, mas nesse caso geralmente não é possível realizar uma outra ação. Mais detalhes no Capítulo 7, pág. 164. Além disso, quando o personagem for sujeitado a um modificador devido a ferimentos, determinado por sua Vitalidade atual, seu Deslocamento também será reduzido.

Exemplo: *A personagem de Katie tem Força 2 e Destreza 2. Trata-se de um ser humano adulto e, portanto, seu Deslocamento é igual a 9 (2 + 2 + 5), o que significa que, a cada turno, ela é capaz de caminhar ou marchar nove metros, ou então correr dezoito metros. Se for ferida e tiver apenas três pontos de Vitalidade remanescentes, a personagem estará sujeita a um modificador de –1 nas paradas de dados e no Deslocamento, o que reduzirá este último a 8.*

Se a Força ou a Destreza do personagem se alterarem com o investimento de pontos de experiência (ou com incrementos temporários no decorrer da história), seu Deslocamento também será alterado. Se você mudar a Força ou a Destreza do personagem, não se esqueça de ajustar o Deslocamento.

Força de Vontade

Características: Perseverança + Autocontrole.

A Força de Vontade mede a autoconfiança, a determinação e a resistência emocional do personagem. O indivíduo com Força de Vontade elevada é centrado, está determinado a atingir seus objetivos e é capaz de resistir a seus instintos mais perversos. Seria tentador chamar esse personagem de virtuoso, mas a Força de Vontade não é sinônimo de altruísmo. Um gênio do crime ou um assassino seqüencial poderia possuir uma vontade de ferro tanto quanto um santo. Os dois primeiros têm ambições desumanas e estão determinados a satisfazê-las.

A Força de Vontade varia segundo uma escala de 1 a 10 e apresenta tanto círculos permanentes como pontos temporários. O índice permanente do personagem é registrado preenchendo-se os círculos que se encontram na ficha. Os pontos temporários são registrados nas caixas (quadrados) correspondentes. Ao utilizar um ponto temporário, simplesmente marque uma das caixas. Quando o número de caixas marcadas for igual ao de círculos, o personagem estará sem Força de Vontade. Quando o personagem recuperar um ponto de Força de Vontade (a seguir), a marca de uma das caixas será apagada.

A Força de Vontade não é testada. Os pontos são usados com a intenção de produzir diversos efeitos, geralmente para representar a determinação absoluta do personagem de superar os obstáculos que aparecem pelo caminho. Também podem ser usados na obtenção de certos bônus para que o personagem resista melhor às forças empregadas contra ele.

Os personagens desprovidos de pontos de Força de Vontade estão exaustos física, mental e emocionalmente. Esgotaram suas reservas de determinação e tendem a se mostrar apáticos e deprimidos. Os personagens podem recuperar Força de Vontade de várias maneiras, mas nenhuma delas é fácil; portanto, pense bem antes de empregar esses pontos.

Os usos da Força de Vontade são explicados mais a fundo no capítulo sobre sistemas dramáticos, sob o título "Esforço heróico", pág. 132.

•	Covarde
••	Fraco
•••	Tímido
••••	Seguro
•••••	Confiante
••••••	Resoluto
•••••••	Determinado
••••••••	Obstinado
•••••••••	Vontade de ferro
••••••••••	Implacável

Obs.: A Força de Vontade não deve ser confundida com a Perseverança. A primeira é a concentração constante do personagem. Imagine a Perseverança como seu objetivo de *longo prazo*, como um plano de carreira. A Força de Vontade reflete os altos e baixos de *curto prazo* do personagem, sua capacidade de se entregar de corpo e alma a esforços breves para superar desafios. Mas a Perseverança de fato contribui para o índice de Força de Vontade do personagem

O uso dos pontos de Força de Vontade

A Força de Vontade representa a capacidade do personagem de triunfar por meio da mais absoluta determinação. É útil numa série de coisas. Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser usado a cada turno para produzir um dos efeitos a seguir:

- Você utiliza um ponto de Força de Vontade para adquirir um modificador de +3 num determinado teste durante um turno. Apenas uma parada de dados pode ser afetada a cada turno, e o Narrador talvez determine que alguns testes não podem ser modificados dessa maneira. Você não pode usar Força de Vontade para obter bônus nos testes de degeneração e Moralidade (a seguir).
- Um ponto de Força de Vontade pode ser usado para acrescentar dois círculos ao Vigor, à Perseverança, ao Autocontrole ou à Defesa do personagem com a intenção de resistir a pressões mentais ou sociais/emocionais dirigidas contra ele, ou então para fazer um esforço concentrado e evitar o dano. Consulte a seção "Resistência", pág. 132.

A recuperação dos pontos de Força de Vontade

O personagem pode recuperar os pontos perdidos de Força de Vontade de qualquer uma das maneiras listadas a seguir. O número de pontos nunca pode exceder o índice de Força de Vontade do personagem. A única maneira de aumentar o número de círculos de Força de Vontade é aumentando sua Perseverança e/ou seu Autocontrole (consulte o Capítulo 8, pág. 216, para maiores detalhes).

Em geral, a recuperação da Força de Vontade é uma questão de reafirmar a noção de confiança e bem-estar do personagem, de modo que certas ações e situações podem permitir que ele restaure os pontos perdidos. Em última instância, cabe ao Narrador decidir quando os personagens recuperam Força de Vontade durante a história. Os Narradores devem adaptar a recuperação dos pontos à história, sem nunca esquecer que se trata de uma característica poderosa e útil. Não se deve permitir que os personagens recuperem-na muito rapidamente para que os jogadores não abusem de seus efeitos.

- O personagem poderá recuperar um ponto de Força de Vontade por cena se agir de acordo com seu Vício (a seguir). O personagem poderá recuperar *toda* a Força de Vontade utilizada se agir de acordo com sua Virtude (a seguir). Não é possível recuperar mais do que um ponto de Força de Vontade ao saciar um Vício. Não se pode recuperar Força de Vontade com a satisfação de uma Virtude mais do que uma vez por capítulo (sessão de jogo). O Narrador tem a última palavra ao determinar se as ações do personagem estão de acordo com uma Virtude ou um Vício e pode se recusar a conferir Força de Vontade caso o personagem tenha contrariado o próprio conceito simplesmente para se beneficiar das regras.
- O personagem pode recuperar um ponto de Força de Vontade depois de uma noite inteira de descanso ou outra oportunidade equivalente de recarregar as baterias e redobrar seus esforços. Supõe-se que o personagem realmente descanse ou relaxe e não se envolva em atividades extenuantes.
- Se o personagem atingir um objetivo importante ou realizar uma proeza particularmente impressionante que venha a reforçar sua noção de confiança, o Narrador poderá optar por conferir a ele um ponto de Força de Vontade.
- O personagem recupera todos os pontos de Força de Vontade no fim da *história*. Não ao final da sessão de jogo, mas quando da conclusão geral de uma história. O Narrador pode exigir que todos os personagens cumpram um determinado objetivo ou que ao menos sintam como se tivessem obtido êxito (mesmo que este seja insignificante) a fim de recuperar Força de Vontade. Se os personagens forem frustrados ou os acontecimentos tiverem como resultado um impasse, pode ser apropriada uma recuperação parcial de Força de Vontade.

Os Narradores podem escolher outras ocasiões nas quais permitir a recuperação de Força de Vontade de acordo com as necessidades da história. Por exemplo, os personagens podem recuperar Força de Vontade ao se verem numa situação difícil e precisarem seguir adiante para triunfarem, ou então ao se recusarem a desistir apesar das dificuldades. Possibilitar a recuperação de pontos extras de Força de Vontade pode facilitar as coisas para os jogadores, mas negar Força de Vontade complicará bastante os desafios.

Se, por alguma razão, a Perseverança e/ou o Autocontrole do personagem aumentarem temporariamente durante o jogo, talvez como resultado de um feitiço, ele vai ganhar um ponto de Força de Vontade a cada círculo adicional. Ou seja, ele terá acesso a um ou mais círculos gratuitos de Força de Vontade enquanto o efeito durar. Quando seus Atributos voltarem ao normal, o personagem perderá os círculos adicionais de Força de Vontade. Se estes ainda não tiverem sido utilizados, o personagem não mais terá acesso a eles.

Iniciativa

Características: Destreza + Autocontrole.

A Iniciativa do personagem reflete seu tempo de reação e sua capacidade de pensar rápido em meio a uma crise, seja uma briga de bar, um tiroteio ou uma arremetida desesperada para impedir que uma criança atravesse uma rua movimentada. Quando o Narrador pedir um teste de Iniciativa, você jogará um dado e acrescentará o resultado ao Modificador de Iniciativa do personagem. O total determinará a ordem na qual ele vai interagir com todos os outros participantes da cena. Determinada a Iniciativa, esse número geralmente não sofrerá alterações no decorrer da cena. Seu personagem sempre agirá depois daqueles que obtiveram um valor mais alto e antes daqueles com totais mais baixos. As possíveis exceções advêm do uso da Vantagem Segunda Chance (consulte o Capítulo 5, pág. 114) ou do adiamento da ação do personagem (veja a pág. 151). No caso de um empate entre dois personagens, aquele com o Modificador de Iniciativa mais alto agirá primeiro. Se os modificadores de ambos forem idênticos, lance um dado para cada um deles e aquele com o resultado mais alto agirá primeiro.

Exemplo: *A personagem de Diane tem Destreza 3 e Autocontrole 2. A soma produz um Modificador de Iniciativa de valor 5. Durante o jogo, a personagem de Diane é abordada por um assaltante e tem início uma luta. Diane lança um dado e acrescenta o resultado a seu Modificador de Iniciativa. Ela obtém um 7 e, portanto, o total de Iniciativa da personagem será 12. O Narrador joga um dado em nome do assaltante e consegue um 4. O Modificador de Iniciativa do assaltante é 4. A soma produz um total de Iniciativa igual a 8. A personagem de Diane terá direito à primeira ação e essa ordem será mantida nos turnos subseqüentes até o fim da luta.*

Você encontrará mais informações sobre a Iniciativa e como aplicá-la em combate no Capítulo 7, pág. 151.

À medida que os Atributos do personagem se alteram com o investimento de pontos de experiência (ou com incrementos temporários no decorrer da história), sua Iniciativa também mudará. Se a Destreza ou o Autocontrole do personagem sofrer alguma alteração durante o jogo, não se esqueça de ajustar também o Modificador de Iniciativa.

Moralidade

Valor-base: 7.

A Moralidade reflete a compaixão do personagem por outros seres humanos e o respeito fundamental que ele tem pela lei. Não se trata de um valor absoluto. Conforme as pessoas amadurecem e mudam com o tempo, suas opiniões sobre a sociedade e a moral também se alteram. Alguns indivíduos se esforçam para se tornarem mais piedosos e virtuosos, ao passo que outros, impelidos pelo desespero ou amargurados por circunstâncias terríveis, rejeitam suas anti-

gas convicções e adotam uma abordagem mais insensível e egoísta da existência.

A Moralidade do personagem não é algo fixo. Dependendo de suas ações, esta pode aumentar ou diminuir durante o jogo. O personagem iniciante tem Moralidade 7: o respeito fundamental pela lei e uma noção realista da compaixão que ele sente por outras pessoas. Ele acredita na necessidade de defender a lei e trata as outras pessoas da mesma maneira que espera ser tratado. Ele pode se tornar mais altruísta e virtuoso, ou então se perder na barbárie humana. O caminho a ser seguido dependerá inteiramente das escolhas que ele fizer no decorrer da crônica.

Cada índice de Moralidade tem um limiar pecaminoso do qual o personagem precisa se abster para evitar a degeneração e um estado moral inferior.

Moralidade	Pecado
10	Pensamentos egoístas. (Jogue cinco dados.)
9	Pequeno ato egoísta (não ser caridoso). (Jogue cinco dados.)
8	Dano a terceiros (acidental ou não). (Jogue quatro dados.)
7	Furto simples (em lojas). (Jogue quatro dados.)
6	Furto qualificado (com arrombamento). (Jogue três dados).
5	Dano ao patrimônio (incêndio criminoso). (Jogue três dados.)
4	Crime irrefletido (homicídio culposo). (Jogue três dados.)
3	Crime premeditado (homicídio doloso). (Jogue dois dados.)
2	Crime insensível/desumano (assassinatos em série). (Jogue dois dados.)
1	Perversão absoluta, ato hediondo (assassínio em massa). (Jogue dois dados.)

A perda de círculos de Moralidade: testes de degeneração

Se o personagem cometer um pecado da mesma categoria ou pior que o limiar de seu atual índice de Moralidade, jogue o número de dados associado ao pecado cometido para tentar evitar a degeneração. Se você for bem-sucedido no teste, a noção geral de compaixão do personagem permanecerá intacta e a Moralidade dele não será alterada. Se você falhar no teste de degeneração, a noção de certo e errado do personagem será alterada pela experiência e ele perderá um círculo de Moralidade. A alma dele não mais se enternecerá com as necessidades de outras pessoas e ele se habituará a atos ainda maiores de egoísmo e violência.

Exemplo: *Joan tem Moralidade 7. Segundo a tabela, ela só correrá o risco de precisar fazer um teste de degeneração se cometer deliberadamente um furto simples ou algo pior. Ela perde o emprego numa das histórias. Suas economias chegam ao fim e ela está prestes a ser despejada do apartamento. Certa noite, ela caminha pelo centro da cidade e percebe que alguém deixou a carteira no carro aberto. Desesperada, ela enfia o braço pela janela do carro e pega a carteira. Esse crime (furto simples) é idêntico ao limiar de seu índice atual de Moralidade, de modo que é preciso fazer um teste de degeneração para determinar se Joan perderá ou não um círculo de Moralidade. O furto simples permite o lançamento de quatro dados.*

Se Joan tivesse cometido um crime irrefletido, como o latrocínio (um pecado mais grave do que a Moralidade de Joan é capaz de tolerar), a jogadora que a interpreta teria de jogar três dados para ver se Joan sofreria ou não uma degeneração.

À medida que sua Moralidade diminui, o personagem fica cada vez mais perturbado e talvez até mais monstruoso, torna-se alguém capaz de cometer praticamente qualquer ato de depravação. Ao perder um círculo de Moralidade por causa de um pecado cometido, faça um teste usando o *novo* índice de Moralidade do personagem como parada de dados. Em caso de êxito, ele encontrará algum tipo de equilíbrio ou meio de vida em seu novo estado ético e espiritual. Em caso de falha, ele manifestará uma perturbação. As perturbações são aflições ou condições mentais e emocionais provocadas pela tensão, o pesar ou até mesmo a falta de remorso do personagem em relação aos atos praticados. As perturbações são detalhadas a fundo mais adiante neste capítulo.

Se o personagem desenvolver uma dessas condições, você e o Narrador poderão decidir qual delas é a mais apropriada às circunstâncias. Uma aversão pode se estabelecer toda vez que o personagem se achar numa situação que o faz lembrar o pecado cometido. Se ele decidiu ferir uma criança e pagou o devido preço emocional, pode ser que a presença de crianças o obrigue a fugir. Observe que cada uma das condições detalhadas a seguir tem uma forma leve e outra grave. O personagem provavelmente começará com uma aflição leve em qualquer perturbação nova, a menos que algo terrivelmente traumático tenha acontecido e você ache que ele deveria passar diretamente a um problema grave.

Na ficha de personagem, anote a perturbação adquirida na linha associada ao índice de Moralidade para o qual o personagem decaiu. Se o personagem manifestar uma fixação ao cair de Moralidade 6 para 5, anote "Fixação" na linha associada à Moralidade 5.

Exemplo: *Digamos que o teste de degeneração realizado por causa do furto cometido por Joan tenha como resultado uma falha. Os quatro dados não produzem sucessos. Isso significa que a Moralidade da moça cai de 7 para 6. É preciso verificar agora se ela sofrerá algum tipo de dano mental ou emocional por causa desse pecado. A jogadora que a interpreta lança uma parada constituída por seis dados (Moralidade 6), tendo como resultado 1, 3, 3, 5, 6 e 7. Nenhum sucesso. Isso significa que Joan de fato manifestará uma perturbação. A jogadora e o Narrador decidem que Joan exibirá depressão, e a perturbação é anotada na linha ao lado do sexto círculo de Moralidade da ficha de personagem.*

Testes fracassados e repetidos de Moralidade e degeneração por parte do personagem podem incorrer num número cada vez maior de perturbações ou em condições cada vez mais graves. Se você quiser minimizar a diversidade de aflições manifestadas, concentre-se naquelas de intensidade crescente, adquirindo primeiramente a forma leve de qualquer condição e designando a mais grave da próxima vez que o personagem incorrer em outro problema.

Se decair tanto a ponto de sua Moralidade chegar a zero, o personagem não mais poderá ser interpretado de maneira expressiva. Ele terá se transformando num monstro, alguém capaz de infligir dor e sofrimento a todos que se encontram a seu redor sem o menor sinal de remorso nem esperança de redenção. A essa altura, o Narrador assumirá o controle do personagem.

As Virtudes e a degeneração

É importante observar que as Virtudes (exploradas ainda neste capítulo) não são extensões da Moralidade do personagem. Pelo contrário, são ideais que caracterizam suas ações e proporcionam a estrutura segundo a qual ele vai interagir com a sociedade. Portanto, é possível que um personagem pratique ostensivamente atos imorais na tentativa de saciar sua Virtude. Isso não justifica a imoralidade de um determinado ato, mas o personagem pode racionalizar a atitude como algo necessário em sua busca por um propósito mais elevado e, desse modo, evitar o comprometimento de seu código de ética.

Se o personagem praticar um ato imoral na tentativa de saciar sua Virtude de caráter, o Narrador poderá permitir que você acrescente um modificador de +1 ao teste de degeneração. Modificadores maiores serão possíveis se o Narrador achar que o personagem é obrigado a pecar a fim de preservar sua Virtude, mas nunca devem ser superiores a +3.

Exemplo: *Raphael está em casa certa noite e ouve uma discussão irromper em seu jardim. Ele vive numa região perigosa da cidade e, por isso, pega a pistola e abre a porta da frente para ver o que está acontecendo. Ele vê um carro no meio-fio, com o motor ligado, e um homem e uma mulher gritando um com o outro ao lado de sua caixa de correio. Enquanto Raphael tenta entender o que está acontecendo, o homem saca um revólver da cintura e atira na mulher a sangue-frio. Numa reação de susto e ultraje, Raphael atira no homem, matando-o instantaneamente.*

Raphael tem Moralidade 6. Sua Virtude de caráter é a Justiça. O homicídio culposo exige um teste de degeneração, mas o ato foi determinado pela Virtude de Raphael, de maneira que o Narrador decide que o teste será realizado com um modificador de +1.

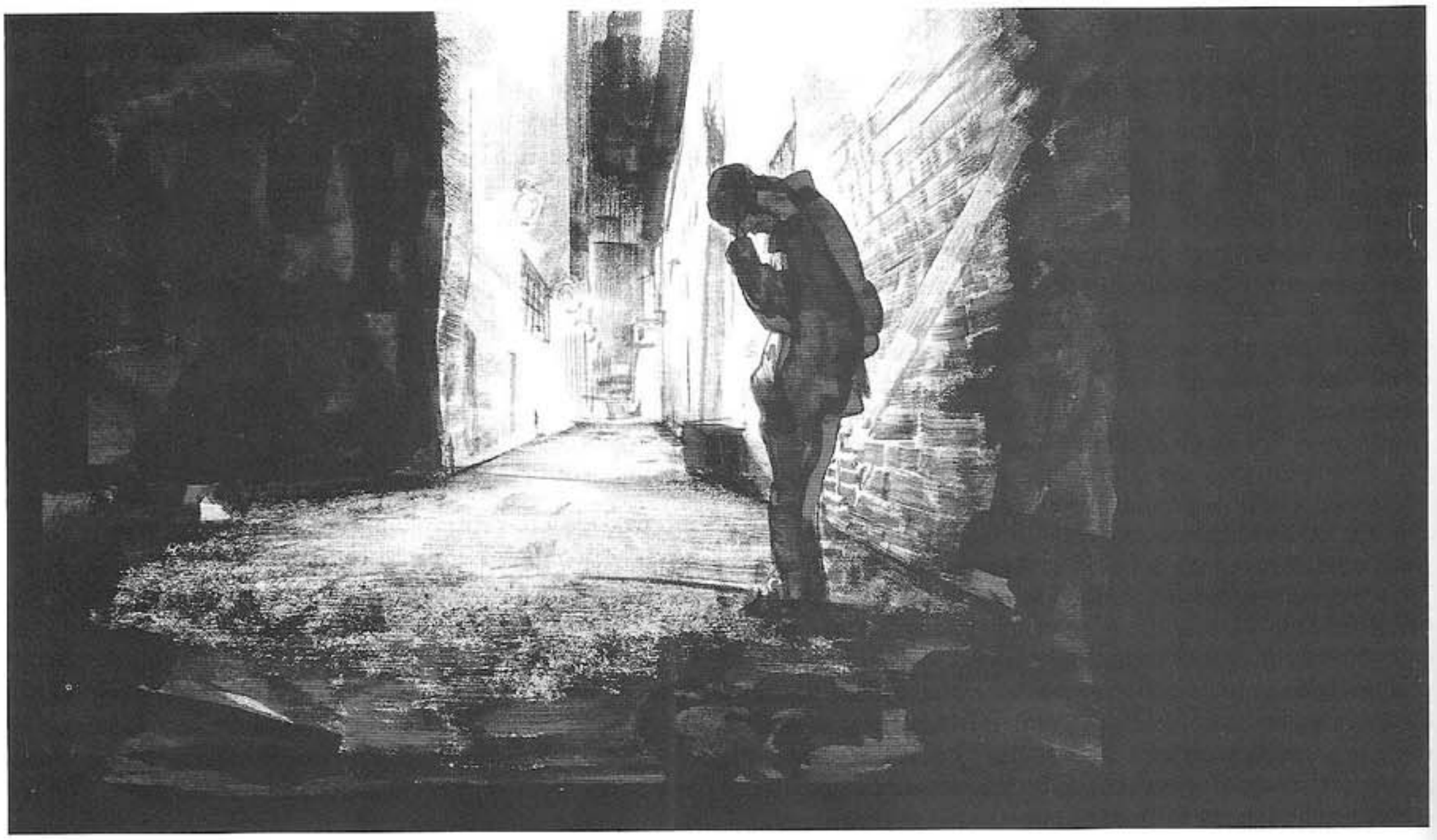
A recuperação da Moralidade

É possível reverter a derrocada do personagem rumo à danação e à insanidade com muito empenho e arrependimento. Mas a estrada é longa e difícil.

A Moralidade do personagem pode ser incrementada principalmente com o investimento de pontos de experiência, mas só pode ser aumentada um ponto por vez. Consulte a pág. 35 para saber quantos pontos de experiência serão necessários para atingir cada índice de Moralidade. Estimulamos os Narradores a exigir que os personagens demonstrem o desejo de se redimirem com atos concretos de arrependimento antes de usufruírem desse acréscimo de Moralidade. Uma boa regra geral é estimular as ações que aspiram ao nível mais *elevado* de Moralidade que o jogador deseja ver alcançado pelo personagem. Afinal, uma existência moral tem muito mais a ver com a jornada em si do que com o destino propriamente dito. Em geral, o melhor momento para permitir que os pontos de experiência sejam investidos na elevação da Moralidade é ao final de uma história, mas sempre se podem abrir exceções para atitudes significativas dos personagens entre capítulos ou até mesmo cenas.

Quando uma perturbação é atribuída a um certo índice de Moralidade, esse distúrbio será superado tão logo o índice seguinte e mais elevado seja conquistado. A experiência investida para adquirir um círculo de Moralidade representa o empenho do personagem em entender-se com seu pecado e, desse modo, livrar-se da condição. Ele também pode passar por tratamento ou simplesmente perdoar a si mesmo.

Exemplo: *A existência de Joan se degenerou numa vida de furtos, prostituição e drogas. Ela vive nas ruas e faz o que é preciso para sobreviver. Sua Moralidade foi reduzida a 5, embora ela tenha adquirido apenas uma perturbação: a depressão. Ela está disposta a mentir, trapacear e roubar para conseguir o que precisa, mas ao mesmo tempo odeia aquilo no que se transformou e quer sair da sarjeta a todo custo. Joan deseja voltar a ser a pessoa que foi um dia e levar uma vida (mais ou menos) normal e decente. A jogadora decide que o objetivo de Joan é voltar à Moralidade 7. No decorrer da história seguinte, a personagem evita roubar e tenta superar sua dependência química. Ao final da história, o Narrador determinará se as ações de Joan foram*



Evolução das perturbações

Quando uma perturbação é superada pela ascensão a um índice mais elevado de Moralidade, essa aflição pode ser apagada da ficha de personagem ou temporariamente ignorada. Por exemplo, o personagem de Mike tem uma fobia atribuída à Moralidade 5, e a Moralidade do personagem sobe para 6. Essa fobia é superada. Mike poderia apagar a palavra "Fobia" de sua ficha ou simplesmente deixá-la como está. Se, no futuro, ele falhar num teste de degeneração, seu personagem voltará a ter Moralidade 5. Se falhar também no teste de Moralidade, uma nova perturbação poderá ser escolhida ou sua antiga fobia talvez reapareça. O primeiro caso ocorrerá se a palavra "Fobia" tiver sido apagada da ficha de personagem. O segundo caso ocorrerá se a condição tiver sido deixada como estava e ignorada... até então.

Apagar antigas perturbações e adquirir novas em seu lugar pode significar mudanças dramáticas na vida do personagem. Ele passa por suas experiências sem olhar para trás e, como resultado disso, evolui. Manter e ignorar antigas perturbações — e reativá-las quando a Moralidade voltar a cair — sugere que o personagem não muda de hábitos. Ele tem um padrão de comportamento ou alguns problemas consistentes que são revisitados ou confrontados.

Naturalmente, se a vida do personagem for diversificada — ele supera alguns problemas definitivamente e enfrenta outros que simplesmente não desaparecem —, você poderá apagar algumas perturbações e conservar outras, apesar de ignorá-las, à medida que a Moralidade dele subir e descer.

suficientes para permitir a aquisição de um nível mais elevado de Moralidade com os pontos de experiência conquistados.

Tão logo recupere a Moralidade 7, Joan terá apagada de sua ficha a "Depressão" associada à Moralidade 6. Ela resolve sua crise com o crime cometido, tendo feito penitência e praticado atos de bondade para aliviar a culpa. Ela volta a ser uma pessoa normal e funcional.

O Narrador também tem a opção de conferir um ponto de Moralidade ao final da história se o personagem praticar atos particularmente redentores, generosos ou modestos. O feito não pode ter sido realizado com a intenção de recuperar Moralidade e aliviar uma perturbação nem para ganhar qualquer tipo de recompensa pessoal. Na verdade, o personagem provavelmente arcará com as conseqüências de seu ato, mas encontrará algum consolo por ter feito a coisa certa. O personagem que comete furto ou assassinato pode se entregar, por exemplo. Ou aquele que rouba talvez não fique com o produto do roubo e distribua o que conseguiu entre as pessoas necessitadas.

Essas recompensas baseadas na interpretação devem ser reservadas para o final de uma história, e não para o fim de uma cena ou capítulo. O personagem não deve obter mais do que um ponto de Moralidade por vez (se forem investidos pontos de experiência na recuperação da Moralidade, não se deve conferir uma recompensa adicional por interpretação). Uma recompensa gratuita em Moralidade será capaz de eliminar uma perturbação se a enfermidade corresponder ao antigo índice do personagem. Portanto, se padecer de narcisismo no quinto círculo de Moralidade, o personagem se livrará dessa condição ao ascender para Moralidade 6 com a aquisição de um ponto gratuito. Uma recompensa gratuita em Moralidade também pode exceder seja qual for o índice anterior alcançado pelo personagem. Portanto, se no momento ele apresentar índice 7 e nunca tiver chegado mais alto do que isso, um ato apropriado de caridade ou inocência poderia levá-lo ao índice 8.

As recompensas inspiradas na interpretação são cada vez mais difíceis de obter. Elas não só se tornam mais exigentes com o aumento da Moralidade — atitudes dignas dos santos são necessárias nos níveis mais elevados (8 ou mais) — como também atos novos e diferentes são exigidos. A doação de tudo o que o personagem possui repetidas vezes não continua a render pontos gratuitos de Moralidade. Isso acontece só uma vez, e depois o personagem terá de superar esse ato.

Se perder círculos de Moralidade no decorrer da história, o personagem provavelmente invalidará a chance de ganhar um ponto gratuito com seu sacrifício ou a caridade. A exceção pode ser o caso em que o sacrifício ou a penitência do personagem supera o peso de qualquer pecado por ele cometido. Por exemplo, ele pode ter recorrido ao furto anteriormente, mas, antes de a história terminar, ele arrisca a vida ao tomar um tiro dirigido a um circunstante inocente.

Resultados dos testes

Ao fazer um teste de degeneração, use apenas a parada de dados associada ao pecado cometido. Do mesmo modo, ao testar a Moralidade para verificar se o personagem vai adquirir uma perturbação, não acrescente outros Atributos, bônus ou características, nem aplique quaisquer penalidades. Você *não* pode usar Força de Vontade para obter um modificador de +3 em nenhum desses testes.

Falha dramática: Impossível nos dois testes. Em nenhum caso pode-se fazer um teste de sorte (não se aplicam bônus nem penalidades aos testes de degeneração e Moralidade).

Falha: No teste de degeneração, o personagem perde a luta para manter seus padrões de comportamento diante da

Imunidade às perturbações

O risco de manifestar perturbações por causa da Moralidade decrescente ameaça a maioria das pessoas comuns. Isto é, aplica-se a pessoas com padrões normais de comportamento. Os indivíduos mais caridosos, pios ou pacíficos têm uma certa proteção contra as perturbações. Seu comportamento geralmente é tão altruísta ou piedoso que eles dificilmente padeceriam com a culpa ou a vergonha excessiva. Ao alcançar a Moralidade 8, 9 ou 10, o personagem não estará sujeito a perturbações se um dia despencar desses índices. Ele pode falhar no teste de degeneração e perder um círculo de Moralidade, mas nenhum teste de Moralidade será realizado para ver se ele manifestará ou não uma perturbação. O teste de Moralidade e o risco de sofrer aflições mentais se aplicam somente quando o personagem decai da Moralidade 7 para níveis inferiores.

A ficha de personagem em branco que se encontra no final deste livro mostra aonde as perturbações serão designadas. Você pode anotar as aflições do personagem nas linhas associadas aos índices de Moralidade 1 a 6.

realidade de seu pecado. Ele perde um círculo de Moralidade. Se falhar no teste de Moralidade, ele vai adquirir uma perturbação.

Êxito: O personagem sai da crise de consciência com sua noção de certo e errado intacta. Sua Moralidade não é alterada e ele continua são como antes.

Êxito excepcional: O personagem recupera sua convicção depois de cometido o pecado, aprende e amadurece com os atos praticados. Sua Moralidade não só permanece intacta depois do teste de degeneração como ele também ganha um ponto de Força de Vontade (que não pode exceder o limite imposto pelo índice de Força de Vontade). Nenhum bônus especial é conferido pelo êxito excepcional ao teste de Moralidade para determinar a aquisição ou não de uma perturbação.

Tamanho

Valor-base: 5 (ser humano adulto).

O Tamanho de um personagem depende de sua espécie (humana) e idade. O Tamanho do ser humano adulto médio é 5, o de uma criança é 3. O Tamanho é um dos valores que ajudam a determinar o índice de Vitalidade do personagem (a seguir), que reflete sua capacidade geral de resistir ao dano. Normalmente, o Tamanho do personagem não se altera, a menos que ele sofra alguma estranha transformação sobrenatural.

Veremos a seguir alguns exemplos de Tamanhos para várias criaturas:

Tamanho	Criatura
1	Bebê humano (até 1 ano de idade)
3	Criança humana (5 a 7 anos)
4	Lobo
5	Ser humano
6	Gorila
7	Urso cinzento

Vitalidade

Características: Vigor + Tamanho.

A Vitalidade do personagem reflete a capacidade de seu corpo de suportar ferimentos e continuar funcional. Conforme o personagem vai recebendo dano, quer seja acidentalmente ou em combate (veja o Capítulo 7), cada ponto de dano infligido reduzirá sua Vitalidade em um ponto. Quando os pontos de Vitalidade do personagem forem reduzidos a três, ele estará sujeito a um modificador negativo em suas paradas de dados. À medida que seus pontos de Vitalidade continuam a diminuir, esse modificador negativo aumenta, pois o personagem é sobrepujado pelo choque e o traumatismo físico. Quando todos os pontos de Vitalidade do personagem estiverem marcados com o símbolo do dano agravado, ele estará morto. Consulte o Capítulo 7, pág. 153, onde você encontrará mais detalhes sobre os tipos de dano e como eles afetam a Vitalidade do personagem. Obviamente, quanto maior e mais robusto for o personagem, maior será a quantidade de dano que ele conseguirá suportar antes de morrer.

A Vitalidade é marcada na ficha de personagem e tem um índice permanente e outro temporário. O permanente é indicado pelos círculos preenchidos na ficha de personagem. Os pontos temporários são registrados nas caixas (quadrados) correspondentes. Toda vez que o personagem perder um ponto de Vitalidade devido ao dono sofrido, marque o tipo de lesão infligida da esquerda para a direita. Quando o número de caixas preenchidas igualar o de círculos, o personagem estará muito ferido ou morto.

O personagem recupera os pontos usados de Vitalidade a taxas diferentes de acordo com o tipo de dano sofrido. Consulte o Capítulo 7, pág. 175, onde você encontrará os detalhes sobre a recuperação da Vitalidade e os períodos de convalescença exigidos pelos danos contundente, letal e agravado. Quando os pontos forem recuperados, as caixas de Vitalidade na ficha de personagem serão esvaziadas da direita para a esquerda.

À medida que o Vigor do personagem aumentar com o investimento de pontos de experiência (ou com incrementos sobrenaturais temporários), sua Vitalidade também aumentará. Não se esqueça de ajustar o índice de Vitalidade do personagem quando seu Vigor for alterado.

Perturbações

As perturbações são comportamentos que ocorrem quando a mente é forçada a confrontar sentimentos intoleráveis ou conflitantes, como um pânico irresistível ou uma profunda sensação de culpa. Quando o personagem se defrontar com impressões ou emoções que ele não consegue conciliar, sua mente tentará aliviar a agitação interna estimulando comportamentos escapistas como, por exemplo, a megalomania, a esquizofrenia ou a histeria. As pessoas do Mundo das Trevas — atormentadas, perseguidas e vitimadas em segredo por seres incompreensíveis — muitas vezes desenvolvem essas aflições pelo simples fato de estarem vivas. Ou então o arrependimento, a culpa ou a falta de remorso decorrentes da violência praticada por elas mesmas corroem-lhes a mente e a alma. As criaturas da noite tampouco estão imunes a essas pressões. A existência como uma coisa sobrenatural soterra o pouco de humanidade que esses seres ainda possuem e os leva à insanidade.

A principal maneira de o personagem desenvolver perturbações é praticando atos hediondos e sofrendo as conseqüências mentais ou emocionais. Consulte também a seção "Moralidade", apresentada anteriormente.

Fora isso, o Narrador pode decidir que uma determinada cena ou circunstância é intolerável e, portanto, o personagem a ela exposto cederá à pressão. Uma experiência ruim com algum tipo de droga talvez revele em demasia a realidade monstruosa do mundo, algo que as mentes das pessoas não conseguem suportar. Uma *overdose* poderia provocar o desequilíbrio mental do personagem. Ou ver uma criatura em toda a sua horrenda glória poderia fazer um espectador casual enlouquecer.

As aflições provocadas pela queda de Moralidade podem ser sanadas com o próprio empenho do personagem em procurar tratamento ou contrição (e com o investimento de pontos de experiência). O Narrador decide se uma condição inspirada espontaneamente é temporária ou permanente. Uma aflição espontânea poderia ser temporária e durar até o personagem resolver a situação que desencadeou a condição. Pode se tornar permanente se não houver reconciliação nem tratamento, ou então se o estopim for insuperável. Com a aprovação do Narrador, o personagem iniciante pode ter uma perturbação inspirada espontaneamente como uma Desvantagem (veja a pág. 217) e ganhar pontos de experiência nas histórias em que a condição ou o problema se destacar. As aflições espontâneas desenvolvidas durante a crônica podem ser representadas no âmbito

do jogo como Desvantagens adquiridas, diferentes daquelas estabelecidas durante a criação do personagem.

Há que se ressaltar que as ações dos "loucos" não são engraçadas nem arbitrárias. A insanidade assusta aqueles que vêem alguém vociferar contra uma presença invisível ou juntar carne podre para "alimentar os monstros". Até mesmo algo tão aparentemente inofensivo como falar constantemente consigo mesmo pode ser perturbador para os observadores casuais.

Os insanos respondem a um padrão que só eles compreendem, a estímulos que só suas mentes detectam. Para suas percepções enviesadas, o que acontece a eles é perfeitamente normal. A perturbação do personagem tem um motivo para existir, quer ele tenha cometido um crime ou visto os próprios filhos serem devorados. Que estímulos são impostos pela insanidade do personagem e como ele reage ao que acontece? Colabore com o Narrador na criação de um padrão de provocações para a perturbação do personagem e depois decida como ele reagirá.

Cada uma das aflições a seguir é definida em dois graus: leve e grave. O primeiro talvez se aplique ao personagem se uma ação ou experiência vier a desequilibrá-lo, mas ele continuará funcional. O segundo pode se aplicar no caso de uma condição leve se agravar diante de comportamentos ou espetáculos ainda mais irreconciliáveis, ou se uma única atitude ou cena for tão atordoante que o único resultado possível será a insanidade e a disfunção total. Se o tratamento ou a reconciliação ocorrer e as aflições forem minoradas, o caso grave de uma condição terá de ser tratado e superado antes do caso leve da mesma perturbação.

Leve	Grave
Depressão	Melancolia
Fobia	Histeria
Narcisismo	Megalomania
Fixação	Compulsão obsessiva
Desconfiança	Paranóia
Complexo de inferioridade	Ansiedade
Vocalização	Esquizofrenia*
Irracionalidade	Personalidade múltipla*
Aversão	Comportamento de fuga*

* O personagem precisa passar por um trauma ou uma tragédia sobrenatural capaz de alterar-lhe a vida para adquirir uma dessas perturbações extremas. Elas normalmente não podem ser adquiridas ao se falhar num teste de Moralidade, a menos que o pecado cometido seja realmente terrível ou medonho, como o assassínio dos próprios filhos, por exemplo.

Depressão (leve): Se não conseguir atingir um objetivo (não se trata de simplesmente falhar num teste, e sim de não alcançar um propósito pessoal e desejado, como arranjar um emprego ou salvar a vida de um amigo), o personagem poderá sofrer um episódio de depressão pelo resto da cena. Uma falha dramática em qualquer atividade também pode provocar uma crise depressiva. Não importam as circunstâncias, faça um teste reflexo de Perseverança + Autocontrole.

Efeito: Se falhar no teste, o personagem perderá um ponto de Força de Vontade e não poderá mais usar Força de Vontade pelo resto da cena.

Melancolia (grave): Depressão grave. Além dos defeitos descritos anteriormente no caso de um teste fracassado de Perseverança + Autocontrole, todas as paradas de dados estarão sujeitas a uma penalidade de –2 pelo resto da cena.

Fobia (leve): O personagem tem medo de um determinado tipo de pessoa, local ou coisa como, por exemplo, advogados, lugares altos ou aranhas. Ao confrontar o estopim, o personagem terá de passar num teste de Perseverança + Autocontrole para não sofrer uma crise de pânico.

Efeito: O personagem se afasta do objeto que estimula a fobia. Se precisar se aproximar da coisa, ele conseguirá chegar no máximo a uma distância em metros igual a seu Deslocamento. Se a coisa se aproximar dele, ele terá de se afastar uma distância no mínimo igual a seu Deslocamento na ação seguinte. Não é fácil para ele tomar o estopim como alvo dos ataques desferidos em combate próximo ou à distância. Esses ataques ficam sujeitos a uma penalidade de –5, pois o personagem tremerá só de olhar para a coisa. Se o espaço ou as circunstâncias não permitirem que ele guarde distância, ele ficará petrificado como um gamo diante dos faróis de um carro até encontrar uma brecha por onde escapar (sua Defesa ainda será aplicada se ele for atacado, e ele pode optar por se esquivar ou se abrigar de ataques desferidos com Armas de Fogo, mas não poderá realizar outras ações enquanto estiver "paralisado").

Histeria (grave): Esta condição funciona como a fobia, mas, no caso de um teste mal-sucedido de Perseverança + Autocontrole, o personagem não conseguirá ficar no mesmo recinto que o objeto responsável pelo medo. Ele terá de fugir imediatamente e não vai tolerar sequer manter a coisa ao alcance dos sentidos (visão, audição e olfato). Se o estopim chegar-lhe ao alcance dos sentidos, o personagem terá de fugir a toda velocidade (Deslocamento máximo) tão logo tenha direito a uma ação. Ele não poderá tomar o objeto como alvo de um ataque em nenhuma circunstância. Se a coisa o tocar, faça um novo teste de Perseverança + Autocontrole; se falhar, o personagem ficará histérico, correrá para o mais longe que puder e não pensará em mais nada, a não ser deixar o estopim bem para trás (mesmo que tenha êxito no teste, o personagem ainda será obrigado a deixar o recinto ou a área). Se qualquer um dos testes de Perseverança + Autocontrole tiver como resultado uma falha dramática, o personagem não conseguirá escapar, desmaiará e continuará inconsciente pelo resto da cena. Se o personagem não perceber a proximidade do objeto até ser tocado por ele, o teste de Perseverança + Autocontrole estará sujeito a uma penalidade de –3. Se a coisa o tocar num ponto onde ele é capaz de senti-la, mas não de vê-la — uma aranha que cai no pescoço ou nos cabelos do personagem —, a penalidade será de –5.

Narcisismo (grave): Toda vez que o personagem alcançar com *êxito* um determinado objetivo (não basta ter êxito num teste, é preciso alcançar um propósito almejado, como deixar inconsciente o oponente que o desafia ou invadir um computador bem-protegido), o sucesso pode subir-lhe à cabeça e inflar seu ego arrogante. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole para tentar evitar um episódio de vaidade excessiva.

Efeito: No caso de uma falha, o personagem não conseguirá cooperar muito bem com outras pessoas, mesmo que a vitória que ocasionou o episódio de narcisismo tenha sido parcialmente conquistada com a ajuda delas. Durante o resto da cena, quando exortado a ajudar numa tarefa, o personagem o fará sem entusiasmo, a menos que a dita tarefa se concentre nele ou em suas necessidades e desejos. Ele estará sujeito a uma penalidade de –3 ao participar de qualquer atividade que exija trabalho de equipe (consulte a pág. 133). E ele se tornará um chato tão obcecado consigo mesmo que todos os seus testes Sociais estarão sujeitos a uma penalidade de –1.

Megalomania (grave): Aplicam-se os mesmos efeitos do narcisismo, exceto que as penalidades são aumentadas em um dado. O personagem também se torna extremamente competitivo. Ele não admitirá fracassar em nenhuma competição (mesmo num teste disputado). Se for derrotado, ficará tão obcecado com o fato que fará o possível para arranjar uma revanche tão logo seja mais apropriado para ele. Se, por exemplo, ele não conseguir arrombar uma fechadura e um de seus aliados tiver êxito, ele não deixará o assunto quieto. Insistirá constantemente que ele fez o trabalho todo e o sucessor ficou com a glória, e exigirá uma revanche, mesmo nas circunstâncias mais inapropriadas, como no escritório ou num restaurante.

Se for derrotado por alguém que ele acha ser socialmente inferior, o personagem perderá um ponto de Força de Vontade devido à vergonha e ao desprezo que sentirá por si mesmo (o que representa o cerne de sua megalomania; em seu íntimo, ele teme ser uma fraude).

Fixação (leve): Se o personagem falhar ou tiver êxito numa ação importante, como saltar de um prédio para outro ou fugir num carro esporte, ele poderá desenvolver uma fixação com sua derrota ou vitória. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole depois de um acontecimento desses para ver se ele conseguirá evitar essa obsessão doentia.

Efeito: Se falhar no teste de Perseverança + Autocontrole, lance um único dado. O resultado será o número de cenas nas quais o personagem se concentrará no acontecimento ou na tarefa que o insulta ou inspira, a ponto de ignorar metas mais importantes. Ele se fixará no que acredita ter provocado seu fracasso ou sucesso, quer se trate de um oponente, um cadarço arrebentado ou o modelo de carro que ele dirigia. No caso de uma derrota, será impossível ele não fervilhar de raiva, amaldiçoar uma circunstância ou tentar bolar um método de evitá-la no futuro. No caso de uma vitória, ele se transformará num fanático e passará boa parte de seu tempo pesquisando, observando ou aclamando uma atividade ou um fator que tenha permitido seu êxito.

O Narrador determina como essa perturbação afetará as paradas de dados ou o comportamento do personagem. Pode ser que isso imponha uma penalidade de –1 a tarefas não relacionadas a sua fixação, ou então talvez ele se recuse a se envolver numa atividade que não esteja ligada de alguma maneira a sua obsessão. Já que esta perturbação possivelmente virá a se manifestar no decorrer de muitas cenas, e não de uma só, seus efeitos podem ser leves, porém persistentes.

Compulsão obsessiva (grave): O trauma, a culpa ou o conflito interno que provoca esta perturbação obriga o personagem a concentrar quase toda a sua atenção e energia num único comportamento ou ato repetitivo. A obsessão está relacionada ao desejo do indivíduo de controlar o ambiente: manter tudo limpinho, manter uma área tranqüila e em silêncio ou manter uma pessoa indesejável do lado de fora. A compulsão é uma ação ou série de ações que o indivíduo é levado a realizar para aplacar sua ansiedade: arranjar objetos numa determinada ordem, verificar constantemente se a arma está carregada, rezar a cada duas horas para agradecer por ter sobrevivido tanto.

Efeito: Determine o conjunto específico de ações ou comportamentos a que o personagem se dedicará em detrimento de qualquer outra coisa (mesmo que isso interfira com seus planos ou coloque em risco a vida de outras pessoas). Os efeitos da compulsão obsessiva podem ser anulados no decorrer de uma cena com um teste bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole sujeito a uma penalidade de –2. Se for impedido à força de ceder a esta perturbação, o personagem poderá perder o controle na presença de inimigos ou aliados e atacar uns ou outros (ou ambos) indiscriminadamente.

Desconfiança (leve): Toda vez que sofrer um infortúnio provocado intencionalmente por outra pessoa, o personagem poderá desenvolver uma desconfiança exagerada em relação às intenções de *todo o mundo* para com ele. Ele bate o carro depois de ser cortado por outro veículo no trânsito ou recebe pouca ajuda dos companheiros ao trabalhar em equipe (veja a pág. 133). Você terá de passar num teste de Perseverança + Autocontrole para que o personagem resista à compulsão da desconfiança.

O "infortúnio" caracteriza-se pelo fracasso numa tarefa importante devido à intervenção intencional de outra pessoa, mesmo que se trate de um amigo ou aliado. As pessoas nas quais o personagem tem bons motivos para não confiar ainda poderão estimular sua natureza desconfiada se frustrarem seus esforços: depois disso, todos serão suspeitos de tramarem contra ele. O combate não necessariamente desencadeia esta perturbação. Será realizado um teste de Perseverança + Autocontrole somente se o combate for o meio utilizado por alguém para impedir intencionalmente o personagem de atingir um objetivo. (Obs.: É possível o personagem falhar no teste de uma determinada tarefa e culpar outra pessoa, mas isso não necessariamente desencadeará o efeito desta perturbação. Somente se alguém provocar *diretamente* o fracasso do personagem é que será necessário fazer um teste para tentar não estimular sua natureza desconfiada.)

Efeito: A confiança do personagem ficará abalada pelo resto da cena, não importando se a(s) pessoa(s) que o prejudicou(aram) estava(m) ou não mal intencionada(s). Ele questionará a sinceridade de todos e duvidará de qualquer um que tente ajudá-lo, mesmo se essa pessoa lhe salvar a vida. Ele estará sujeito a uma penalidade de –1 em todos os seus testes Sociais. Observe que, muito embora o personagem seja desconfiado, ele ainda pode ser enganado por golpistas e charlatões. Ele não terá direito a nenhum bônus especial para resistir às tentativas dos vigaristas de influenciá-lo, mesmo que desconfie que eles sejam tão mal-intencionados como todo o resto do mundo.

Paranóia (grave): O personagem acredita que sua angústia e insegurança derivam de perseguição e hostilidade externas (seria uma suposição correta no Mundo das Trevas se as pessoas de fato soubessem da existência dos monstros). Os paranóicos vivem obcecados com seus complexos de perseguição e muitas vezes criam vastas e intrincadas teorias de conspiração para explicar quem os atormenta e por quê. Qualquer um ou qualquer coisa percebida como "um deles" pode ser vítima de violência.

Efeito: O personagem que sofre de paranóia automaticamente está sujeito a uma penalidade de –2 nos testes Sociais. O personagem desconfia de todos, mesmo dos familiares e amigos mais chegados. O menor sinal de comportamento suspeito é o bastante para provocar um teste de Perseverança + Autocontrole (sujeito a uma penalidade de –2) com a intenção de verificar se o personagem é capaz de se controlar. Uma falha nesse teste indica que o personagem foge ou ataca o ofensor.

Complexo de inferioridade (leve) Toda vez que o personagem for submetido a uma situação tensa na qual o resultado de uma única escolha ou jogada pode determinar o sucesso ou o fracasso, talvez ele se veja subjugado por tamanha insegurança que o resultado seja comprometido. Ele precisa contar uma mentira convincente para sair de

uma situação perigosa ou cortar o fio que desarma uma bomba. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole pelo personagem para ver se ele não perderá a compostura.

Efeito: Se você falhar no teste, o peso da decisão solene será excessivo para o personagem e ele ficará atarantado, duvidará de sua capacidade de escolher ou atuar corretamente. Nesse estado, todos os restes realizados no decorrer da cena — o que inclui a decisão solene propriamente dita — estarão sujeitos a uma penalidade de –1. Além disso, não será possível usar um ponto de Força de Vontade no teste que inspira a crise de inferioridade.

Ansiedade (grave): Idêntica ao complexo de inferioridade, só que a ansiedade geral do personagem é tão importuna que ele estará sujeito a uma penalidade de –2 em todos os testes pelo resto da cena e não será possível usar pontos de Força de Vontade para incrementar *nenhum* teste nesse período.

Vocalização (leve): Quando o personagem se achar diante de um dilema e precisar tomar uma decisão importante sobre o que fazer, ou então se encontrar sob tensão extrema, pode ser que ele comece a falar consigo mesmo sem perceber. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole para tentar evitar esse hábito incômodo.

Como exemplos de decisões importantes temos:

- Tentar descobrir que ramo da estrada tomar para que os guerrilheiros não cheguem à aldeia primeiro. A escolha errada implica perder preciosos minutos e encontrar inocentes mortos ou desaparecidos ao chegar à vila.
- O personagem tem só uma bala e dois adversários, sendo que ambos se preparam para desferir golpes letais em dois amigos diferentes. Em qual deles atirar?
- O advogado empurra um papelzinho com sua última oferta por sobre a mesa. O personagem tem alguns minutos apenas para dizer "sim" ou "não".

Efeito: No caso de uma falha, o personagem vocaliza seu monólogo interno, mas só o perceberá se tiver sua atenção chamada para o fato, quando então poderá parar durante um turno para cada círculo de Raciocínio que possuir. Depois desse período, ele esquecerá o aviso e voltará a fazer a mesma coisa. Este comportamento persistirá pelo resto da cena.

O personagem vocaliza até mesmo quando os oponentes ou rivais podem ouvi-lo. É difícil manter pensamentos e sentimentos em segredo quando se tem o hábito de falar em voz alta. Por exemplo, um rival pode exigir que ele revele a localização de uma herança bem-guardada. Ele sorri e pensa consigo mesmo (e diz inadvertidamente em voz alta): "Você nunca vai encontrá-la em meu cofre secreto embutido na parede."

Esquizofrenia (grave; extrema): Grupos conflitantes de sentimentos e impulsos que não se conseguem resolver podem fazer com que o personagem desenvolva esquizofrenia, que se manifesta como uma fuga da realidade, alterações violentas de comportamento e alucinações. Esta perturbação é clássica, faz com que as vítimas conversem com as paredes, imaginem-se como o Rei do Sião ou recebam instruções assassinas de seus animais de estimação.

A interpretação deste distúrbio exige muita reflexão. O Narrador precisa determinar um grupo geral de comportamentos relevantes para o trauma que provoca a condição. As alucinações, as atitudes bizarras e as vozes imaginárias derivam de um terrível conflito interno que o indivíduo não é capaz de resolver. Estabeleça uma idéia consistente sobre o conflito e depois pense no tipo de comportamento que será provocado.

Efeito: O personagem com esta perturbação é imprevisível e perigoso. Ele estará automaticamente sujeito a uma penalidade de –2 em todos os seus testes Sociais e pode se tornar agressivo ou violento com as pessoas que o confrontam com o trauma por meio de acusações, verdades perturbadoras ou discussões acaloradas. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole para ver se o personagem consegue evitar a fuga ou a agressão à fonte do trauma.

Irracionalidade (leve): Quando for ameaçado com violência ou estiver sob grande tensão por ser perseguido, desafiado ou acusado, o personagem poderá reagir sem qualquer lógica ou razão. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole para ver se ele consegue manter a calma.

A perseguição, o desafio ou a acusação precisa ameaçar de maneira realista o bem-estar do personagem, esteja o problema relacionado a suas finanças, segurança emocional ou posição social. O vagabundo que ameaça processá-lo não constitui um perigo real, mas o executivo rico determinado a arruinar o personagem se qualifica como ameaça. Do

mesmo modo, a colunista social e fofoqueira que ameaça expor os defeitos do personagem será uma ameaça *se* o personagem depender desse público para obter aceitação social, mas não se ele for um garoto de recados que nunca pôs os pés numa cobertura.

Efeito: No caso de uma falha, a única maneira de o personagem lidar confortavelmente com a confrontação é bancar o louco ou o exagerado, numa tentativa desesperada de espantar o opressor ou ao menos aplacar os próprios temores. Este comportamento persistirá pelo resto da cena. Ironicamente, o personagem estará assumindo riscos terríveis que podem prejudicá-lo ainda mais do que a ameaça em si. Se um leão-de-chácara quiser saber o que ele está fazendo na parte reservada da danceteria, o personagem talvez reaja de maneira exagerada e fale o bicho para o grandalhão. Faça um teste de Raciocínio + Autocontrole para ver se ele será capaz de tomar qualquer atitude que o remova da cena ou que desfaça a situação (como aceitar um aperto de mão conciliador). A parte realmente irônica deste comportamento é que, durante uma dessas crises, o personagem não pode dar início à violência, somente reagir a ela caso esta ocorra. Ele pode ameaçar ou persuadir os desafiantes, mas não desferir o primeiro golpe (na verdade, é isso o que seu comportamento ensandecido está tentando evitar).

Personalidade múltipla (grave; extrema): O trauma que gera esta perturbação fragmenta a personalidade do indivíduo em uma ou mais *personae*, permitindo-lhe negar o sofrimento psicológico ou quaisquer ações provocadas por ele ao jogar a culpa em "outra pessoa". Cada personalidade é criada para responder a certos estímulos emocionais. Uma pessoa violentada pode desenvolver uma personalidade sobrevivente e obstinada, criar um "protetor" ou até mesmo se tornar uma assassina para negar a violência sofrida. Na maioria dos casos, essas personalidades não têm conhecimento das demais e passam pela mente do personagem em resposta a situações ou condições específicas.

Efeito: O personagem com personalidade múltipla pode manifestar Habilidades diferentes ou talvez Atributos Sociais incrementados/reduzidos para cada identidade (um, dois ou três dos círculos designados aos Atributos Sociais do personagem são redistribuídos).

Aversão (leve): Quando confrontado com uma situação ou pessoa associada a um fracasso ou trauma anterior e significativo (um rival de longa data, uma ex-esposa, a casa na qual se viveu uma infância dolorosa), o personagem prefere não enfrentar a situação e pode fazer qualquer coisa para evitá-la. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole para ver se ele consegue dominar sua ansiedade.

Efeito: No caso de uma falha, o personagem fará qualquer coisa a seu alcance para evitar a situação, a não ser ferir a si mesmo ou outras pessoas. Ele pode fugir da cena ou passar-se por um transeunte com a intenção de sair de fininho. Se ele tiver de confrontar a situação (ou não conseguir escapar), todos os testes realizados estarão sujeitos a uma penalidade de –1.

Comportamento de fuga (grave; extrema): As vítimas do comportamento de fuga padecem de vertigens e perda de memória. Quando submetido a um certo tipo de tensão, o personagem toma uma série específica e rígida de atitudes para se livrar dos sintomas estressantes. Esta síndrome difere da personalidade múltipla pelo fato de o indivíduo acometido por um episódio de fuga não ter uma personalidade distinta. Pelo contrário, ele é movido por um tipo de "piloto automático" semelhante ao do sonambulismo. Decida o tipo de circunstância ou revelação que desencadeia esse estado, seja a morte de uma pessoa indefesa provocada pelo próprio personagem, o confronto com um tipo específico de criatura ou o encarceramento numa sala pequena e escura.

Efeito: Faça um teste de Perseverança + Autocontrole quando o personagem for submetido ao estopim. No caso de uma falha, interprete o estado semelhante a um transe do personagem tomando uma série de atitudes que ele costuma executar quase mecanicamente. Ele pode amarrar e desamarrar repetitivamente os cadarços dos sapatos, andar até um dos cantos da sala e recusar-se a sair dali, ou assumir a posição fetal. Se não ficar satisfeito com a reação do personagem, o Narrador pode assumir o controle do mesmo durante o episódio, que se prolongará pelo resto da cena. Ao final da crise, o personagem "recuperará a consciência", mas não se lembrará do que fez. Se outras pessoas (o que inclui amigos e inimigos) interferirem ou tentarem impedir os atos mecânicos do personagem, pode ser que ele venha a atacá-las.

Virtudes e Vícios

Todos os personagens têm pontos fortes e fracos, aspectos nobres e lados sombrios de suas personalidades. Apesar de a maioria das pessoas tentar cultivar as virtudes e abster-se dos vícios, ambos constituem elementos intrínsecos da identidade e reforçam igualmente a noção de individualidade, quer venhamos a admitir isso ou não.

Todo personagem começa com uma Virtude e um Vício de caráter, escolhidos durante o processo de criação. A Virtude e o Vício podem refletir claramente o histórico e o conceito do personagem, ou podem ser usados para destacar sua natureza externa e criar fontes de conflito capazes de gerar excelentes oportunidades de interpretação. Um sacerdote pode ter a Virtude da Fé e o Vício do Orgulho. É um homem que deposita grande convicção e fé no próximo, mas há momentos em que suas crenças se prestam ao farisaísmo. Trata-se de uma aplicação razoavelmente complementar das Virtudes e dos Vícios de acordo com o conceito do personagem, pois ambos derivam de seu histórico. Uma abordagem contrastante poderia ser dar ao personagem a Virtude da Fé e o Vício da Ira. Ele acredita no caminho da integridade e no valor intrínseco da raça humana, mas o estado em que o mundo se encontra às vezes é tal que ele se enche de uma fúria violenta para castigar aqueles que ignoram os dogmas da religião. O resultado é uma fonte de conflito interna ao personagem, que tenta reconciliar uma parte essencial de sua natureza com sua dedicação à igreja.

Quando as ações de um personagem em situações difíceis refletirem sua Virtude *ou* seu Vício, ele estará reforçando sua noção fundamental de identidade. Se o Narrador julgar que as ações do personagem *durante* a cena refletem seu Vício, este vai recuperar um dos pontos perdidos de Força de Vontade. Se o Narrador julgar que as ações do personagem durante o *capítulo* (uma sessão de jogo) refletem sua Virtude, este vai recuperar todos os pontos perdidos de Força de Vontade. Observe que essas ações precisam ser realizadas em situações que oferecem algum risco ao personagem, e ele terá de pagar o preço por agir de acordo com sua Virtude ou seu Vício. Expressões cotidianas de Fé ou Orgulho, por exemplo, não são suficientes para reafirmar a determinação ou a noção de identidade do personagem.

Exemplo: *Vásquez é um policial civil que tem a Justiça como Virtude de caráter e o Vício da Cobiça. No decorrer de uma investigação, ele descobre que um grupo de policiais recebe propina dos traficantes locais em troca de proteção. Se denunciar os corruptos à Corregedoria, Vásquez poderá ser hostilizado pelos colegas de trabalho como alcagüete. Se fizer o que tem de fazer apesar dos riscos, ele estará agindo de acordo com sua Virtude e recuperará toda a Força de Vontade perdida. Do mesmo modo, se usar o que sabe para chantagear os policiais e entrar no negócio, ele correrá o risco de ir para a cadeia se for pego. Isso estará de acordo com seu Vício e permitirá que o personagem recupere um único ponto de Força de Vontade.*

Saciar uma Virtude é mais compensador do que saciar um Vício por dois motivos. Primeiro, é inerentemente desafiador praticar um ato extraordinário de bondade num mundo dominado pelo egoísmo e pela agressão. É algo que exige sacrifício e perseverança. Segundo, a tentação de saciar inclinações e desejos vis é constante e muitas vezes significa tomar o caminho mais fácil, o que impossibilita a realização do bem maior. Saciar os Vícios, portanto, oferece poucas recompensas, pois estas são fáceis de obter.

O personagem não adquire Virtudes nem Vícios adicionais durante o jogo. As qualidades fundamentais que o definem não se alteram nem são combinadas com mais dessas características.

As sete Virtudes e os sete Vícios descritos a seguir baseiam-se visivelmente nas crenças judaico-cristãs ocidentais (isto é, são as Sete Virtudes Cardeais e os Sete Pecados Capitais), mas é importante notar que quase todas as culturas valorizam esses princípios e atacam esses pecados.

Virtudes

Ao criar o personagem, escolha uma das sete Virtudes descritas a seguir como a qualidade que o define. Isso não significa que ele não pode ter outras qualidades altruístas ou meritórias, mas sua Virtude de caráter é aquela que descreve mais claramente as convicções fundamentais do personagem.

Caridade

A verdadeira Caridade está em dividir o pouco que se tem com as pessoas, seja em dinheiro ou espécie, ou então no simples fato de se dar ao trabalho de ajudar os necessitados. O personagem caridoso é motivado pela compaixão a dividir suas dádivas para melhorar a situação das pessoas que o cercam. Os caridosos seguem o princípio de tratar as pessoas da mesma maneira que gostariam de ser tratados. Compartilhando o que têm e assumindo o papel de samaritanos, eles esperam desenvolver a boa vontade de seus semelhantes e sabem que suas doações um dia serão retribuídas quando eles mais precisarem.

O personagem vai recuperar todos os pontos perdidos de Força de Vontade toda vez que ajudar outra pessoa em detrimento dele próprio. Não basta dividir o que o personagem tem em abundância. Ele precisa fazer um verdadeiro sacrifício em termos de tempo, bens ou energia, ou então arriscar a vida para ajudar outra pessoa.

Exemplo: *Deloris imaginava o pai perdendo a cabeça ao saber que sua garotinha circulava com o carro por um bairro da zona sul àquela hora da noite. Mas era preciso assumir alguns riscos para se tornar uma das melhores repórteres investigativas da cidade, mesmo que isso implicasse procurar pistas sobre um assassino seqüencial no meio de uma favela.*

Ela o chamara de "Dino Dez Dedos" em sua matéria de estréia na primeira página. Ele já havia chegado a doze dedos, e Deloris estava determinada a pegá-lo antes que ele adquirisse mais um. Ela sabia que a polícia não fazia idéia de como decifrar os hieróglifos sangrentos deixados nas cenas dos crimes, ou por que faltava um dedo a todas as vítimas. Mas a polícia não tinha um ex-namorado que ensinava Lingüística na faculdade.

Foi então que Deloris passou por outro motorista. Um homem branco e de braço engessado que tentava trocar o pneu furado. Se Dino Dez Dedos não o pegasse, os moradores locais certamente o fariam. Mas Deloris não tinha nascido ontem. O gesso poderia ser falso. O assassino poderia ter usado truques como aquele para atrair suas vítimas. Ela não queria ser a próxima, mas não suportava a idéia de ter de escrever a seguinte manchete para a edição da manhã: "Motorista em dificuldades vítima nº 13". Por isso, Deloris parou para fazer caridade.

Deloris recupera toda a Força de Vontade perdida em função de seu ato caridoso. Sua disposição de se arriscar em prol de outra pessoa corrobora sua Virtude de caráter.

Outros nomes: compaixão e misericórdia.

Possuída por: atendentes dos albergues, filantropos e santos.

Esperança

Ser esperançoso é acreditar que o mal e o infortúnio não podem prevalecer, não importa a que estado as coisas cheguem. O esperançoso não só acredita no triunfo definitivo da moral e da decência sobre o mal como também conserva a crença inabalável numa noção superior de justiça cósmica, quer se trate de carma ou da idéia de um Deus onisciente que um dia punirá os perversos. Tudo acabará bem no final, e o esperançoso tem a intenção de estar por perto quando isso acontecer.

O personagem vai recuperar todos os pontos perdidos de Força de Vontade toda vez que se recusar a deixar outras pessoas cederem ao desespero, mesmo que isso venha a prejudicar seus próprios objetivos ou bem-estar. É semelhante à Fortaleza, discutida a seguir, exceto que o personagem tenta impedir que *outras pessoas* percam a esperança que depositam nos próprios objetivos. Ele não precisa ter as mesmas metas nem obter êxito ao defendê-las, mas deve haver algum risco envolvido.

Exemplo: *A raiva dos ativistas era perceptível quando Eva entrou no recinto.*

— Sei que vocês me vêem como o inimigo, a filha de Trent Thorson. A verdade é que eu posso ser a proprietária da Madeireira Thorson, mas não a controlo, caso contrário já a teria fechado. Se meu tio conseguir o que quer, eu nunca terei essa oportunidade.

"Sei que os advogados e os capangas dele estão pressionando vocês para acabarem com o protesto, mas vocês não podem desistir. Dá para sentir a força daquela floresta. Há alguma coisa lá, algo maior do que qualquer um de nós, algo que precisa de proteção.

"Só vim até aqui dizer para não perderem a esperança. Darei a vocês todas as informações que puder para que fiquem sempre um passo à frente deles. Se desistirem agora, não restará nada para salvarmos."

Ao apoiar os ativistas em detrimento próprio, Eva recupera toda a Força de Vontade perdida.

Outros nomes: sonho, otimismo, utopia.

Possuída por: ativistas antiglobalização, empreendedores, mártires e visionários.

Fé

Aqueles que têm Fé sabem que o universo não se resume ao caos aleatório e sem sentido. Trata-se, sim, de algo comandado por um poder superior. Não importa o quanto o mundo possa ser aterrorizante, tudo tem seu lugar no Plano do criador e, em última instância, serve a esse Propósito. Esta Virtude não necessariamente envolve a fé numa divindade personificada. Pode ser a crença na Teoria da Grande Unificação, segundo a qual a aparente aleatoriedade do universo é, em última análise, uma expressão da precisão matemática. Ou pode ser a simples opinião de que tudo é Uno e que mesmo o mal não se distingue do bem quando todas as ilusões discriminatórias são superadas.

O personagem vai recuperar todos os pontos de Força de Vontade perdidos toda vez que conseguir extrair algum sentido do caos e da tragédia.

Exemplo: *Kevin estava à beira de um precipício. Imagens passavam céleres por sua mente: os olhos esbugalhados da esposa, o corpo mutilado do filho, o pijama cor-de-rosa da filha rasgado e coberto de sangue e pêlos. O desespero e a fúria turbilhonavam no abismo psicológico diante dele. Ele só precisava dar um passo e aceitar o consolo gélido de que o mundo é desprovido de significado, aleatório e violento, de que Deus não poderia existir e permitir tamanha maldade.*

Não! Ele não acreditava nisso. Não conseguia acreditar. Alguma coisa fizera aquilo. Algo doentio e deturpado. Algo inumano. Kevin encontraria essa coisa. Com a ajuda de Deus, ele a encontraria e a deteria.

Ao decidir descobrir o significado do crime, sabendo que tem de haver uma razão para tamanha loucura, Kevin recupera todos os pontos perdidos de Força de Vontade.

Outros nomes: confiança, convicção, humildade e lealdade.

Possuída por: cientistas, crentes, filósofos, investigadores e sacerdotes.

Fortaleza

Os ideais de um indivíduo nada significam até serem testados. Quando parece que o mundo inteiro se volta contra ele ou contra suas crenças, o forte suporta as intempéries e sai da experiência com suas convicções intactas. A Fortaleza tem a ver com defender as próprias convicções e perseverar, não importando a tentação de ceder ou desistir. Ao perseverar — não importa a que preço —, o indivíduo demonstra o valor de seus ideais.

O personagem vai recuperar todos os pontos perdidos de Força de Vontade toda vez que resistir a pressões esmagadoras ou à tentação de alterar suas metas. Isso não inclui distrações que possam desviá-lo temporariamente de seu caminho, apenas a pressão capaz de fazer com que ele abandone ou mude completamente seus objetivos.

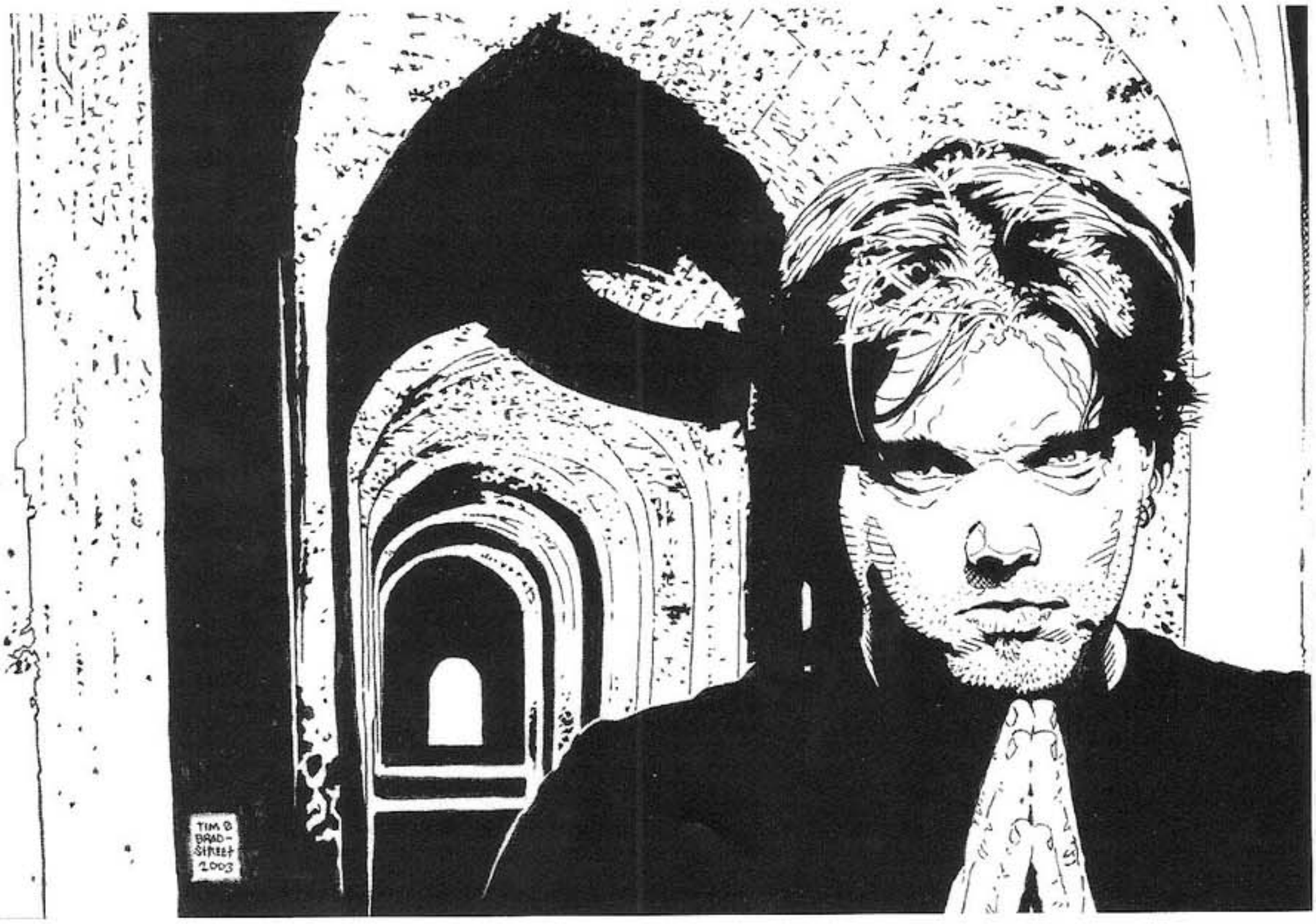
Exemplo: *Noel estava absorto na leitura do jornal quando o estranho entrou. A cidade estava abrindo os olhos para a corrupção interna; sua campanha para enxotar o criminoso que se intitulava "o prefeito" estava funcionando.*

O estranho largou umas fotografias sobre a escrivaninha e rompeu a concentração de Noel. Eram fotos de Noel quinze anos antes. Os anos do alcoolismo.

— Sugiro que você abandone essa sua cruzada arrogante, a não ser que queira ver essas belezinhas na primeira página.

Noel percebeu instantaneamente que sua carreira política estava em jogo. Era assim que começava? Era assim que eles se apoderavam da gente?

— Pode publicá-las — ele disse. — Eu não me importo. Pode dizer a seu chefe que ele está acabado. Ele tem mais a perder do que eu.



Recusando-se a ceder e insistindo mesmo diante de um escândalo, Noel se comporta de maneira a corroborar sua Virtude de caráter e recupera todos os pontos perdidos de Força de Vontade.

Outros nomes: brio, coragem, estoicismo e integridade.

Possuída por: detetives, devotos fanáticos e ditadores.

Justiça

Não pode haver impunidade. Esse é o princípio central do justo, que acredita que proteger os inocentes e confrontar a injustiça é a responsabilidade de todo ser humano decente, mesmo diante de grandes riscos pessoais. O justo acredita que o mal não conseguirá prosperar enquanto uma pessoa boa lutar para fazer o que é certo, não importando as conseqüências.

O personagem vai recuperar todos os pontos perdidos de Força de Vontade toda vez que fizer a coisa certa ao custo de perdas pessoais ou contratempos. A "coisa certa" pode ser definida pela forma ou pelo conteúdo de um determinado código de conduta, quer se trate do código penal de um país ou de um dos mandamentos bíblicos.

Exemplo: *Durante cinco anos, Malcolm observou o canalha desfilar pelos tribunais de uma apelação a outra, sempre sorrindo. Os advogados caríssimos deram a volta no promotor e depois fixaram uma indenização tão irrisória que Malcolm não podia deixar de se perguntar até que ponto chegaram os subornos. E o canalha sairia impune.*

Centenas de pessoas haviam enlouquecido com a droga que ele distribuíra. O negócio fizera dele um homem rico e da irmã de Malcolm um cadáver... e depois um fantasma. Foi só então que Malcolm se deu conta do motivo pelo qual ela sempre aparecia junto à porta do armário do vestíbulo. Era ali que Malcolm guardava a arma.

Se Malcolm fizer justiça com as próprias mãos e, conseqüentemente, tornar-se um criminoso, ele estará agindo de maneira a corroborar sua Virtude de caráter e vai recuperar toda a Força de Vontade perdida.

Outros nomes: censura e retidão.

Possuída por: críticos, exemplos de vida, juízes e pais.

Prudência

A Virtude da Prudência coloca a sabedoria e o comedimento acima da atitude impulsiva e do comportamento irrefletido. Mantêm-se os princípios e a integridade moderando-se as atitudes e evitando-se riscos desnecessários. Apesar de significar que a pessoa prudente talvez nunca corra grandes riscos que possam trazer imensas recompensas, sua vida tampouco será arruinada pela má sorte nos dados. Ao escolher com sabedoria e evitar o caminho mais fácil, ela prospera devagar e com segurança.

O personagem vai recuperar todos os pontos perdidos de Força de Vontade toda vez que rejeitar uma prática tentadora com a qual poderia ganhar significativamente. A "tentação" precisa envolver alguma recompensa que, uma vez recusada, possa custar alguma coisa ao personagem mais tarde.

Exemplo: *— A senhorita é uma mulher inteligente... E bonita, devo acrescentar, Srta. Hernandez. São inúmeros os benefícios disponíveis às pessoas que contribuem com nossa empresa familiar. O menor deles é a remuneração considerável que estamos oferecendo por seus serviços nesta questão.*

— Sua oferta é generosa — Louise respondeu — e agradeço por isso. Mas o tipo de transação internacional que vocês propõem equivale à lavagem de dinheiro e à evasão de divisas. Não seria prudente comprometer minha carreira como advogada tomando parte neste negócio.

— A senhorita acha que sabe, mas eu lhe garanto que não faz idéia do que está perdendo.

Se Louise rejeitar a oportunidade de ganhar dinheiro para preservar sua carreira e seu bom nome, ela estará agindo de maneira a corroborar sua Virtude de caráter e vai recuperar toda a Força de Vontade perdida.

Outros nomes: paciência e vigilância.

Possuída por: cientistas, homens de negócios, médicos e sacerdotes.

Temperança

A moderação em todas as coisas é o segredo para a felicidade, diz a doutrina da Temperança. Trata-se de equilíbrio. Tudo tem seu devido lugar na vida de uma pessoa, da raiva ao perdão, da luxúria à castidade. O comedido não acredita em negar seus instintos, pois nenhum deles é antinatural ou ímpio. Os problemas surgem com o exagero, quer se trate de um instinto nobre ou vil. O excesso de integridade pode ser tão ruim quanto o de perversidade.

O personagem vai recuperar toda a Força de Vontade perdida ao resistir à tentação de se entregar a um comportamento exagerado, seja este bom ou ruim, apesar das recompensas óbvias que isso possa oferecer.

Exemplo: *Michael pressionou Ravera contra a calçada e o algemou. Durante metade de sua vida como policial, Michael tentara levar Douglas Ravera à justiça.*

Quantos garotos haviam morrido por causa das drogas vendidas por Ravera? Quantas vezes a família de Michael recebera ameaças de morte? Quantas vezes Ravera havia sido preso e escapara por causa de uma tecnicalidade?

A mente de Michael insistia em voltar ao revólver calibre 38 não registrado escondido no carro-patrulha. Ele poderia disparar alguns tiros contra a porta do automóvel e colocar as impressões digitais de Ravera na arma. Quem duvidaria se Michael afirmasse tê-lo matado em legítima defesa?

— Não — Michael murmurou consigo mesmo. Ele não se rebaixaria ao mesmo nível daquele criminoso, não importava o quanto estivesse tentado a fazê-lo. Se o fizesse, não seria melhor que o bandido. Não, ele enfiou Ravera no banco de trás do carro e bateu a porta.

Ao se recusar a ceder a impulsos excessivos e quase irresistíveis e, em vez disso, permanecer centrado, Michael estará agindo de maneira a corroborar sua Virtude de caráter e vai recuperar toda a Força de Vontade perdida.

Outros nomes: castidade, frugalidade e serenidade.

Possuída por: assistentes sociais, clérigos e policiais.

Vícios

Ao criar o personagem, escolha um dos sete Vícios de caráter descritos a seguir. Isso não significa que ele não pode ter outras fraquezas ou instintos vis, mas seu Vício de caráter é aquele que descreve mais claramente o comportamento fundamental do personagem.

Avareza

Como o invejoso, o avarento nunca está satisfeito com o que tem. Ele quer mais — mais dinheiro, uma casa maior, uma posição melhor ou mais influência —, não importando se já tem mais do que é capaz de administrar. Tudo é exces-

sivo. Para o avarento, não existe essa coisa de "ter demais". Se isso significa roubar a recompensa duramente conquistada por outra pessoa só para acumular riquezas, bem, é assim que as coisas são.

O personagem vai recuperar um ponto de Força de Vontade toda vez que adquirir alguma coisa às custas de outra pessoa. Essa aquisição pode trazer alguns riscos (assalto, prisão ou a simples perda do respeito de seus semelhantes).

Exemplo: *Gregor deu uma olhada na lista de nomes. Parecia o catálogo telefônico de uma cidadezinha. Ele assinou a capa e extinguiu os empregos de várias centenas de pessoas.*

— É assim que o capitalismo funciona — ele pensou. A imprensa só acreditaria na fusão se os recursos humanos duplicados das duas empresas fossem eliminados. O progresso tinha seu preço.

Ele voltou a correr os olhos pela revista que listava os quinhentos homens mais ricos do mundo e observou a ínfima diferença entre sua fortuna na vigésima posição e a de número dezenove. Em seguida, imaginou a lista do ano seguinte. O progresso também tinha suas compensações.

Ao engendrar a fusão agressiva que custará centenas de empregos só para conseguir um mesquinho ganho pessoal, Gregor sacia seu Vício de caráter e recupera um ponto perdido de Força de Vontade.

Outros nomes: cobiça e parcimônia.

Possuída por: advogados, corretores da Bolsa e diretores de empresas.

Gula

A Gula diz respeito a saciar certos desejos em detrimento de todo o resto. Tem a ver com se dedicar aos prazeres carnais ou mal conseguir esperar pela próxima "viagem". O glutão faz qualquer sacrifício para alimentar sua fome insaciável de prazer, não importando o custo para si mesmo e para aqueles a seu redor. Ele pode ser considerado um viciado ou até mesmo um cleptomaníaco (ele furta coisas que não precisa ter só pela emoção do ato).

O personagem vai recuperar um ponto perdido de Força de Vontade toda vez que saciar seu vício ou desejo com algum risco para si mesmo ou para um ente querido.

Exemplo: *Vieram atrás do pai dele. Arrastaram o desgraçado para o quarto, pegaram a furadeira e foi então que os gritos começaram. James cogitou protestar, mas de que adiantaria? Ele decidiu afogar os problemas na bebida. Cheirou um pouco de coca e entornou o copo de uísque. Tudo bem, ele se envolvera com aquela gente, e talvez tivesse sido um erro, mas ele pedira ao pai para não se meter. James tomou mais uma dose. O uísque descia como fogo pela garganta e embotava-lhe os sentidos. Eles não deixavam ninguém interferir nos negócios. E foi por isso que James tomou mais uma dose.*

Ao embotar os sentidos com drogas e bebida em vez de ajudar o pai, James sacia seu Vício de caráter e recupera um ponto perdido de Força de Vontade.

Outros nomes: dependência, epicurismo e sofreguidão.

Possuída por: celebridades, ladrões e viciados.

Inveja

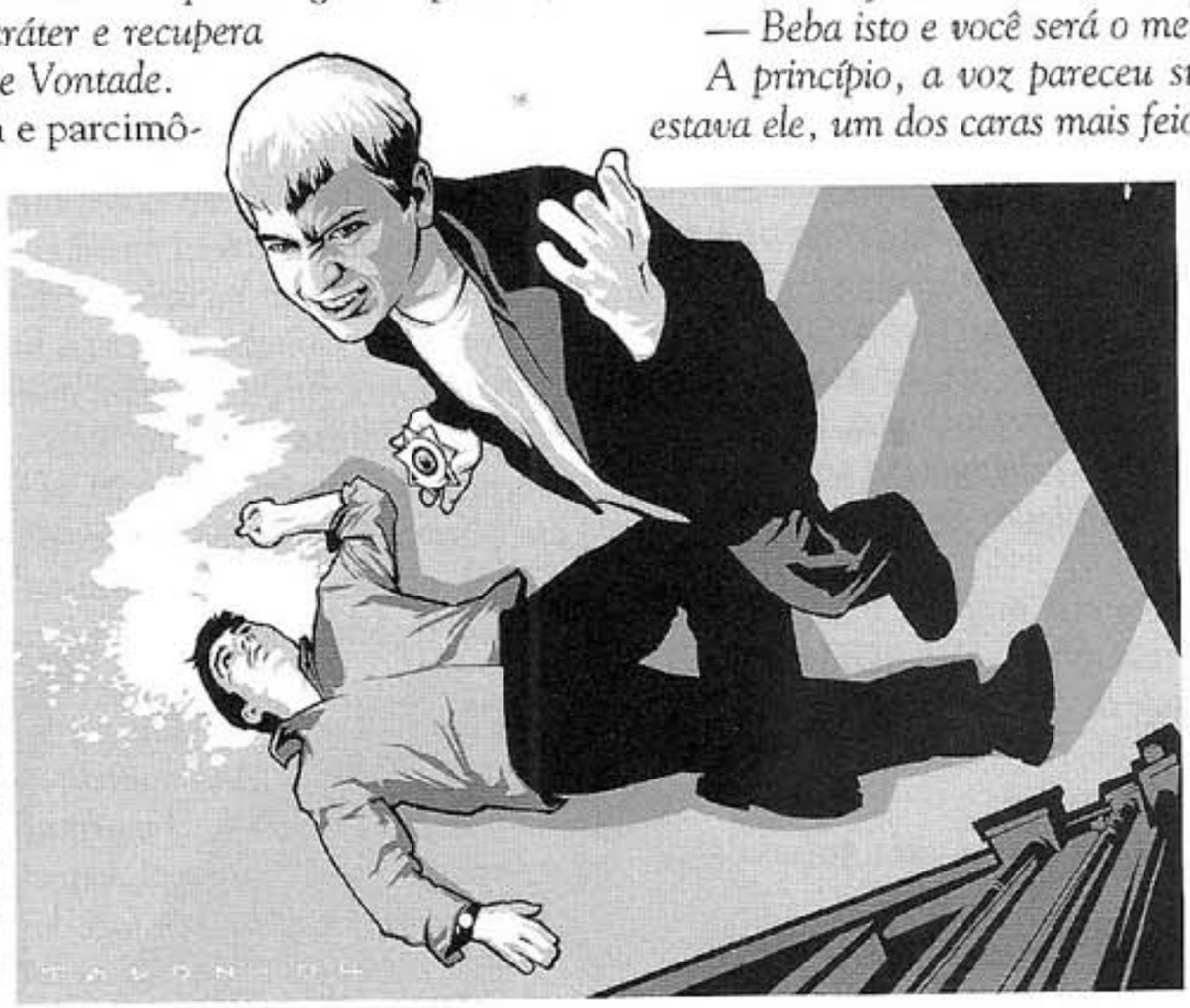
A pessoa invejosa nunca se satisfaz com o que tem. Não importa sua riqueza, posição social ou realizações, há sempre alguém que parece ter algo mais, e ela cobiça essa coisa. Os personagens invejosos nunca se sentem seguros nem contentes com o lugar que lhes cabe na vida. Sempre se comparam a seus rivais e tentam obter aquilo que merecem. Podem ser considerados paranóicos ou simplesmente indivíduos consumidos por um desprezo por si mesmos, algo que eles projetam em outras pessoas.

O personagem vai recuperar um ponto de Força de Vontade toda vez que arrancar algo importante de um rival ou fazer alguma coisa para prejudicar o bem-estar do concorrente.

Exemplo: *Hughes via repórteres, patrocinadores e mulheres atraídos por Montgomery como as mariposas pela chama. Um décimo de segundo na arrancada de quarenta metros e uma ou duas fintas no campo eram tudo o que faziam de Hughes o* fullback *mal remunerado e de Montgomery o* tailback *que chegara ao estrelato. Era o grande jogo da noite de segunda-feira e todas as atenções voltavam-se para Montgomery.*

— Beba isto e você será o melhor jogador da noite.

A princípio, a voz pareceu surgir do nada, mas então lá estava ele, um dos caras mais feios que Hughes já vira, sentado bem ali no vestiário, sorrindo como o Gato de Cheshire.



— Quem diabos é você? Como foi que entrou aqui?

— O chute inicial é daqui a cinco minutos, Hughes. Você quer ser o astro da noite? Então beba. Você quer que o Montgomery faça as manchetes de amanhã, então chame os seguranças.

Hughes pensou por um momento, depois apanhou o frasco e bebeu todo o conteúdo. Salgado, viscoso, cálido e poderoso, tão poderoso. Danem-se as conseqüências, ele estava prestes a entrar no jogo de sua vida.

Ao aceitar a bebida, Hughes sacia seu Vício de caráter e recupera um ponto perdido de Força de Vontade.

Outros nomes: cupidez, invídia e paranóia.

Possuída por: celebridades, executivos e políticos.

Ira

O Vício da Ira é o pecado da fúria desmedida. O irascível tenta descontar sua raiva e frustração nas pessoas ou nos objetos à menor provocação. Na maioria dos casos, a reação é muito desproporcional à suposta desfeita. A pessoa irascível que tem a passagem cortada por outro carro na estrada pode tentar forçar o outro motorista a sair da pista, ou um policial iracundo talvez adore espancar todas as pessoas que prende, não importando o delito cometido.

O personagem vai recuperar um ponto perdido de Força de Vontade toda vez que liberar sua fúria numa situação em que isso seria perigoso. Se a luta já tiver começado,

nenhum ponto de Força de Vontade será recuperado. Isso tem de ocorrer numa situação em que a ira é injustificada e inadequada.

Exemplo: *Quando April entrou cambaleando, Rebecca surpreendeu-a na porta e exigiu o aluguel do mês. April havia se viciado na nova droga que tomara as ruas. Ela passava boa parte do tempo delirando e tendo ataques de paranóia com "coisas que devoravam as paredes do mundo". Rebecca já não se importava mais e, quando April começou com a usual ladainha de desculpas, deu um soco na inquilina. O sangue jorrou do nariz de April e escorreu-lhe pela boca.*

— Eu quero... o maldito... dinheiro... do aluguel — Rebecca berrou, pontuando cada frase com mais um soco até April se jogar no chão, enrolar-se toda e começar a chorar.

Ao espancar April para conseguir o dinheiro, Rebecca sacia seu Vício de caráter e recupera um ponto perdido de Força de Vontade.

Outros nomes: cabeça quente, não saber lidar com a raiva, sadismo e tendências anti-sociais.

Possuída por: bandidos, sargentos instrutores e valentões.

Luxúria

O Vício da Luxúria é o pecado do desejo desmedido. O indivíduo lascivo se deixa tomar pela paixão por alguma coisa (geralmente o sexo, mas pode ser praticamente qualquer experiência ou atividade), a qual ele se dedica sem se preocupar com as necessidades nem os sentimentos das outras pessoas. O lascivo usa todos os meios a sua disposição para saciar seus desejos, desde a fraude à manipulação, passando por atos de violência.

O personagem é consumido pela paixão por alguma coisa. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade toda vez que saciar sua luxúria ou compulsão de um jeito que acabará vitimando outras pessoas.

Exemplo: *Há duas semanas, Aaron estava entocado em algum lugar com a principal testemunha, "protegendo-a". Suspeitava-se que a mulher também fosse cúmplice do crime, mas isso não impedira Aaron de transar com ela um monte de vezes desde que a moça dera em cima dele no segundo dia. Aquilo poderia comprometer a testemunha e também a carreira do policial, mas a gatinha valia a pena. Aaron não se importava com o fato de os últimos quatro maridos da moça terem morrido, nem com o apelido de "Viúva Negra" dado pelo pessoal da delegacia. O sexo era cada vez melhor. Na verdade, ele ficava exausto durante horas depois de cada transa. Se ele tivesse parado para pensar, os desmaios teriam-no deixado preocupado, mas ele não queria pensar a respeito.*

Ao se aproveitar de sua posição e influência para obter favores sexuais, Aaron sacia seu Vício de caráter e recupera um ponto perdido de Força de Vontade.

Outros nomes: impaciência, impetuosidade e lascívia.

Possuída por: astros do *rock*, políticos e produtores de Hollywood.

Orgulho

O Orgulho é o Vício da excessiva autoconfiança. É a convicção de que todas as suas ações são intrinsecamente corretas, mesmo quando deveria ser evidente que não são. A pessoa orgulhosa se recusa a voltar atrás quando sua decisão ou reputação é questionada, mesmo quando está nitidamente equivocada. Seu ego não aceita qualquer resultado que venha a sugerir falibilidade, e ela está disposta a ver outras pessoas sofrerem em vez de admitir que está errada.

O personagem vai recuperar um ponto de Força de Vontade toda vez que impor seus caprichos (e não suas necessidades) a outras pessoas com algum risco para si mesmo. Trata-se muito comumente do desejo de adulação, mas pode ser a vontade de fazer com que outras pessoas obedeçam a suas ordens.

Exemplo: *Fabrice saiu do carro e viu-se frente à frente com a velha mansão. Quatro séculos de exposição ao clima francês haviam deixado marcas naquele lugar que um dia fora tão régio. O sol que se punha alongava as sombras por toda a fachada, realçando cada defeito e rachadura, e lançava uma sombra distorcida por sobre a porta principal, como um presságio ruim.*

Põe assombrada nisso.

Quando o estudante desgrenhado e insolente aparecera na aula e desafiara publicamente o professor a passar uma noite na mansão, como o principal desmascarador da baboseira mística poderia recusar o convite?

Fabrice estava certo de que tinha mais a temer de um possível desabamento do que de espíritos malignos. Sim, ele estava bem certo disso.

Ao se recusar a rejeitar o desafio e deleitar-se com a própria presunção, Fabrice sacia seu Vício de caráter e recupera um ponto perdido de Força de Vontade.

Outros nomes: arrogância, complexo do ego e vaidade.

Possuída por: bandidos, estrelas de cinema e executivos.

Preguiça

O Vício da Preguiça tem a ver com evitar o trabalho até alguém precisar se apresentar para fazer o serviço. Numa situação difícil, em vez de fazer alguma coisa — e correr o risco de falhar —, o preguiçoso simplesmente se recusa a agir, sabendo que mais cedo ou mais tarde alguém se apresentará para resolver o problema. O fato de que as pessoas podem sofrer desnecessariamente enquanto o preguiçoso nada faz não tem a mínima importância.

O personagem vai recuperar um ponto de Força de Vontade toda vez que evitar uma tarefa difícil e alcançar seu objetivo mesmo assim.

Exemplo: *Catherine fingiu ouvir quando o quarto morador daquele dia telefonou para dizer a ela, a zeladora, que as luzes de segurança estavam apagadas. Algum idiota havia quebrado todas as lâmpadas que circundavam o prédio.*

Certo, ela ouvira umas histórias sobre o edifício Harcourt, que tivera as lâmpadas estilhaçadas certa noite e sofrera invasões no dia seguinte. Dependendo de quem contava a história, coisas bem esquisitas tinham acontecido por lá.

Mas as novelas da tarde estavam começando, e Catherine decidiu que as histórias do Harcourt não passavam de boatos. Além disso, ela tinha um taco de beisebol no caso de aparecer um bicho-papão. Ela desconectou o cabo do telefone e continuou a esquentar o sofá com a bunda. As lâmpadas podiam esperar mais um dia.

Ao evitar o trabalho, apesar das possíveis conseqüências, Catherine sacia seu Vício de caráter e recupera um ponto perdido de Força de Vontade.

Outros nomes: apatia, covardia e ignorância.

Possuída por: come-e-dormes, fraudadores da Previdência Social e herdeiros de grandes fortunas.

– Não foi pra isto que eu me alistei – disse o Cabo Peters, chacoalhando o pé e tentando tirar da bota algo que parecia ser merda.

– Você faz o que te mandam fazer, cabo – replicou o Sargento Johannsen. – Agora cale a boca e dê uma olhada naquele túnel. – Ele apontou o fuzil de assalto para uma abertura do tamanho de um homem. – Leve o Kopacek com você.

Peters fez uma careta e passou os olhos pelo túnel. Tinha exatamente a mesma aparência do resto do sistema de esgoto no qual os soldados se encontravam, construído sabia-se lá havia quanto tempo, revestido por anos e anos de imundície.

Kopacek cutucou o ombro de Peters.

– A gente 'tá esperando o quê?

– 'Tá com pressa, é? – Peters perguntou. – Não 'tou nem aí pro que os caras disseram. Não tem jeito de um terrorista viver aqui embaixo. Ninguém é louco a esse ponto.

– Ordens são ordens – disse Kopacek.

– Mas por que mandar a gente? Isso é coisa pra polícia.

– Dizem que o cara matou alguém da equipe do governador. Quer dizer que é trabalho pra gente, acho. Se você ferrar com alguém no alto escalão, é claro que vão mandar os cachorros grandes atrás de você.

Peters suspirou.

– 'Tá legal. Droga, vamos acabar logo com isso.

O túnel fazia uma curva e seguia por mais algumas centenas de metros até se abrir num entroncamento onde três outros túneis despejavam rios de imundície num grande escoadouro.

Kopacek apontou a lanterna em todas as direções. O coração de Peters foi parar na garganta quando ele pensou ter visto a sombra de um homem junto à parede. Foi só por um segundo, depois sumiu.

– Acende de novo a lanterna – Peters disse, erguendo a arma.

– O que foi? 'Cê viu alguma coisa?

Peters se esforçou, mas não viu nada.

– Acho que não.

Kopacek ficou quieto e, distraído, manteve o facho imóvel. Sob a luz indireta, Peters viu torvelinhos aparecerem e desaparecem regularmente na água, desenhando uma linha reta que seguia na direção dele.

– Esquisito – Peters disse meio que consigo mesmo.

– O quê?

Sei lá. Parecem... passos.

Capítulo 5: Vantagens

Quando um homem nasce com tendências demoníacas, seu privilégio inato é a hipocrisia, a arrogância, a presunção, a raiva, a crueldade e a ignorância.

O privilégio da natureza divina conduz à libertação. O privilégio da natureza demoníaca conduz a uma escravidão ainda maior.

— *Bhagavad-Gita*, traduzido para o inglês por Swami Prabhavananda e Christopher Isherwood

As Vantagens são as capacidades ou aptidões especiais que acrescentam individualidade ao personagem. São adquiridas durante o processo de criação ou com o investimento de pontos de experiência no decorrer da crônica.

As Vantagens neste capítulo foram organizadas alfabeticamente em três categorias amplas: Físicas, Mentais e Sociais. Algumas são aplicadas às características fundamentais do personagem para incrementá-las em determinadas situações. Outras têm pré-requisitos que devem ser atendidos antes da aquisição. Por exemplo, o personagem com a Vantagem Pistoleiro precisa ter no mínimo Destreza 3 e Armas de Fogo 3 para conseguir disparar com precisão duas armas ao mesmo tempo. Do mesmo modo, algumas Vantagens impõem certos inconvenientes que compensam os benefícios intrínsecos. O personagem com a Vantagem Fama, por exemplo, é tratado como uma celebridade aonde quer que vá, mas tem dificuldades para se misturar à multidão.

Cada Vantagem tem um número de círculos (•) a ela associado. Esses círculos representam a quantidade de pontos que precisa ser investida na aquisição da Vantagem. Algumas Vantagens apresentam uma gama de índices (por exemplo, • a •••) e permitem que você adquira o mais baixo, se for apropriado ao conceito do personagem, ou então comece com o nível inferior e passe a aumentá-lo com o transcorrer do tempo e o investimento de pontos de experiência.

O personagem nasce com algumas Vantagens ou as desenvolve no começo da vida, ao passo que outras podem ser adquiridas mais tarde por tentativa e erro, com treinamento e esforço. O primeiro tipo só pode ser adquirido durante a criação do personagem e é identificado como tal. O segundo tipo pode ser adquirido durante o jogo com o emprego de pontos de experiência. É obrigatório adquirir os círculos de Vantagem em seqüência. Você tem de adquirir • e depois •• antes de chegar aos ••• ou mais.

Vantagens Mentais

Bom Senso (••••)

Efeito: O personagem é excepcionalmente pragmático e tem os pés no chão; geralmente pode se contar com ele para tomar decisões judiciosas e práticas depois de alguma reflexão.

Uma vez a cada capítulo, o Narrador poderá fazer um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole em nome do personagem se ele estiver prestes a tomar uma atitude desastrosa ou se você estiver completamente sem idéias num determinado ponto da história. Obtendo-se êxito, o Narrador pode indicar os riscos de um certo caminho ou sugerir ações que o personagem pode realizar para as coisas voltarem aos trilhos. Obs.: Você tem liberdade para pedir ao Narrador um teste de Bom Senso quando estiver sem idéias, mas ele não tem a obrigação de atendê-lo. É um auxílio, não uma muleta. *Disponível somente durante a criação do personagem.*

Conhecimento Enciclopédico (••••)

Efeito: O personagem é uma verdadeira fonte de informações valiosas (e às vezes inúteis) a respeito de uma grande variedade de assuntos. É bem possível que ele conheça um caso anedótico sobre qualquer situação, baseado no que leu, presenciou ou viu na TV.

Você pode fazer um teste de Inteligência + Raciocínio toda vez que o personagem se encontrar diante de uma situação ou de um fenômeno alheio a sua esfera normal de experiência. Obtendo-se êxito, ele recordará um "fato" que ouviu em algum momento e que talvez possa lançar alguma luz sobre o assunto.

Disponível somente durante a criação do personagem. Ou o personagem passou a vida inteira absorvendo cultura inútil, ou não.

Falha dramática: O personagem "se lembra" de algo completamente equivocado sobre a situação. "Espera, espera! Eu vi uma coisa assim num filme uma vez!" O Narrador poderá fazer os testes de Inteligência + Raciocínio por você quando existir a possibilidade de ocorrer uma falha dramática.

Falha: O personagem revira o próprio cérebro mas não se lembra de nada.

Êxito: O personagem se lembra de um fato ou detalhe capaz de lançar alguma luz sobre a situação. "Você disse que tinha um cheiro de amêndoas? Acho que li em algum lugar que isso era um sinal de envenenamento por cianureto."

Êxito excepcional: O personagem recorda uma série de detalhes valiosos capaz de proporcionar uma compreensão ampla. "Ei, que legal: um craniozinho de açúcar. Fazem essas coisas no México, no Dia dos Mortos. É uma oferenda para um ente querido que já morreu. E dizem que não se aprende nada com a televisão."

Consciência Holística (●●●)

Efeito: O personagem é versado nas artes da terapia corporal holística, que promove a saúde e a recuperação mantendo a força e o equilíbrio de toda a fisiologia da pessoa. Quer dizer que ele é capaz de tratar enfermidades e alguns ferimentos (os que não exigem cirurgia e aqueles provocados por dano contundente e letal, mas não agravado) com uma série de remédios naturais em vez de recorrer a um médico ou a um hospital.

Faça um teste de Inteligência + Medicina uma vez ao dia quando o personagem passar uma hora tratando um paciente. Obtendo-se êxito, o tempo de recuperação do paciente naquele dia será reduzido pela metade. Os ferimentos mais graves precisam ser tratados primeiro. Portanto, se o paciente sofreu dano letal e você tiver êxito no teste, o ferimento cicatrizará em um dia ao invés de dois. Se o paciente só tiver sofrido dano contundente, todos os ferimentos cicatrizarão em questão de minutos (cerca de oito deles a cada sessenta segundos). Consulte o Capítulo 7, pág. 175, para verificar o tempo de recuperação.

Falha dramática: O personagem erra no diagnóstico ou no tratamento do problema e acaba piorando as coisas. O paciente não se recupera mais rapidamente (ele mantém o tempo normal de recuperação). No entanto, ele receberá um ponto adicional de dano contundente. O personagem não poderá tentar sanar os ferimentos atuais do paciente mais uma vez.

Falha: O tratamento não faz efeito e o tempo normal de recuperação será aplicado a todos os ferimentos contusos ou a um único ferimento letal. Se o Narrador permitir, o personagem poderá fazer uma tentativa consecutiva nesse mesmo dia (consulte a pág. 131). Se, ainda assim, nenhum sucesso for obtido no tratamento de um único ferimento letal ou de um ou mais ferimentos contusos, as lesões terão de cicatrizar naturalmente antes de uma nova tentativa. Portanto, se nenhum sucesso for obtido com o tratamento dos ferimentos letais do paciente, esse dano terá de ser reparado naturalmente no decorrer de dois dias antes de o personagem poder tratar outro ferimento letal.

Êxito: O tratamento dispensado pelo personagem faz efeito e o tempo de recuperação do paciente é reduzido pela metade nesse dia.

Êxito excepcional: O paciente responde admiravelmente bem ao tratamento. Você pode pular o teste do dia seguinte. Supõe-se que você terá êxito automático. Nesse caso, dois ferimentos letais poderão cicatrizar em dois dias.

Equipamento sugerido: remédios holísticos (+1), manuais de massoterapia (+1), alimentos e líquidos purificadores (+1).

Penalidades possíveis: falta de remédios (–1 a –4), ambiente barulhento (–1), perigo iminente (–1), instalações improvisadas (–1).

Idiomas (●)

Efeito: Além de sua língua materna, o personagem conhece um idioma adicional, no qual é fluente ao ler, falar e escrever. No entanto, se ele deseja convencer outras pessoas de que é um falante nativo, o Narrador pode pedir um teste de Inteligência + Expressão, que será disputado com um teste de Inteligência + Erudição por parte daqueles que desconfiarem do personagem.

Você precisa especificar o idioma conhecido pelo personagem ao adquirir esta Vantagem e pode fazê-lo várias vezes, escolhendo uma língua diferente em cada ocasião.

Memória Eidética (●●)

Efeito: O personagem tem uma memória quase fotográfica, sendo capaz de recordar inúmeros detalhes com uma precisão impressionante. Normalmente, você não precisa fazer um teste para ele se lembrar de um fato obscuro ou de uma experiência passada, a não ser que ele se encontre sob pressão (como em combate, por exemplo). Sob pressão, aplica-se um modificador de +2 a todos os testes de Inteligência + Autocontrole ou baseados em Habilidades (como Erudição, por exemplo, para recordar um fato) com a intenção de lembrar alguma coisa. *Disponível somente durante a criação do personagem*.

Mente Meditativa (●)

Efeito: O personagem é capaz de entrar num estado meditativo a seu bel-prazer e permanecer nessa condição pelo tempo que desejar. Todas as penalidades ambientais impostas aos testes de Raciocínio + Autocontrole envolvidos na meditação são ignoradas. Nem mesmo as penalidades devidas a ferimentos se aplicam à tentativa do personagem de se concentrar. Consulte a tarefa "Meditar", no Capítulo 2, pág. 51.

Senso do Perigo (●●)

Efeito: Você recebe um modificador de +2 nos testes reflexos de Raciocínio + Autocontrole realizados para ver se o personagem consegue detectar uma emboscada iminente. Esse tipo de teste geralmente é realizado antes do primeiro turno de um ataque-surpresa.

O personagem tem um instinto de sobrevivência bem desenvolvido que o alerta para o perigo iminente. Talvez ele tenha se especializado em interpretar pistas sutis do ambiente ou possua um "sexto sentido" extraordinário no que se refere a evitar problemas.

Sexto Sentido (•••)

Pré-requisitos: ser um mortal (não uma criatura sobrenatural); Raciocínio ••.

Efeito: O personagem tem um "sexto sentido" para o sobrenatural. Ele fica de cabelo em pé ou todo arrepiado, ou então um calafrio lhe percorre a espinha. Não importa como, seu corpo reage à presença de forças invisíveis. Ele não enxerga nem ouve coisas e, na verdade, talvez não saiba a princípio o que provoca essa reação. Pode ser uma resposta a um tipo específico de fenômeno sobrenatural, como fantasmas ou vampiros, ou então uma sensação genérica de que algo está errado. Com o passar do tempo e um pouco de prática empírica, talvez ele seja capaz de qualificar o que seu corpo tenta lhe dizer.

O tipo específico de fenômeno sobrenatural ao qual o personagem é sensível precisa ser determinado quando da aquisição desta Vantagem. Pode ser algo tão vago quanto uma sensação inquietante na presença de fantasmas, ou algo tão específico quanto um calafrio repentino quando um vampiro se encontra nas proximidades. O Narrador tem a palavra final quanto à natureza exata e ao estopim do sexto sentido do personagem e, se desejar, pode fazer segredo dessas informações para que você tente descobri-las durante o jogo.

Somente os personagens mortais e comuns podem ter esta Vantagem. O momento crucial da transformação numa criatura com capacidades sobrenaturais, seja natural ou induzida, a elimina completamente.

Vantagens Físicas

Ambidestria (•••)

Efeito: O personagem não fica sujeito à penalidade de –2 ao utilizar a mão "ruim" em combate ou realizar outras ações. *Disponível somente durante a criação do personagem.*

Ás do Volante (•••)

Pré-requisito: Destreza •••.

Efeito: O personagem é capaz de conduzir um veículo e realizar uma ação não-relacionada (por exemplo, disparar um revólver ou esmurrar outro passageiro) no mesmo turno. Talvez sejam necessários testes de Condução no caso de manobras ou situações perigosas. Consulte a seção "Veículos", pág. 141.

Costas Fortes (•)

Pré-requisito: Força ••.

Efeito: O personagem recebe um modificador de +1 nas ações que envolvam o levantamento ou o carregamento de pesos consideráveis. Ele é capaz de erguer e carregar muito mais peso do que sua constituição e tipo físico poderiam sugerir.

Desarme (••)

Pré-requisitos: Destreza ••• e Armamento ••.

Efeito: O personagem refinou sua Habilidade com Armamento a ponto de conseguir utilizar uma arma branca para desarmar os oponentes em combate próximo. Ao desferir um ataque normal, compare seus sucessos com a Destreza do oponente. Se obtiver um número de sucessos igual ou superior à Destreza do inimigo, você poderá optar por fazer com que o personagem desarme o adversário em vez de provocar dano. Qualquer arma será lançada a uma distância em metros do oponente igual ao número de sucessos obtidos.

O desarme caracteriza uma ação bem diferente de atacar especificamente ou destruir armas ou objetos carregados pelos oponentes. Consulte a seção "Equipamento" (pág. 138), onde você encontrará as regras para tanto.

Esquiva [Armamento] (•)

Pré-requisitos: Força •• e Armamento •.

Efeito: Toda vez que o personagem executar uma manobra de esquiva (veja a seção "Esquiva", pág. 156), você poderá optar por acrescentar o índice da Habilidade Armamento à Defesa *em vez de* duplicar a Defesa. Ou seja, ele recorrerá a seu treinamento na arte de aparar e evitar ataques em vez de contar exclusivamente com seu potencial bruto. Para o esgrimista iniciante, o benefício talvez seja pequeno, mas é algo que pode dar uma vantagem e tanto a um combatente experiente.

Esta Vantagem se aplica aos ataques baseados em Briga e Armamento desferidos contra o personagem, e também aos ataques com armas de arremesso e Armas de Fogo desferidos em combate próximo. O personagem pode se movimentar até o máximo de seu Deslocamento e realizar a manobra de Esquiva [Armamento] no mesmo turno.

O personagem pode ter as Vantagens Esquiva [Briga] e Esquiva [Armamento], mas só uma delas pode ser empregada a cada turno.

Esquiva [Briga] (•)

Pré-requisito: Força •• e Briga •.

Efeito: Toda vez que o personagem executar uma manobra de esquiva (veja a seção "Esquiva", pág. 156), você poderá optar por acrescentar o índice da Habilidade Briga à Defesa *em vez de* duplicar a Defesa. Ou seja, ele recorrerá a seu treinamento na arte de bloquear e evitar ataques em vez de contar exclusivamente com seu potencial bruto. Para o lutador iniciante, o benefício talvez seja pequeno, mas é algo que pode dar uma vantagem e tanto a um combatente experiente.

Esta Vantagem se aplica aos ataques baseados em Briga e Armamento desferidos contra o personagem, e também aos ataques com armas de arremesso e Armas de Fogo desferidos em combate próximo. O personagem pode se movimentar até o máximo de seu Deslocamento e realizar a manobra de Esquiva [Briga] no mesmo turno.

O personagem pode ter as Vantagens Esquiva [Briga] e Esquiva [Armamento], mas só uma delas pode ser empregada a cada turno.

Estilo de Luta: Boxe (• a •••••)

Pré-requisitos: Força •••, Vigor •• e Briga ••.

Efeito: O personagem foi treinado na arte do pugilismo, é capaz de desferir socos rápidos e fortes, esquivar-se e fintar os ataques do oponente. Ele pode ter praticado o esporte ao cursar o ensino médio ou a faculdade, ou talvez tenha tentado se profissionalizar. Também pode ser que ele tenha tomado algumas aulas na academia mais próxima apenas para se exercitar.

Os círculos adquiridos nesta Vantagem permitem o acesso a manobras especiais de combate. Cada manobra é

pré-requisito para a seguinte. Portanto, o personagem não poderá possuir "Jogo de Corpo" antes de adquirir "Golpe no Tronco". As manobras e seus respectivos efeitos são descritos a seguir, sendo que a maioria tem como base a Habilidade Briga.

Golpe no Tronco (•): O personagem é capaz de desferir golpes muito fortes que deixam os oponentes tontos e sem ar. Se os sucessos infligidos num único ataque de Briga igualarem ou excederem o Tamanho do alvo, a vítima perderá sua próxima ação.

Jogo de Corpo (••): O personagem foi treinado para se esquivar instintivamente dos golpes do oponente. Use o valor *mais alto* entre a Destreza e o Raciocínio do personagem para determinar sua Defesa ao lidar exclusivamente com ataques baseados em Briga (e não em Armamento). Se uma combinação de ataques baseados em Briga e Armamento for dirigida ao personagem no mesmo turno, use a Defesa normal contra uns e outros.

Seqüência de Golpes (•••): O treinamento e a experiência do personagem lhe permitem arrasar os oponentes com uma rápida seqüência de golpes. Ele é capaz de desferir dois ataques baseados em Briga contra o mesmo alvo numa única ação. O segundo ataque fica sujeito a uma penalidade de –1. **Inconveniente:** O personagem não poderá usar sua Defesa contra nenhum ataque no mesmo turno em que pretende empregar esta manobra. Se usar a Defesa contra ataques desferidos por oponentes no começo da fila de Iniciativa, antes de ter a oportunidade de empregar esta manobra, ele não poderá realizá-la no mesmo turno. Ele estará muito ocupado tentando se desviar dos ataques.

Murro (••••): O personagem consegue desferir golpes muito fortes e precisos e é capaz de deixar o oponente inconsciente com um-único soco. Um único ataque baseado em Briga, desde que inflija dano suficiente para igualar ou exceder o Tamanho do alvo, poderá deixar o adversário inconsciente. Faz-se um teste de Vigor em nome da vítima. Obtendo-se êxito, ela estará consciente, mas ainda perderá sua próxima ação devido ao Golpe no Tronco (descrito anteriormente). Em caso de falha, ela ficará inconsciente durante um número de turnos igual ao dano infligido. **Inconveniente:** O personagem não poderá usar sua Defesa contra nenhum ataque no mesmo turno em que pretende empregar esta manobra. Se usar a Defesa contra ataques desferidos por oponentes no começo da fila de Iniciativa, antes de ter a oportunidade de empregar esta manobra, ele não poderá realizá-la no mesmo turno. Ele estará muito ocupado tentando se desviar dos ataques.

Golpe Devastador (•••••): A precisão e a força do personagem são tamanhas que seus punhos se transformam em armas letais, capazes de ferir ou matar os oponentes. O Golpe Devastador inflige dano letal, e não contundente. **Inconveniente:** Use um ponto de Força de Vontade por ataque. Observe que esse investimento de Força de Vontade não acrescentará três dados ao ataque.

Estilo de Luta: Duas Armas (• a ••••)

Pré-requisitos: Destreza ••• e Armamento •••.

Efeito: O personagem foi treinado para lutar com uma arma em cada mão, o que lhe permite atacar e esquivar-se, ou então desferir dois ataques no mesmo turno. O personagem ainda fica sujeito à penalidade de –2 por usar a mão "ruim" ao atacar com uma arma em sua mão secundária (a menos que você também tenha adquirido a Vantagem Ambidestria).

Os círculos adquiridos nesta Vantagem permitem o acesso a manobras especiais de combate. Cada manobra é pré-requisito para a seguinte. Portanto, o personagem não poderá possuir "Desviar e Golpear" antes de adquirir "Espadas Esvoaçantes". As manobras e seus respectivos efeitos são descritos a seguir, sendo que a maioria tem como base a Habilidade Armamento.

Espadas Esvoaçantes (•): A característica Esquiva do personagem (o dobro da Defesa; consulte a pág. 156) não será penalizada por ataques múltiplos desferidos contra ele num determinado turno até o número de ataques exceder seu índice de Armamento, quando então cada ataque a partir daí reduzirá a Esquiva dele em uma unidade. Portanto, se o personagem (com Defesa 2 e Armamento 3) se esquivar de ataques num certo turno, os primeiros três ataques estarão sujeitos a uma penalidade igual a seu valor total de Esquiva (–4). O quarto estará sujeito a uma penalidade de –3; o quinto, a uma penalidade de –2, e assim por diante. Ou seja, o personagem brande suas armas com tal rapidez que os oponentes em combate próximo têm dificuldade para tocá-lo ou atacá-lo.

A Vantagem Esquiva [Briga] (veja a pág. 110) não pode substituir a Esquiva normal (o dobro da Defesa) quando se emprega esta manobra.

Desviar e Golpear (••): O personagem é capaz de evitar golpes e contra-atacar num único movimento. Ao empregar esta manobra, o personagem receberá um bônus de +2 em sua Defesa no decorrer do turno, mas todos os ataques desferidos por ele ficarão sujeitos a uma penalidade de –2. Ele não poderá percorrer uma distância maior que seu Deslocamento no turno em que empregar a manobra Desviar e Golpear.

Ataque Concentrado (•••): O personagem consegue atacar um único alvo duas vezes no mesmo turno. O segundo ataque fica sujeito a uma penalidade de –1. **Inconveniente:** O personagem não poderá usar sua Defesa contra nenhum ataque no mesmo turno em que pretende empregar esta manobra. Se usar a Defesa contra ataques desferidos por oponentes no começo da fila de Iniciativa, antes de ter a oportunidade de empregar esta manobra, ele não poderá realizá-la no mesmo turno. Ele estará muito ocupado tentando se desviar dos ataques.

Ataque Distribuído (••••): O personagem é capaz de desferir um único ataque contra dois alvos diferentes no mesmo turno. Os alvos não podem estar a uma distância um do outro superior ao Deslocamento do personagem. O segundo ataque fica sujeito a uma penalidade de –1. **Inconveniente:** O personagem não poderá usar sua Defesa contra nenhum ataque no mesmo turno em que pretende empregar esta manobra. Se usar a Defesa contra ataques desferidos por oponentes no começo da fila de Iniciativa, antes de ter a oportunidade de empregar esta manobra, ele não poderá realizá-la no mesmo turno. Ele estará muito ocupado tentando se desviar dos ataques.

Estilo de Luta: Kung Fu (• a •••••)

Pré-requisitos: Força ••, Destreza ••, Vigor •• e Briga ••.

Efeito: O personagem recebeu treinamento num dos diversos estilos do *kung fu* e condicionou sua mente a manter a concentração e seu corpo a se defender. Ele pode ter começado seu treinamento ainda muito jovem, seguindo os passos de parentes ou amigos, ou então pode ter se matriculado numa academia já adulto, com a intenção de se exercitar ou aprender a se proteger.

Os círculos adquiridos nesta Vantagem permitem o acesso a manobras especiais de combate. Cada manobra é pré-requisito para a seguinte. Portanto, o personagem não poderá possuir "Pele de Aço" antes de adquirir "Ataque Localizado". As manobras e seus respectivos efeitos são descritos a seguir, sendo que a maioria tem como base a Habilidade Briga.

Ataque Localizado (•): O condicionamento físico e a precisão permitem ao personagem golpear pontos vulneráveis dos alvos. As penalidades para atingir alvos específicos são reduzidas em um ponto. Consulte a seção "Alvos específicos", pág. 165. Mesmo quando uma parte específica do oponente não é tomada como alvo, as penalidades devidas à blindagem, impostas aos ataques baseados em Briga desferidos pelo personagem, são reduzidas em um ponto.

Pele de Aço (••): O personagem fortaleceu seu corpo contra golpes físicos, o que lhe permite suportar ataques sucessivos sem sofrer muito dano. Sua blindagem terá o valor efetivo de 1 contra ataques contundentes.

Ataque Defensivo (•••): O personagem dominou a habilidade de lutar defensivamente. Ao empregar esta manobra, ele receberá um bônus de +2 em sua Defesa durante o turno, mas todos os ataques desferidos por ele estarão sujeitos a uma penalidade de –2. Ele não poderá percorrer uma distância superior a seu Deslocamento no turno em que empregar a manobra Ataque Defensivo.

Saraivada de Golpes (••••): O personagem é capaz de desferir uma seqüência rápida de golpes contra um oponente. Ele poderá realizar um ataque adicional baseado em Briga a cada círculo de Destreza que possuir acima do índice 2. Cada ataque adicional fica sujeito a um modificador cumulativo de –1. Portanto, ele poderá realizar um total de dois ataques se tiver Destreza 3 (ficando o segundo sujeito à penalidade de –1), três ataques se tiver Destreza 4 (ficando o terceiro sujeito à penalidade de –2), e quatro se tiver Destreza 5 (ficando o quarto sujeito à penalidade de –3). Todos os ataques devem ter como alvo o mesmo oponente. **Inconveniente:** O personagem não poderá usar sua Defesa contra nenhum ataque no mesmo turno em que pretende empregar esta manobra. Se usar a Defesa contra ataques desferidos por oponentes no começo da fila de Iniciativa, antes de ter a oportunidade de empregar esta manobra, ele não poderá realizá-la no mesmo turno. Ele estará muito ocupado tentando se desviar dos ataques.

Golpe Mortal (•••••): Direcionando sua força e concentração, o personagem é capaz de matar ou aleijar um oponente com um golpe bem colocado. O golpe inflige dano letal em vez de contundente. **Inconveniente:** Use um ponto de Força de Vontade por ataque. Observe que esse investimento de Força de Vontade não acrescentará três dados ao ataque.

Estômago de Avestruz (••)

Pré-requisito: Vigor ••.

Efeito: O personagem é capaz de ingerir praticamente qualquer coisa em quase qualquer condição. Toucinho gorduroso e ovos crus depois de uma tremenda ressaca? Sem problema. A carne esverdeada que estava na geladeira? Sem problema. O leite com a data de validade vencida há duas semanas? Sem problema. Ele poderia ser abandonado no meio de uma floresta e sobreviver comendo insetos e raízes pelo tempo que fosse necessário, e sem passar mal por causa disso. Acrescente dois dados aos testes apropriados de Sobrevivência. Acrescente três círculos ao Vigor para resistir à privação (veja a pág. 180).

Gigante (••••)

Efeito: O personagem tem dois metros ou mais de altura e passa dos 120 quilos. Ele tem Tamanho +1 (e, portanto, Vitalidade +1). *Disponível somente durante a criação do personagem.*

Inconveniente: O personagem é obrigado a comprar roupas em lojas especializadas em tamanhos grandes ou mandá-las fazer sob medida. Ele também terá de pagar duas passagens ao viajar de avião, dependendo da companhia aérea.

Imunidade Natural (•)

Pré-requisito: Vigor ••.

Efeito: O personagem ganha um modificador de +2 nos testes de Vigor para resistir a infecções, náuseas e doenças. Seu sistema imunológico é excepcionalmente eficaz quando se trata de resistir a infecções, vírus e bactérias. O personagem provavelmente é capaz de contar nos dedos de uma única mão quantas vezes ficou gravemente enfermo.

Ligeiro (• a •••)

Pré-requisito: Força ••.

Efeito: +1 de Deslocamento a cada círculo

Não importa a constituição física do personagem, ele será capaz de correr rapidamente quando quiser.

Pistoleiro (•••)

Pré-requisitos: Destreza ••• e Armas de Fogo •••.

Efeito: A competência e a experiência do personagem com armas de fogo é tamanha que ele é capaz de disparar com precisão duas pistolas ao mesmo tempo. O personagem ainda ficará sujeito à penalidade de –2 pelo uso da mão "ruim" ao efetuar disparos com a mão secundária (a não ser que também possua a Vantagem da Ambidestria, descrita anteriormente), mas ele poderá disparar as duas pistolas como uma única ação no mesmo turno. O segundo ataque também estará sujeito a uma penalidade de –1. O personagem pode disparar contra dois alvos diferentes, se quiser, mas a concentração necessária para tanto anulará sua Defesa no decorrer do turno.

A Vantagem pode ser empregada somente com pistolas.

Inconveniente: O personagem não poderá usar sua Defesa contra nenhum ataque no mesmo turno em que pretende empregar esta Vantagem contra dois alvos distintos. Se usar a Defesa contra ataques desferidos por oponentes no começo da fila de Iniciativa, antes de ter a oportunidade de empregar esta manobra, ele não poderá realizá-la no mesmo turno. Ele estará muito ocupado tentando se desviar dos ataques.

Pulmões Fortes (•••)

Pré-requisito: Esportes •••.

Efeito: O personagem está habituado a prender a respiração durante longos intervalos de tempo. Talvez ele seja um caçador de pérolas ou um Harry Houdini, capaz de permanecer debaixo d'água sem o auxílio de tanques de oxigênio durante muito mais tempo do que a maioria das pessoas acreditaria ser possível.

Ao determinar durante quanto tempo o personagem é capaz de prender a respiração, acrescente dois círculos ao Vigor e depois consulte a tabela "Fôlego" na pág. 49. Por exemplo, se tiver Vigor 2, o personagem conseguirá prender a respiração durante quatro minutos antes de você precisar fazer um teste.

Recuperação Rápida (•)

Pré-requisito: Vigor ••••.

Efeito: A capacidade de recuperação do personagem é impressionante, o que lhe permite livrar-se rapidamente de ferimentos que deixariam a maioria das pessoas de cama durante meses.

O personagem se recupera dos ferimentos na metade do tempo necessário para outras pessoas. Um ponto de dano contundente é reparado em oito minutos. Um ponto de dano letal é reparado em um dia. Um ponto de dano agravado é reparado em quatro dias.

Refinamento em Combate (••)

Pré-requisitos: Destreza ••• e Armamento ••.

Efeito: Com uma arma de sua escolha, o personagem prefere lutar de maneira a favorecer sua agilidade, e não a força. Com essa única arma (uma rapieira ou catana, por exemplo), você poderá substituir a Força pela Destreza do personagem nos testes de ataque.

Esta Vantagem pode ser adquirida várias vezes com a intenção de ganhar agilidade com outras armas, uma a cada aquisição.

Reflexos Rápidos (• a ••)

Pré-requisito: Destreza •••.

Efeito: +1 de Iniciativa a cada círculo.

A combinação de reflexos aguçados e sangue-frio do personagem lhe confere uma vantagem sobre os adversários.

Resistência a Toxinas (••)

Pré-requisito: Vigor •••.

Efeito: O personagem recebe um modificador de +2 nos testes de Vigor para resistir aos efeitos de drogas, venenos e toxinas. O corpo dele é capaz de suportar a presença de níveis elevados de substâncias químicas sem sofrer quaisquer efeitos deletérios. Ele provavelmente nunca teve uma intoxicação alimentar e muito menos uma ressaca.

Inconveniente: O corpo do personagem não diferencia as toxinas recreativas das intencionais. É muito difícil para ele ficar intoxicado, quer se trate de álcool, nicotina ou outras drogas. Além disso, analgésicos e anestésicos apresentam apenas metade da eficiência normal.

Resistência Férrea (• a •••)

Pré-requisitos: Vigor ••• ou Perseverança •••.

Efeito: Cada círculo nesta Vantagem eliminará um modificador negativo (à razão de um para um) ao se resistir aos efeitos da fadiga ou de ferimentos. Por exemplo: o personagem com Resistência Férrea •• é capaz de ignorar um modificador máximo de –2 imposto pelo cansaço. Consulte a seção "Fadiga", pág. 180. A Vantagem também neutraliza os efeitos das penalidades devidas a ferimentos. Portanto, se todas as caixas de Vitalidade do personagem forem preenchidas (o que normalmente imporia uma penalidade de –3 a suas ações) e ele tiver Resistência Férrea •, essas penalidades serão reduzidas a –2. Esta Vantagem não pode ser usada para ganhar modificadores positivos nas ações, apenas para anular os negativos.

Quando necessário, o personagem é capaz de se esforçar bem além dos limites de sua resistência física e prosseguir mesmo em face da exaustão e da dor crescentes. Talvez ele tenha se habituado a passar dias sem dormir para sobreviver à faculdade, ou uma vida inteira dedicada ao esporte tenha lhe ensinado a ignorar a dor, não importando sua intensidade.

Inconveniente: Quando finalmente conseguir descansar, o personagem dormirá profundamente. Depois de permanecer acordado durante um período de tempo consi-

derável, o personagem dificilmente despertará antes de dormir pelo menos doze horas, não importa a situação.

Saque Rápido (•)

Pré-requisito: Destreza •••.

Efeito: O personagem consegue sacar uma pistola e disparar, ou desembainhar uma arma branca e atacar, sem quaisquer penalidades e com uma única ação no mesmo turno. Se estiver escondida junto ao corpo do personagem (sob o casaco ou dentro de uma bolsa), a arma poderá ser usada no mesmo turno sem a perda usual de Defesa. A Vantagem Saque Rápido deve ser adquirida em separado para armas de fogo e armas brancas.

Segunda Chance (•)

Pré-requisito: Reflexos Rápidos ••.

Efeito: O personagem dedica uma ação a alterar sua posição na ordem de Iniciativa no turno seguinte e daí em diante até o fim do combate, optando por se colocar num ponto diferente da fila, mesmo que isso signifique agir primeiro depois de ter sido o último a fazê-lo anteriormente. Por exemplo, se seu teste de Iniciativa (consulte a pág. 151) tiver como resultado um 9, mas um rival que o personagem deseja atacar conseguir um 12, você poderá abrir mão de uma ação no primeiro turno para conseguir uma segunda chance e agir antes do rival, na contagem de 13, a partir do segundo turno.

Inconveniente: O personagem precisa dedicar uma de suas ações à alteração de sua posição na fila de Iniciativa nos turnos subseqüentes. Ele nada mais poderá fazer com sua ação, a não ser percorrer seu índice máximo de Deslocamento.

Senso de Direção (•)

Efeito: O personagem tem um senso de direção inato que lhe permite orientar-se instintivamente. Ele é capaz de penetrar território desconhecido e refazer seus passos de volta ao ponto de partida, além de conseguir localizar qualquer ponto cardeal (isto é, norte, sul etc.) sem precisar de um referencial.

Vantagens Sociais

Aliados (• a •••••)

Efeito: Os aliados são pessoas dispostas a ajudar o personagem de vez em quando. Podem ser colegas, amigos de conveniência ou pessoas que devem favores ao personagem. Cada aquisição desta Vantagem dedica-se a um tipo de aliado, seja numa determinada organização, sociedade ou roda. Entre os exemplos temos a polícia, a prefeitura, o submundo do crime, sindicatos, bancos, o corpo docente de uma universidade ou a equipe de um hospital. Para formar alianças em mais de uma instituição, você precisará adquirir esta Vantagem mais de uma vez, e cada característica terá o próprio índice. Portanto, o personagem pode ter as Vantagens Aliados (Polícia) ••, Aliados (Submundo do Crime) ••• e Aliados (Prefeitura) •, cada uma delas adquirida em separado durante a criação do personagem ou no decorrer do jogo.

Cada círculo possuído pelo personagem indicará a extensão de sua influência no respectivo grupo. Um círculo talvez signifique que ele pode pedir pequenos favores, como se livrar de uma multa de trânsito caso os aliados sejam funcionários do DETRAN, ou então talvez ele consiga permissão para ler uma matéria antes de sua publicação se os aliados forem jornalistas. Três círculos arrancam favores consideráveis, como o "desaparecimento" de um alvará de construção dos arquivos da prefeitura ou o encerramento prematuro de uma greve sindical. Cinco círculos permitem favores arriscados ou até mesmo publicamente criminosos, como a sabotagem das ações de uma companhia na Bolsa de Valores ou a obtenção das respostas de uma prova com um docente.

O tipo de pedido apresentado às pessoas de uma organização geralmente está relacionado a sua esfera de influência. Pedir a um criminoso para desacelerar o processo burocrático da prefeitura não faz sentido, mas pedir a ele para passar informações sobre uma operação de compra de drogas é outra história. Os favores podem ser pequenos e limitados à função da pessoa, como processar alguns documentos mais rápido do que seria costume, ou então podem ser importantes ou arriscados, além de extrapolarem os limites daquilo que é permitido ou até mesmo legal, como deixar um civil ter acesso ao arquivo de provas da polícia.

Cabe ao Narrador decidir o que é ou não um pedido razoável. Se houver alguma dúvida, o Narrador poderá pedir um teste de Manipulação + Persuasão, submetido a um bônus igual ao índice de Aliados do personagem. As penalidades também podem se aplicar de acordo com a importância do pedido ou o risco envolvido. Pedir a alguém para fazer algo que já faz parte de suas funções não impõe qualquer modificador, mas pedir que essa pessoa faça algo que poderia causar sua suspensão impõe uma penalidade de –3, e pedir algo que poderia levá-la à cadeia ou à morte fica sujeito a uma penalidade de –5. Exigir favores com muita freqüência do mesmo grupo também impõe uma penalidade, pois os membros da organização começarão a se cansar de tantos pedidos.

Da mesma maneira, um teste de Manipulação + Persuasão + Aliados poderia determinar quantos policiais responderiam ao pedido de ajuda do personagem ou quantos estivadores se apresentariam quando o personagem precisasse fazer uma demonstração de força (um para cada sucesso obtido).

Os aliados não precisam ser definidos em termos de indivíduos específicos influenciados pelo personagem. Ele poderia simplesmente conhecer uma série de pessoas entre os repórteres da cidade e recorrer a elas de vez em quando. No entanto, você deve explicar por que o personagem tem influência sobre uma determinada organização. Talvez ele mesmo tenha trabalhado com esse grupo um dia e ainda tenha amigos por lá. Ou quem sabe ele tenha prestado um favor ao grupo e seus membros ainda lhe devem alguma coisa.

Inconveniente: Os aliados não são autômatos à espera de um pedido de ajuda do personagem. Eles têm as próprias vidas e necessidades. As alianças são relacionamentos de mão dupla. Pedir favores deixa o personagem em débito com os amigos, e eles certamente cobrarão esses favores quando precisarem de ajuda. O Narrador pode usar essas dívidas como inspiração para novas histórias.

Aparência Surpreendente (•• ou ••••)

Efeito: O personagem é excepcionalmente atraente segundo os padrões contemporâneos; as pessoas se voltam

para ele e interrompem o que estão dizendo quando ele entra no recinto.

Com a aquisição de dois círculos, o personagem receberá um modificador de +1 em todos os testes de Presença ou Manipulação quando tentar usar sua aparência para entreter, persuadir, distrair ou enganar outras pessoas.

Com a aquisição de quatro círculos, o personagem terá uma aparência angelical e receberá um modificador de +2.

Inconveniente: Quanto mais atraente for o personagem, mais difícil será para ele evitar a atenção do público. As testemunhas de qualquer ato criminoso cometido pelo personagem muito provavelmente se lembrarão dele e o reconhecerão facilmente. É provável que o personagem também venha a receber uma boa dose de atenção indesejada em situações sociais.

Contatos (• a •••••)

Efeito: Os contatos proporcionam ao personagem informações sobre uma determinada área do conhecimento. Cada círculo desta Vantagem representa uma área ou roda na qual o personagem mantém uma rede de relações e à qual poderá recorrer em busca de informações. Se ele tiver Contatos •••, seus círculos poderiam ser designados respectivamente a ciberpiratas, estafetas e grandes empresas. Entre os contatos é possível haver indivíduos definidos por você ou pelo Narrador, mas o mais provável é que eles compreendam uma série de pessoas a quem o personagem pode recorrer em busca de informações com um telefonema, uma mensagem eletrônica ou uma entrevista. Os contatos servem apenas para fornecer informações. Eles não prestam serviços ao personagem nem correm em seu auxílio. Essas ações são da alçada de outras Vantagens, como Aliados e Servidor.

A obtenção de informações com os contatos exige um teste bem-sucedido de Manipulação + Persuasão ou Socialização, dependendo da relação entre o personagem e a pessoa em questão. Penalidades talvez venham a ser aplicadas se as informações procuradas forem pouco conhecidas (–1 a –3), confidenciais (–3), ou se a transmissão das mesmas possa trazer problemas para a pessoa ou até mesmo fazer-lhe algum mal (–3 a –5). Os sucessos não garantem que o personagem conseguirá exatamente a informação que procura. Os contatos não sabem tudo, e é perfeitamente justificável o Narrador dizer que um determinado contato simplesmente não sabe alguma coisa.

Falha dramática: O contato não revela tudo o que sabe ao personagem, ou então fornece informações errôneas. Talvez ele queira dinheiro ou certos favores, ou então simplesmente venha a cometer um erro honesto.

Falha: O contato não tem a informação de que o personagem precisa.

Êxito: O contato é capaz de fornecer informações valiosas ao personagem.

Êxito excepcional: O contato é capaz de fornecer ao personagem inúmeras informações, além de respostas a perguntas que nem mesmo foram formuladas.

Equipamento sugerido: presente (+1), pequeno suborno (+1), suborno considerável (+2), um favor pendente (+1 a +3).

Penalidades possíveis: sem suborno (–1), pedidos freqüentes e recentes (–1 a –2), informações confidenciais (–1 a –3), informações escassas (–2), informações obscuras (–3).

Fama (• a •••)

Efeito: O personagem é razoavelmente conhecido pela sociedade midiatizada de hoje em dia, talvez por ser um artista, atleta, político ou outro tipo de personalidade pública. Ele costuma ser identificado nas ruas e muitas vezes recebe o tratamento dedicado às celebridades. Por outro lado, é difícil o personagem ir a qualquer lugar sem ser reconhecido, e a mídia o vigia de perto.

Cada círculo acrescentará um modificador de +1 aos testes de Socialização do personagem (ou Persuasão, quando for o caso) quando ele se encontrar entre pessoas impressionadas por sua condição de celebridade.

Inconveniente: Quanto mais famoso o personagem, mais facilmente ele será reconhecido pelo público. O Narrador deve aplicar o mesmo modificador de +1 por círculo a um teste genérico de Raciocínio + Autocontrole para ver se ele é reconhecido pelas pessoas na rua. Um êxito excepcional indica que uma ou mais pessoas são fãs dedicados e o abordarão para pedir autógrafos e fotos, além de travar conversas demoradas.

Fonte de Inspiração (••••)

Pré-requisito: Presença ••••.

Efeito: O personagem é capaz de reanimar outras pessoas em momentos de grande aflição, renovando-lhes a coragem e a determinação diante da adversidade.

Uma vez por jogo, o personagem pode exortar aqueles que se encontram a seu redor a redobrar esforços diante de grandes tensões ou riscos. Faça um teste de Presença + Persuasão. Se tiver êxito, todos os indivíduos que de fato auxiliam o personagem e que estiverem ao alcance de sua voz vão recuperar um ponto perdido de Força de Vontade (a não ser que se exceda o índice permanente da característica). O personagem não pode usar esta Vantagem consigo mesmo nem com as mesmas pessoas mais do que uma vez ao dia.

Habitué (•)

Efeito: Não importa em que cidadezinha ou metrópole o personagem se encontra, ele é capaz de entrar nas melhores casas noturnas só com uma conversinha rápida e um suborno oportuno. Ainda não fizeram o cordão de veludo que o impedirá de entrar num restaurante ou numa danceteria.

Mentor (• a •••••)

Efeito: Esta Vantagem dá ao personagem um amigo e professor que lhe oferece aconselhamento e orientação. O mentor do personagem agirá em nome deste, mas caberá ao Narrador decidir como. O mentor geralmente oferece conselhos, o que permite ao Narrador empregá-lo para orientar o personagem a sair de situações difíceis. O mentor também pode usar sua influência ou habilidade para ajudar o personagem, embora ele provavelmente queira ver seu pupilo agir por conta própria. É bem provável que o mentor abandone o aluno que pede ajuda constantemente. Os mentores também podem pedir algo em troca de seu auxílio, o que pode levar o personagem a situações interessantes.

O número de círculos adquiridos nesta Vantagem determina o relativo poder, conhecimento e experiência do professor do personagem. Um círculo indica um mentor com uma ou mais Habilidades especializadas e uma certa experiência na área de interesse do personagem. Dois círcu-

los indicam um mentor com uma gama considerável de aptidões e grande experiência na área de interesse do personagem. Três círculos indicam um mentor com uma vasta gama de Habilidades, anos de experiência e influência significativa na área de interesse do personagem. Quatro círculos indicam um mentor que não só possui uma vasta gama de Habilidades e décadas (ou, em alguns casos, *séculos*) de experiência como também é uma figura importante e de grande influência na área de interesse do personagem. Um patrono de índice cinco zela pelo personagem e influencia a vida dele de maneiras tanto óbvias quanto discretas, além de provavelmente ter certos planos nos quais o pupilo pode representar um papel importantíssimo.

Recursos (• a •••••)

Efeito: Esta Vantagem determina os recursos materiais do personagem, tanto seus bens quanto seu dinheiro. Presume-se que todos os personagens tenham um emprego ou outra fonte de renda (heranças, "paitrocínio" etc.) capaz de suprir suas necessidades básicas: alimentação, moradia e transporte. Os círculos desta Vantagem representam a renda *líquida*: o capital e os bens que podem ser liquidados para gerar mais dinheiro em caso de emergência. O número de círculos indica o nível geral de riqueza do personagem. Um círculo indica pequena renda líquida: $500 por mês e aproximadamente $1.000 em bens. Dois círculos indicam renda líquida média: $1.000 por mês e aproximadamente $5.000 em bens. Três círculos indicam renda líquida significativa: $2.000 por mês e aproximadamente $10.000 em bens. Quatro círculos indicam renda líquida considerável: $10.000 por mês e $500.000 em bens. Cinco círculos indicam riqueza significativa: $50.000 por mês e quase $5.000.000 em bens.*

Os Recursos podem ser empregados para determinar se o personagem consegue arcar com as despesas de uma certa compra ou um investimento. Equipamentos, armas e outros objetos listados neste livro têm seus custos designados em círculos. O Narrador pode atribuir custos em círculos a outros artigos durante o jogo de acordo com os padrões que estabelecemos. Se tiver um número igual ou superior de círculos investidos em Recursos, o personagem poderá usar sua renda líquida para pagar pelo objeto. Isso não significa que ele tenha um cheque em branco com o qual poderá comprar tudo no que botar os olhos. Ele terá direito a comprar um ou dois artigos de custo idêntico a seu índice de Recursos num mesmo mês. Os objetos com custos inferiores podem ser adquiridos com mais freqüência. Cabe ao Narrador decidir o que é muito caro ou freqüente demais.

Os círculos investidos em Recursos não são despendidos nem desaparecem. Eles representam o dinheiro vivo disponível a qualquer momento. A única maneira de diminuir o índice de Recursos do personagem é fazer com que os acontecimentos da história conspirem contra ele. A fortuna do personagem chega ao fim, ele perde o emprego ou sua empresa é adquirida de maneira agressiva por uma companhia ainda maior. O Narrador, portanto, determinará como o índice do personagem pode cair e se poderá ou não ser recuperado.

Servidor (• a •••••)

Efeito: O personagem tem um assistente, ajudante, serviçal contratado ou seguidor fanático com o qual pode contar. Você precisa estabelecer como esse companheiro de confiança foi adquirido. Talvez ele receba um salário exorbitante, capaz de comprar-lhe a lealdade eterna. Quem sabe ele deva a vida ao personagem (ou a seus predecessores). Pode ser que o personagem tenha chantageado essa pessoa ou ameaçado-lhe a família se os serviços não fossem prestados. Ou então pode ser que o personagem exerça algum tipo de controle preternatural sobre o pobre coitado. Não importam as circunstâncias, essa pessoa será sempre leal e seguirá praticamente todas as ordens sem questioná-las.

O servidor pode ser convocado para realizar muitas tarefas sem hesitação. Um guarda-costas poderia estar disposto a ferir outras pessoas a um simples comando. Um dedicado pivete poderia ouvir atentamente cada palavra do personagem e conseguir-lhe informações ou contatos sem que isso lhe tenha sido pedido. No entanto, a menos que o personagem tenha controle direto sobre a mente do servidor, essa pessoa não pode ser forçada a realizar uma tarefa que viole sua ética. Você ou o Narrador devem detalhar a identidade, o histórico e a ficha de personagem do servidor, que geralmente é interpretado pelo Narrador.

Cada aquisição desta Vantagem confere ao personagem um seguidor. Os círculos investidos na característica indicam o treinamento, a competência ou a flexibilidade do ajudante. Um círculo sugere uma criança, um autômato ou um louco com capacidades e liberdade de pensamento limitadas. Dois círculos indicam uma pessoa comum influenciada pelo personagem. O servidor é completamente normal e não tem treinamento particularmente superior ao da média humana (ele tem dois círculos em todos os Atributos e Habilidades). Três círculos representam um funcionário capaz, com uma série de competências a sua disposição (três ou quatro de suas características chegam a três círculos). Quatro círculos representam um assistente valioso e insubstituível (alguém com uma série de características de índice quatro). Cinco círculos indicam um seguidor extraordinário. Ele é excepcional de várias maneiras (cinco círculos em duas características, e quatro em muitas outras) ou capaz de realizar façanhas sobrenaturais.

A Vantagem Servidor difere de Aliados no sentido de que nenhum teste é realizado com a intenção de obter resultados de um ajudante. Ele realizará a tarefa pedida, a menos que tenha sido sujeitado a maus-tratos constantes ou recebido uma missão intolerável (a critério do Narrador, de acordo com a personalidade do assistente).

Inconveniente: Se por acaso for ferido, talvez o servidor não possa prestar serviços durante a convalescença. Se for morto, estará perdido para sempre, a menos que tenha origem sobrenatural. O servidor que tem livre-arbítrio e é obrigado a realizar uma tarefa que fere suas suscetibilidades ou desafia sua ética pode abandonar o personagem, temporária ou permanentemente. Os pontos investidos na aquisição do servidor morto ou rechaçado serão perdidos.

Status (• a •••••)

Pré-requisitos: diversos (a seguir).

Efeito: O personagem tem posição, credenciais, autoridade ou influência numa organização, grupo, empresa ou organismo social. Talvez ele tenha um cargo ou título oficial, ou pode ser simplesmente reverenciado e adorado por um grupo e, portanto, exercer um certo grau de autoridade. O personagem é o vice-presidente de uma empresa, um sargento ou tenente da polícia, um cabo do exército ou o enfermeiro de um hospital. Ou então ele é um membro humilde do grupo, alguém de quem todos gostam ou que conquistou um certo reconhecimento e ocupa extra-oficialmente uma posição mais elevada.

* N. do T.: Recomenda-se que os valores sejam multiplicados por dois ou três para se ajustarem às condições de vida no Brasil.

Cada aquisição desta Vantagem dedica-se a um tipo de autoridade, seja numa determinada organização, sociedade ou roda. Entre os exemplos temos a polícia, a prefeitura, o submundo do crime, sindicatos, bancos, o corpo docente de uma universidade ou a equipe de um hospital. Para exercer autoridade em mais de uma instituição, você precisará adquirir esta Vantagem mais de uma vez, e cada característica terá o próprio índice. Portanto, o personagem pode ter as Vantagens Status (Polícia) ••, Status (Submundo do Crime) ••• e Status (Prefeitura) •, cada uma delas adquirida em separado durante a criação do personagem ou no decorrer do jogo. Você teria de explicar como ele concilia todas essas diferentes posições de autoridade. O personagem mencionado anteriormente poderia ser um sargento corrupto da polícia que teve seu papel nas eleições civis e conquistou o reconhecimento de alguns funcionários municipais.

O Status representa os privilégios e as liberdades de que o personagem usufrui *no âmbito e dentro dos limites do dito grupo*. Os índices mais elevados refletem maior influência. Um policial de Status 1 tem acesso às celas e às salas de interrogatório, ao passo que um policial de Status 4 pode entrar, sem supervisão, na sala onde ficam arquivadas as provas, ou então se envolver na investigação de uma cena de crime sem ter sido especificamente designado para o caso.

A frase "no âmbito e dentro dos limites do dito grupo" foi enfatizada anteriormente porque o Status opera exclusivamente pelas vias oficiais. Um cirurgião pode fazer com que um paciente seja examinado ou operado antes de outro porque isso se encontra nos limites de sua autoridade. Exceder os limites de autoridade ou os canais apropriados transcende a jurisdição da Vantagem Status. Ultrapassá-los para pedir favores, em vez de dar ordens ou fazer uma requisição oficial, já é da alçada da Vantagem Aliados. Portanto, o investigador de polícia que pede a um oficial de patente inferior para investigar um caso o faz com Status. Esse pedido é conduzido pelas vias apropriadas. Entretanto, o investigador de polícia que pede a um outro oficial para ignorar uma certa prova ou atrasar uma investigação o faz com Aliados. O favor é pedido fora das vias oficiais.

O Status pode permitir que o personagem dê ordens a subordinados, mas a Vantagem não obtém resultados automaticamente. Os subordinados ou colegas de trabalho podem se ressentir das atribuições, não gostar do personagem ou ter planos próprios que talvez interfiram com as necessidades dele. A tentativa de fazer as coisas andarem pelas vias oficiais ainda pode exigir testes de Manipulação + Intimidação, Persuasão ou Socialização, dependendo da Habilidade que for mais adequada ao pedido, às circunstâncias e à posição do personagem na organização. São aplicados dados extras em número igual ao índice de Status do personagem. Penalidades talvez venham a se aplicar se o personagem intimidar alguém (–1), recorrer a ameaças (–2), beirar os limites de sua autoridade (–2) ou excedê-la (–3 a –5).

Listamos a seguir alguns exemplos de posições e os benefícios, as mordomias e os privilégios fundamentais da autoridade associada a cada um delas.

Policial: O policial da ronda tem poderes legais de busca, apreensão e prisão, tem permissão para portar armas de fogo e acesso a uma vasta gama de bancos de dados. Os oficiais de patentes mais elevadas (••• ou mais) podem dar início a investigações, coordenar esforços com a polícia de distritos ou estados vizinhos e convocar forças-tarefa.

Clérigo: O personagem é um sacerdote autorizado, tem acesso a pessoas e a lugares como, por exemplo, criminosos acusados, pacientes de hospitais, cenas de crimes e acidentes, além de áreas restritas em instituições religiosas. **Pré-requisito:** Especialização na Habilidade Erudição: Religião.

Executivo: Um executivo do baixo escalão tem acesso a boa parte dos recursos da empresa, o que inclui cartões de crédito, veículos, telefones celulares e computadores. Dependendo da companhia, ele também pode ter acesso a fontes de informação e influência não disponíveis ao público em geral. Os diretores (••• ou mais) têm salários maiores, auxílio-despesa e poder de contratação/demissão, sem mencionar os benefícios sociais e o acesso a políticos e/ou celebridades bem-relacionadas.

Diplomata: O personagem é um diplomata registrado num país estrangeiro. Se trabalhar num país estrangeiro, ele terá acomodações gratuitas, acesso à embaixada do próprio país e imunidade a processos criminais. **Pré-requisitos:** Política •• e Persuasão ••.

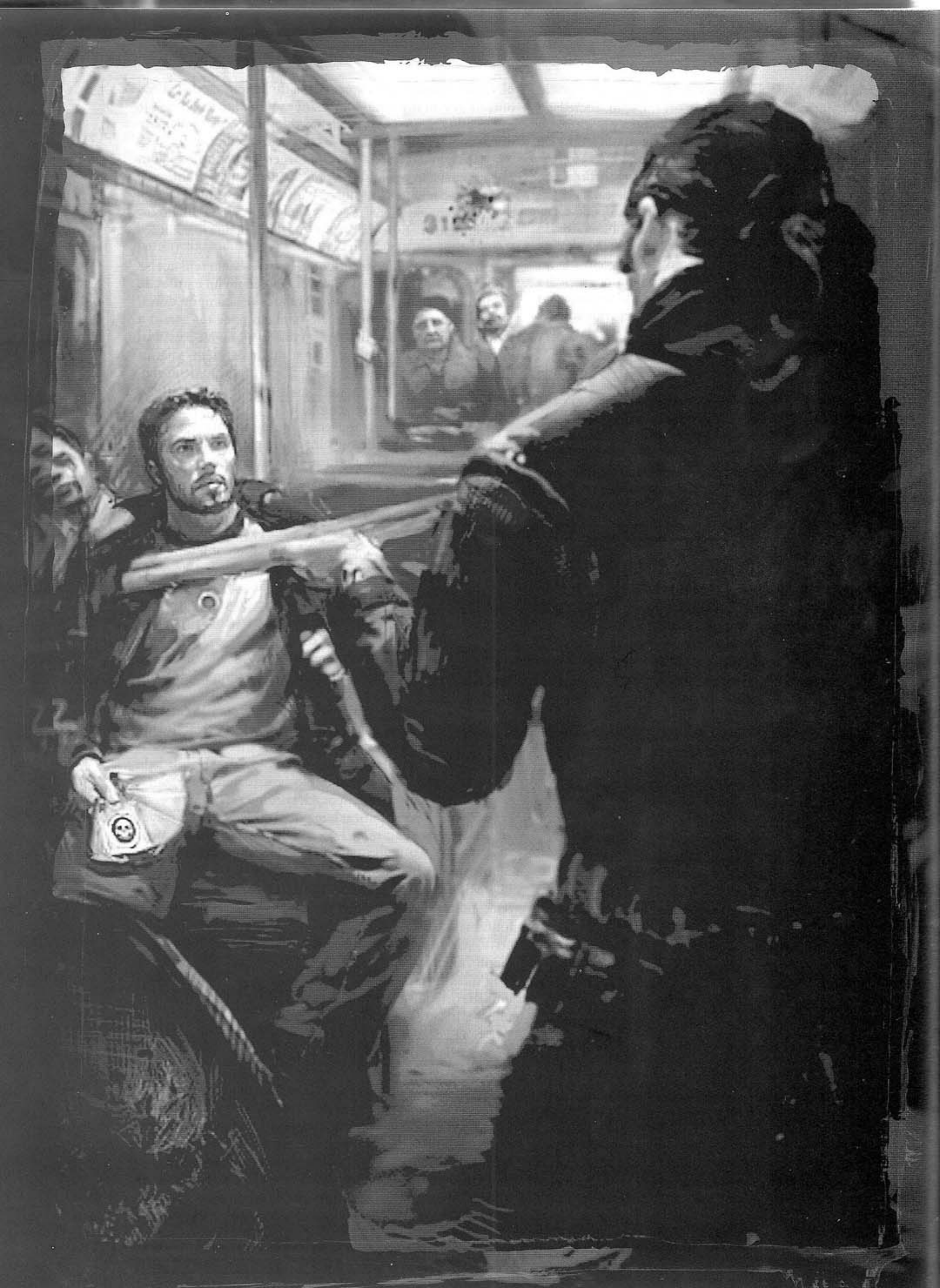
Profissional autorizado: O personagem tem autorização para exercer uma profissão reconhecida que lhe confere alguns privilégios não disponíveis à maioria dos civis. Ele pode ser um detetive particular, autorizado a portar uma arma, desde que não ostensivamente, e ter acesso a bancos de dados restritos e a arquivos do governo; ou então um empreiteiro autorizado a possuir e usar explosivos para fins profissionais. **Pré-requisito:** Especialização da Habilidade Erudição: Direito (detetive particular), Especialização da Habilidade Ciências: Explosivos (empreiteiro).

Médico: O personagem tem licença para praticar a medicina. Ele pode prescrever receitas, ter acesso a registros médicos e a áreas restritas, como cenas de crime e acidentes. **Pré-requisito:** Medicina ••.

Militar: O soldado alistado recebe um soldo mensal, pode portar armas de fogo de uso militar e tem acesso a fontes restritas de informação e equipamento. Se estiver na ativa, ele receberá alojamento e alimentação gratuitamente, além de assistência médica. Os soldados de patentes mais altas (••• ou mais) são oficiais que podem comandar unidades, requisitar equipamento militar e talvez até dar início a insurreições no estrangeiro.

Sócio do Rotary: Um sócio de boa posição tem acesso ao salão de convenções local e a uma rede de sócios que podem fornecer informações ou realizar tarefas relacionadas ao clube. O sócio também pode se beneficiar do fundo de emergência da organização em momentos de necessidade. Os sócios em posições mais elevadas (••• ou mais) têm acesso a outros clubes do país e exercem alguma influência sobre organizações civis relacionadas e políticos.

Inconveniente: A posição do personagem numa determinada organização depende do cumprimento de seus deveres e do respeito às regras estabelecidas.



Huang odiava o metrô. Fedia, era barulhento e vivia cheio de gente. Eram as pessoas o que ele mais odiava. A idéia inquietante de que um completo estranho não pensaria duas vezes antes de desabar a seu lado e esfregar os ombros nos dele como se fossem irmãos.

Huang não tinha irmãos.

Não precisava de irmãos.

Ele tentava ler um livro quando o trem parou na estação seguinte e um homem corpulento entrou. Huang rezou em silêncio para não ser incomodado. Havia outros assentos vazios. Ao lado daquela mulher, por exemplo. Um outro perto do velho. Mas em vez de se sentar, o grandalhão caminhou lentamente pelo corredor e parou próximo a Huang.

Huang não ergueu os olhos. Enterrou ainda mais a cabeça no livro, tentando ignorar toda a situação. As portas se fecharam, o trem começou a se mover, e o homem jogou a aba do casaco para trás, roçando a cabeça de Huang.

Huang fez menção de protestar, mas se deteve quando viu a espingarda surgir de dentro do casaco do homem. Apontada para os passageiros no fim do corredor. Os passageiros que estavam prestes a morrer.

No momento intemporal antes do apertar do gatilho, Huang viu a mulher erguer uma das mãos para se persignar. O velho continuou sentado, meio adormecido, alheio a tudo. O rapaz sentado diante de Huang olhava diretamente para o atirador e, com uma das mãos, embaralhava um maço de cartas com tamanha casualidade que chegava a parecer um hábito.

A arma foi disparada uma vez. Duas. Em seguida, o assassino ficou imóvel e a espingarda fumegante despencou de suas mãos. Ele fitava o sujeito sentado na frente de Huang. Sereno, o baralhador devolveu o olhar e revelou uma carta. Não eram cartas de baralho comuns. Aquela ostentava um crânio cintilante.

Foi como se aquele estranho, ao embaralhar as cartas, tivesse previsto tudo. Tudo o que acabara de se passar. O pensamento inexplicável fez Huang estremecer. Uma bizarra sensação de revelação. Depois, Huang percebeu que o atirador estava de joelhos, tinha a cabeça enfiada nas mãos e soluçava.

O homem do outro lado do corredor olhou para Huang com uma sobrancelha zombeteira erguida, quase como se o desafiasse.

Capítulo 6: Sistemas Dramáticos

Nenhuma paixão é tão eficaz ao despojar a mente de toda a sua capacidade de agir e raciocinar quanto o medo.

— Edmund Burke, "Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo"

O objetivo principal de um jogo narrativo é fazer com que as pessoas se reúnam para interpretar personagens e explorar um enredo. Sua trupe — seu grupo de jogo — se prepara para contar uma história, e todos os envolvidos vão cooperar nessa tarefa. Mas o que acontece quando seu personagem quer fazer uma coisa e um outro tenta realizar algo diferente ou diametralmente oposto? Quem vence? Quem perde? Quem consegue o que quer? Em certo sentido, o jogo narrativo volta às brincadeiras de polícia-e-ladrão de nossa infância. Agora, como naquela época, precisamos de um método para decidir quem acertou quem. A grande diferença é que os jogos narrativos conferem complexidade a essas questões. Meu personagem conseguiu arrombar o cofre? Pronunciou o encantamento da maneira correta? Será que ele é capaz de enfiar uma estaca no coração daquela criatura da noite?

É aí que entram as regras. Todo jogo precisa de regras, pois elas são o alicerce que permitirá aos participantes compreender o desenrolar dos acontecimentos. Se a complexidade do cofre, do encantamento ou do ataque valer para um personagem, também terá de valer para outro. Os únicos fatores que podem dar a um personagem uma vantagem sobre outro são o talento e a sorte. Os procedimentos empregados na tentativa e as regras para resolvê-la permanecem os mesmos.

Dito isso, as regras podem ser tão discretas ou tão flagrantes quanto você quiser. Algumas trupes preferem resolver o maior número possível de questões só com a interpretação. Se a atitude de um personagem parecer razoável ou convincente, o Narrador permitirá que ele a tome. Os acontecimentos da história se desenrolam sem a intromissão das regras.

Outras trupes preferem resolver a maioria das ações fazendo testes com os dados e consultando as regras. Querem garantir que a história se desenvolva "direitinho", que todas as ações se dêem de acordo com as regras para que todos os fatores possíveis, desde o talento até o mero acaso, sejam levados em consideração. Essa abordagem do jogo narrativo é tão válida quanto a primeira. Ela simplesmente se submete às regras — o alicerce do jogo — para determinar a legitimidade da marcha dos acontecimentos.

Em última análise, a maioria das trupes se posiciona entre esses dois extremos. Os acontecimentos seguem sem interrupções quando as coisas não têm conseqüências graves. Mas, quando a situação fica tensa — quando se dirige um automóvel a 150 quilômetros por hora numa estrada movimentada, ou quando se desarma uma bomba, por exemplo —, as regras são consultadas para determinar o desempenho dos personagens e o desenrolar da história.

Tempo

Dizem que o tempo voa quando estamos nos divertindo. Num jogo narrativo, o tempo não só voa como também afrouxa o passo, se arrasta, é distorcido. No decorrer do jogo, você descobrirá que é possível fazer coisas bem estranhas com o tempo. O modo como você controla a passagem do tempo afeta a fluência do jogo. Você e seus jogadores imaginam os acontecimentos à medida que estes ocorrem, resolvem-nos no discurso e por meio de testes. Portanto, o tempo real difere do tempo imaginário do jogo. Quando os personagens entram em combate, talvez sejam necessários vários minutos de tempo real para interpretar meros segundos de tempo de jogo. Por outro lado, pode ser que você queira encerrar *semanas* de tempo de jogo em apenas alguns minutos de tempo real, supondo que nada digno de nota acontecerá nesse período. Como num romance, os autores da

história — você e seus jogadores — podem reduzir os intervalos entre acontecimentos importantes ou desacelerar o andamento do jogo para detalhar momentos críticos.

A passagem do tempo é descrita por seis unidades fundamentais. Como as peças de um quebra-cabeça, essas pequenas unidades se combinam para dar forma a imagens maiores até vocês conseguirem enxergar o todo.

• Turno: A menor das unidades, e muitas vezes a mais importante, o turno representa três segundos. É a quantidade de tempo que o personagem leva para realizar uma ação rápida, chamada de ação instantânea (consulte a pág. 126). Os turnos são respeitados principalmente em combate, quando a ação corre solta e todos os personagens fazem algo dramático num breve intervalo de tempo.

• Cena: As cenas de um RPG lembram as de uma peça de teatro. O Narrador monta o palco e os jogadores assumem seus respectivos papéis. A cena se desenvolve num determinado lugar e geralmente compreende um acontecimento único e específico. O fluxo de tempo numa cena pode variar bastante. Pode ser dividido em turnos, acompanhar o tempo real, ou então Narrador e jogadores podem decidir passar rapidamente por certas partes, desde que o local e os acontecimentos gerais não sejam alterados.

Por exemplo, uma cena pode ter início com o combate, que se divide em turnos. Em seguida, pode retornar ao tempo real enquanto os personagens discutem o que fazer com os mortos. Depois de um salto em que se descreve como os cadáveres foram colocados na caçamba de um caminhão, a cena pode voltar ao tempo real enquanto os personagens decidem quem vai dirigir. Todos os acontecimentos ocorrem na mesma cena, no mesmo local, mas o tempo vai sendo distorcido no decorrer da mesma para que vocês se concentrem na diversão e nas partes importantes. O Narrador determina quando uma cena chega ao fim e quando outra tem início.

• Capítulo: Em geral, o capítulo representa uma sessão de jogo. A partir do momento em que se sentarem e assumirem seus papéis até o instante em que guardarem os dados, vocês estarão encenando um capítulo da história. O Narrador planejou desafios específicos para o episódio da noite. O fim de cada capítulo deve deixar vocês entusiasmados, cheios de perguntas e com a sensação de que os objetivos da sessão foram relativamente cumpridos.

• História: A história é um conto completo, quer compreenda diversos capítulos ou venha a ser concluída numa única sessão. Apresenta uma introdução, um enredo que envolve conflito crescente e um clímax que leva os acontecimentos a uma conclusão.

• Crônica: Em geral, o termo "crônica" se refere a uma série de histórias, uma saga. O Narrador tem em mente um objetivo para a crônica, um possível destino para os personagens, ou então um tema ou linha narrativa abrangente que une todos os capítulos do romance. Com o andamento do jogo, você e os outros participantes escreverão uma crônica, juntarão as peças e desenvolverão um épico amadurecido.

• Intervalo: Ao decidir acelerar as coisas e abordar superficialmente um certo período de tempo, o Narrador estará recorrendo a um "intervalo". Vocês podem resumir os acontecimentos do intervalo, mas não chegarão a encená-los. O Narrador pode dizer algo como: "Certo, vocês passam a noite no armazém. Ao amanhecer, vocês são despertados por vozes vindas do beco." Nada acontecerá enquanto os personagens estiverem dormindo e, portanto, não há motivo para encenar esse período. O Narrador passa para o próximo acontecimento interessante.

Você encontrará mais informações sobre capítulos, histórias e crônicas no Capítulo 8: Narrativa.

Testes com os dados

O Narrador tem basicamente duas opções quando os acontecimentos da história precisam ser resolvidos. Ele pode simplesmente decretar que uma ação é bem-sucedida ou não, muitas vezes de acordo com as pontuações das características dos personagens. É necessário ter Força 2 para erguer e arremessar um pneu, e o personagem em questão tem Força 4. Essa abordagem minimiza as interrupções, como discutimos anteriormente.

A outra opção do Narrador ao explorar o desenvolvimento de uma história é pedir a você um teste com os dados. O personagem tenta realizar uma tarefa, a sorte pode influenciar o sucesso ou o fracasso, e o Narrador pede que você decida o destino do personagem. Os testes geralmente ficam reservados às atividades que envolvem um certo risco quando as coisas não vão tão bem. Você não precisa lançar os dados para decidir se o personagem é capaz de realizar ações comuns do cotidiano, como atravessar a rua em segurança. Mas, ao acrescentarmos um fator imprevisível — como quando se tenta atravessar a rua em segurança no meio de um tiroteio —, o corriqueiro se transforma em algo extraordinário e perigoso.

O Sistema *Storytelling* utiliza dados de dez faces, também conhecidos como "d10s". Os dados lançados com o intuito de resolver uma ação são chamados coletivamente de parada. O ideal seria que cada jogador tivesse consigo cerca de dez desses dados.

A composição das paradas de dados

Como já foi descrito em capítulos anteriores, os talentos e as capacidades do personagem são qualificados e quantificados por meio de características e índices. Esses valores ajudam a representar a eficiência do personagem em diferentes atividades. Os Atributos e as Habilidades, no caso das pessoas comuns, têm índices que variam entre 1 e 5. Um Atributo e uma Habilidade geralmente são combinados quando o personagem executa uma tarefa, e o total das duas características comporá a parada de dados a ser lançada para determinar seu desempenho.

O Atributo e a Habilidade combinados são os mais apropriados à tarefa a ser realizada. As descrições de todas essas características, encontradas nos Capítulos 2 e 3, ajudam você a decidir que índices devem ser combinados. O Narrador muitas vezes também determina quais deles se aplicam. Portanto, se o personagem estiver escalando um penhasco, você utilizará as pontuações de Força e Esportes. Se ele estiver tentando obrigar alguém a lhe fazer um favor, você usará Presença + Intimidação. Se o personagem estiver escalando um penhasco e você gerar uma parada formada por Força 3 e Esportes 2, você terá um total de cinco dados.

Às vezes, diversos Atributos e Habilidades podem se aplicar a uma atividade, e existe uma certa ambigüidade com relação a quais deles devem ser combinados. Se o personagem precisa escalar um penhasco com mais rapidez que segurança, você pode pedir ao Narrador (ou talvez ele decida) que a Destreza, e não a Força, seja combinada com Esportes. Se o personagem estiver tentando convencer — e não obrigar — alguém a lhe fazer um favor, você poderá combinar Manipulação com Persuasão ou Socialização, em

vez de Intimidação, *aquela que se adequar melhor ao modo como o personagem tenta cumprir seu objetivo.*

Enfatizamos essas últimas palavras pois você não deve tentar combinar características só porque seu personagem tem índices elevados em algumas delas. O Narrador não deve permitir que você faça um teste de Destreza + Esportes para escalar *qualquer* penhasco só porque seu personagem tem quatro ou cinco círculos de Destreza. Essa possibilidade talvez só se aplique quando o personagem precisa escalar com rapidez. Na verdade, cada situação deve exigir uma combinação específica de Atributo e Habilidade.

Especializações

O Capítulo 3 também discute as possíveis Especializações de seu personagem nas Habilidades. Trata-se das áreas de competência que dão ao personagem uma aptidão maior em cada atividade. A Especialização dele em Esportes pode ser "Alpinismo". O fato de possuir essa Especialização acrescenta um dado a sua parada. No entanto, como já foi dito anteriormente, as Especializações devem ser aplicadas de acordo com a ação a ser realizada e sempre com a concordância do Narrador. Se você fizer um teste de Vigor + Esportes para seu personagem atravessar um lago a nado, a Especialização Alpinismo não fará a menor diferença, não é mesmo?

Tarefas baseadas em Atributos

Às vezes, as ações realizadas não exigem competência especial. São coisas que qualquer um poderia fazer, como erguer objetos ou resistir a venenos. Essas tentativas não necessariamente envolvem Habilidades. De fato, elas costumam se basear exclusivamente nas capacidades inatas do personagem. São chamadas de tarefas baseadas em Atributos, muitas das quais são detalhadas no Capítulo 2, nas seções apropriadas. Quando o personagem executar uma dessas tarefas, dois Atributos — um primário e outro secundário — serão combinados para determinar a parada de dados. O primário é aquele que mais contribui para a tentativa, como a Força, no caso do levantamento de peso. O Atributo secundário desempenha o papel de coadjuvante, como o Vigor, por exemplo, quando o personagem tenta erguer alguma coisa. Em alguns casos, não existe um Atributo secundário; somente o primário determina o sucesso, como é o caso do Vigor quando se prende a respiração.

Quando o personagem realiza uma tarefa baseada em Atributos, a parada de dados é igual a seu índice nas características envolvidas. Se o personagem tentar erguer algo pesado e tiver Força 2 e Vigor 2, você terá uma parada formada por quatro dados. Se ele prender a respiração e tiver Vigor 3, você fará um teste de Vigor com três dados.

Como regra geral, qualquer ato que possa ser praticado sem que o personagem tenha uma aptidão especial — ou seja, uma Habilidade — poderá ser tratado como uma tarefa baseada em Atributos.

Qualificadores

Com o objetivo de simplicar e manter o equilíbrio do jogo, o Narrador normalmente não deveria permitir que você combine mais do que duas características num único teste. Provavelmente serão um Atributo (talento inato) e uma Habilidade (competência adquirida), ou dois Atributos (somente o talento natural). *Nunca se combinam duas Habilidades para compor uma mesma parada de dados.* As competências adquiridas precisam ter como base algum talento (um Atributo).

Se o personagem não apresentar índice numa Habilidade aplicável, o Narrador poderá permitir que você lance uma parada de dados que corresponda apenas ao índice do Atributo relevante. Digamos que seu personagem está tentando instalar um programa de computador. Ele tem Inteligência, mas não apresenta índice em Informática. O Atributo inato do personagem — neste caso, a Inteligência — ainda dá a ele uma chance de sucesso, mesmo que pequena. Se quiser realizar uma ação para a qual não foi treinado (não apresenta índice na Habilidade relevante), o personagem poderá tentar a proeza, mas estará sujeito a uma penalidade. Essa penalidade é de –3 para ações baseadas nas Habilidades Mentais, e de –1 no caso das ações baseadas nas Habilidades Físicas e Sociais. Portanto, se o personagem não tiver a Habilidade Medicina e tentar prestar primeiros socorros, você ainda comporá uma parada de dados tomando a Destreza dele como base, mas o teste estará sujeito a uma penalidade de –3. Do mesmo modo, se uma tentativa exigir Força + Esportes e seu personagem não tiver essa Habilidade, sua parada de dados se baseará exclusivamente na Força e você estará sujeito a uma penalidade de –1.

Algumas características, como a Força de Vontade, têm índice máximo de dez círculos, um patamar muito mais alto do que o de qualquer Atributo ou Habilidade. Normalmente, o Narrador não deveria combinar essas características especiais com outras para gerar paradas de dados. Em sua maioria, essas características de índices elevados são empregadas à parte. Muitas vezes sequer são testadas, mas fornecem pontos que podem ser usados para influenciar outros testes.

As etapas de um teste

Primeiro passo: Comece com uma parada de dados básica, composta geralmente por Atributo + Habilidade.*

Segundo passo: Aplique os bônus ou as penalidades em dados. Isto é, acrescente a sua parada os dados extras apropriados, depois subtraia alguns dados de acordo com as penalidades. Entre os bônus temos as Especializações que seu personagem porventura possua numa Habilidade, ou o equipamento que ele talvez esteja usando. Todos os bônus devem ser acrescentados à parada antes da remoção dos dados devidos às penalidades. Os dados que restarem serão lançados. Se não restarem dados, você só terá direito a um teste de sorte (pág. 125).

Terceiro passo: Lance toda a sua parada de dados. O número-alvo é 8 (consulte a pág. 125).

* No caso das tarefas baseadas em Atributos, faça um teste com o Atributo primário + o Atributo secundário (se houver).

Modificadores das paradas de dados

Se sempre soubéssemos exatamente qual seria o resultado de uma ação, como todos os fatores seriam aplicados e quais acontecimentos poderiam contribuir, nunca cometeríamos erros. Tudo o que tentássemos fazer sempre daria certo.

Mas não é assim que as coisas são. Nem sempre conseguimos prever os fatores envolvidos num determinado acontecimento. O mesmo vale para seu personagem. É claro que ele é capaz de ir de carro até o trabalho sem correr riscos.

Ele pode até ser um motorista atento, um especialista em evitar acidentes, mas, quando se acrescenta à mistura elementos incontroláveis — como chuva, neblina, barra de direção defeituosa e um passageiro violento com presas enormes —, sair ileso da situação é um desafio.

Às vezes, os fatores de uma ação colaboram com o personagem, como quando se empregam ferramentas que facilitam a tentativa. Outras vezes, esses elementos o prejudicam, como no caso das condições meteorológicas, do estado do carro e do passageiro monstruoso citados anteriormente. O Mundo das Trevas imita a vida. As condições que prejudicam o personagem muitas vezes parecem superar aquelas que o auxiliam. As complicações, quando surgem, geralmente não são para melhorar as coisas, pelo menos não tanto quanto gostaríamos.

Segundo as regras, as circunstâncias são aplicadas como dados acrescentados às paradas antes dos testes. São chamados de dados modificadores ou dados extras. Os dados modificadores geralmente representam as ferramentas, as armas ou o equipamento empregados pelo personagem. Ele dirige um automóvel de alto desempenho, porta uma faca ou tem consigo um jogo de gazuas. O Narrador ou as regras descritas neste livro designam um índice fixo para o instrumento utilizado pelo personagem. Esse índice representa o número de dados modificadores que você acrescentará a sua parada.

Portanto, se o personagem entrar em combate com uma faca e essa arma tiver um índice de +1, você acrescentará um dado a sua parada de combate.

No entanto, as circunstâncias podem envolver mais do que meras ferramentas. O Narrador geralmente decide quais fatores serão aplicados às ações do personagem. Na maioria das vezes, eles são óbvios e dependem da cena estabelecida ou dos acontecimentos que levaram ao momento em questão. O personagem está ferido e tem dificuldade para agir. As condições meteorológicas têm seu papel. O oponente do personagem está encoberto ou tenta se esquivar dos ataques. Algumas dessas condições ajudam o personagem e acrescentam um certo número de dados a sua parada, de acordo com as regras ou a critério do Narrador. Outros fatores prejudicam o personagem e reduzem o número de dados nas mãos do jogador.

Talvez alguns fatores sejam bem familiares e evidentes, mas outros podem ser desconhecidos por você e seu personagem. Estes são anunciados, mas não explicados pelo Narrador. Ele sabe que o personagem foi drogado na cena anterior, por exemplo, e os efeitos só agora começam a aparecer. A visão do personagem se obscurece de repente e ele se sente um pouco tonto. O Narrador pode reduzir sua parada de dados por razões que você ou o personagem desconhece no momento.

Em geral, cada bônus conferido por uma ferramenta ou um fator situacional acrescenta apenas um dado a sua parada, ao passo que cada penalidade remove um dado. Digamos que o personagem tenha Destreza 3 e Condução 3. Ele está dirigindo um carro de alto desempenho a grande velocidade e durante a noite, sob péssimas condições meteorológicas. Sua parada básica começará com seis dados (Destreza 3 + Condução 3). O carro tem um índice de +3, devido à dirigibilidade, o que deixará você com nove dados. No entanto, o Narrador decide que a escuridão e o tempo ruim se combinam para impor uma penalidade de –4 a seus testes e, portanto, sua parada será reduzida a cinco dados.

No Capítulo 3, você encontrará pormenorizados vários equipamentos e os bônus conferidos por eles às Habilidades. Neste capítulo e também no Capítulo 7, listamos os modificadores de certas armas e outras circunstâncias.

Soma e subtração

Certifique-se de somar todos os bônus aplicados a sua parada de dados antes de impor as penalidades. Isto é, componha sua parada de dados básica de acordo com as características do personagem, acrescente os bônus e depois subtraia as penalidades. Os dados remanescentes, se restar algum, serão lançados para verificar se o personagem completará ou não a tarefa pretendida. Sim, é possível que penalidades muito grandes reduzam sua parada a um ou nenhum dado. Consulte a seção "O teste de sorte".

A aplicação dos modificadores

As regras — ou o Narrador — decidem os valores dos modificadores aplicados aos testes. Tentamos detalhar e codificar neste livro o maior número possível de situações e permutações, desde a qualidade das ferramentas empregadas a efeitos ambientais, passando pelas deficiências dos personagens, todos acompanhados de valores que você poderá aplicar como dados extras ou penalidades durante o jogo. Contudo, é impossível prever toda e qualquer contingência e, portanto, o Narrador sempre terá a palavra final quanto aos modificadores acrescentados à parada de dados do jogador ou dela retirados. Essa combinação permite a você participar de um jogo que simula o mundo real tanto quanto o possível, com todos os tipos de fatores levados em consideração.

Existe uma abordagem menos estruturada para os testes com os dados. Sua trupe pode optar por um jogo não tão articulado, algo que não envolva a aritmética complexa dos modificadores "oficiais". O Narrador simplesmente examina as circunstâncias gerais de uma atividade e determina o grau de desafio da mesma. Em suma, ele analisará a situação como um todo e anunciará um modificador genérico, o que talvez venha a acelerar o ritmo do jogo.

Em geral, os jogadores não levam muito tempo para calcular todos os dados extras a serem somados a suas paradas (por exemplo, os das gazuas utilizadas) e podem propor outros (uma fechadura danificada anteriormente: outro bônus de +1). Presumindo-se que o Narrador concorde com todas essas variáveis, ele poderá se concentrar principalmente nas penalidades a serem impostas (digamos que os moradores tenham instalado uma tranca dupla: uma penalidade de –3).

Segundo essa abordagem intuitiva, os bônus ou obstáculos de pouca monta têm índice um. Os moderados têm índice três, e as situações excepcionais ou extremas têm índice cinco. Pode ser que os primeiros se apliquem a um teste de Destreza + Condução realizado debaixo de chuva. Os intermediários talvez correspondam a um teste no meio de uma enchente. Os últimos podem valer quando seu personagem tenta fazer uma curva fechada durante um furacão e com o motor do carro em chamas.

Via de regra, um único modificador nunca pode exceder o índice cinco, seja ele um bônus ou uma penalidade. Isso significa que todas as ferramentas e os efeitos situacionais têm índices entre um e cinco. Uma faca oferece ao combatente um dado extra, ao passo que uma alabarda confere cinco deles. Uma chuva leve remove um dado, mas uma tempestade de monção pode subtrair cinco. As trupes podem consultar os valores oficiais e somar os dados modificadores das ferramentas, condições meteorológicas e deficiências do personagem. Isto é, são todos cumulativos.

Ou então o Narrador pode simplesmente levar em consideração *todos* os fatores atuantes numa escala de um a cinco e sugerir um total que será aplicado a uma tentativa. Ele pode até permitir que o jogador calcule alguns bônus, mas decretará sumariamente que as condições meteorológicas e as deficiências do personagem fazem de uma tentativa "uma tarefa árdua" e, portanto, três dados serão removidos da parada do jogador.

Veremos a seguir sugestões genéricas para alguns modificadores:

Bônus	Grau de desafio
+1	Uma ajuda vai bem
+2	Um verdadeiro passeio
+3	Nada de mais
+4	Fácil, fácil
+5	Dá para fazer com um pé nas costas

Penalidade	Grau de desafio
–1	Um obstáculo menor
–2	Uma certa dificuldade
–3	Uma tarefa árdua
–4	Rigoroso
–5	Duramente posto à prova

Intromissão do Narrador

Às vezes, o personagem tenta fazer alguma coisa em condições desconhecidas tanto por ele quanto por você, e nenhum dos dois deve saber que condições são essas. O Narrador quer manter você tão ignorante quanto o personagem sobre as circunstâncias envolvidas na tentativa. Talvez os efeitos da droga misturada ao drinque do personagem e mencionada anteriormente sejam graduais e discretos. Eles entram em vigor antes de o personagem sequer percebê-los. Ou então o personagem está tentando fazer uma pesquisa, mas não sabe que o livro consultado fornece informações falsas propositalmente. Nessas circunstâncias, o Narrador comporá a parada de dados por você, aplicará todos os modificadores e fará o teste em seu nome, sem revelar o teste em si nem os resultados exatos. Você não sabe quais fatores foram aplicados nem por que, e seu personagem saberá menos ainda. Ele só saberá que a tentativa teve êxito ou fracassou, e você terá de agir de acordo com o teste feito pelo Narrador. Dessa maneira, você estará no ar tanto quanto seu personagem e poderá curtir a história tanto quanto ele.

O Narrador inteligente evita abusar desse tipo de autoridade. É melhor reservar os "testes executivos" para as situações nas quais é preciso manter personagens e jogadores na ignorância. Não há nada mais frustrante para os jogadores do que ter o controle sobre as ações e os testes de seus personagens arrancado de suas mãos com demasiada freqüência.

Números-alvos

Certo, então você tem esse monte de dados nas mãos. Como é que você vai usá-los? Quase todos os testes realizados segundo o Sistema *Storytelling* têm 8 como número-alvo. Seu objetivo é obter 8 ou mais em cada dado.

Para cada dado que tiver como resultado um número igual ou superior a oito, o personagem conseguirá um sucesso na ação pretendida. Às vezes, o número de sucessos é contado para determinar os resultados, como no caso do combate. Outras vezes, basta um único sucesso para uma ação ser completada, como fazer uma curva em alta velocidade.

Exemplo: *O personagem está tentando identificar o tipo de veículo a que uma peça pertence. A parada de Inteligência + Ofícios é formada por seis dados, e ele tem uma Especialização em motores, o que lhe oferece um bônus de +1. Você compõe uma parada com sete dados. O Narrador decide, no entanto, que o desgaste sofrido pela peça dificulta o reconhecimento (ele impõe uma penalidade de –1). Você remove um dado e fica com seis, que serão lançados na tentativa de obter o número-alvo 8.*

Você obtém 2, 3, 5, 7, 8 e 9: dois sucessos. Como apenas um sucesso era necessário para realizar a tarefa, o personagem reconhece que a peça provém de um caminhão militar.

Explosão do 10

Quando se é bom numa coisa... Os testes extremamente bem-sucedidos podem trazer resultados extremamente positivos para seu personagem. Toda vez que obtiver 10 num dado, você ganhará um sucesso e poderá relançar esse dado. A isso chamamos de "explosão do 10". Se o relançamento produzir um sucesso, você ganhará um sucesso adicional. Se o resultado for outro 10, você terá a oportunidade de repetir a jogada e acrescentará mais um sucesso à ação do personagem a cada 10 obtido. Se vários dados de sua parada tiverem 10 como resultado, você relançará todos eles, continuará a acumular sucessos e a repetir os lances. O resultado pode ser um êxito excepcional, e seu personagem realizará proezas desconcertantes ou quase milagrosas.

Exemplo: *Sua parada é composta por sete dados. Você obtém 2, 4, 4, 7, 8, 9 e 10. São três sucessos, mas um dos dados teve 10 como resultado, e você pode relançá-lo. Digamos que você obtenha um 5. Não se trata de um sucesso e, portanto, o total de sucessos do teste continuará a ser três. No entanto, se obtivesse um 8 ou um 9, você teria conseguido um sucesso adicional, o que daria um total de quatro. Agora, se tivesse obtido outro 10, seu total de sucessos não só teria chegado a quatro como você também teria lançado mais uma vez o dado. Se conseguisse outro sucesso com essa jogada, seu total teria aumentado novamente. Se o resultado fosse ainda outro 10, seus sucessos teriam aumentado e você poderia repetir mais uma vez a jogada.*

A regra do relançamento do 10 se aplica a tudo, desde a coleta de informações nas ruas até a determinação da eficácia de um soco.

Todo 10 obtido num teste pede um relançamento, mesmo que se trate de um teste de sorte (a seguir). Naturalmente, é necessário um 10 para ter êxito num teste de sorte. Se continuar a "explodir" os 10s, você continuará acumulando sucessos.

O teste de sorte

Toda vez que uma parada for reduzida a zero dado, geralmente devido às penalidades aplicadas, você ainda poderá fazer um teste de sorte. É o último recurso, uma tentativa desesperada a que o personagem aparentemente não teria direito. Talvez ele consiga acertar o que parece ser um alvo impossível ou tente cair nas boas graças de uma turba determinada a matá-lo.

Lance um único dado, chamado de dado de sorte. O número-alvo é 10. Se obtiver um 10, você terá um sucesso e seu personagem surpreendentemente realizará a proeza desejada. Qualquer outro resultado diferente de 10 representará uma falha. Como sempre, você terá o direito de relançar os 10s obtidos. Você poderá ter êxito excepcional se continuar a obter 10s e acumular sucessos.

Exemplo: *O personagem tenta acertar um alvo encoberto e à longa distância. As penalidades para essas circunstâncias reduzem sua parada a zero dado e resta-lhe apenas um teste de sorte, se é que o personagem vai tentar realmente essa proeza. Ele arrisca tudo. Você lança um único dado e precisa de um 10 para ter êxito. Você obtém um 10 e um sucesso. A regra da "explosão do 10" permite que você relance os 10s obtidos para tentar acumular sucessos e, portanto, você tem direito a uma nova jogada. O resultado é outro 10; você tem dois sucessos e pode repetir o lance mais uma vez. A terceira jogada produz um 8, o que dá um total de dois sucessos no teste de sorte. Seu personagem atinge o alvo, contrariando todas as probabilidades.*

Observe que, no exemplo anterior, a obtenção de um 8 não caracteriza um sucesso no teste de sorte. Toda vez que você fizer um teste de sorte, não importa quantas vezes "explodir" o 10, o número-alvo continuará a ser 10. Os valores 8 e 9 não serão considerados sucessos nem mesmo nos relançamentos.

Falha dramática

Às vezes, certas ações têm resultados catastróficos. O personagem tem a melhor das intenções, mas ele escorrega, comete um erro, alguma coisa o atrapalha ou uma alteração no ambiente leva a uma tragédia. Esses acontecimentos são chamados de falhas dramáticas e só ocorrem quando você é obrigado a fazer um teste de sorte e obtém 1 como resultado.

Vejamos o exemplo anterior do tiro improvável. Se o personagem fizesse a tentativa e a primeira jogada do teste de sorte produzisse um 1, teria ocorrido uma falha dramática.

Para que uma falha dramática ocorra, nenhum outro sucesso pode ser obtido no teste de sorte. Portanto, um resultado catastrófico só pode acontecer na primeira jogada. Se você obtiver 10 na primeira jogada do teste de sorte, o que é um sucesso, e conseguir 1 no relançamento, seu personagem terá um sucesso e você interromperá as jogadas. Não ocorrerá nenhuma falha dramática, pois você já terá obtido um sucesso no teste de sorte.

As falhas dramáticas não ocorrem nos testes normais, não importa o tamanho das paradas de dados envolvidas. Se as penalidades impostas a uma determinada ação reduzirem a parada a um dado apenas, o personagem não correrá o risco de sofrer uma falha dramática. Obter 1 num teste como esse representará uma falha comum, e não um fracasso extraordinário. A falha dramática só ocorre quando sua parada é reduzida a zero e você obtém 1 no teste de sorte.

Quando uma dessas coisas horríveis acontecer, o personagem não terá mais controle sobre o próprio destino. O Narrador decidirá como a ação do personagem acabará em desastre. Pode ser que ele escorregue e caia, ou então perca

o controle. Talvez alguma coisa dê errado com a arma ou a ferramenta utilizada pelo personagem. É o taco de beisebol que se parte ou o computador que trava.

A natureza exata de uma falha dramática fica a critério do Narrador. Ele pode ser indulgente e decidir que o revólver do personagem emperrou e precisa ser desobstruído, ou então pode ser cruel e decidir que a arma explode e inflige dano ao personagem, um aliado ou circunstante é atingido pelo disparo. Se o personagem estiver tentando seduzir alguém, uma falha dramática pode significar um tapa na cara. Se ele estiver conduzindo uma investigação, uma falha dramática pode indicar que os documentos são acidentalmente perdidos ou destruídos, ou que "fatos" completamente equivocados são tomados como verdadeiros.

Os capítulos sobre Atributos, Habilidades e Combate trazem sugestões de interpretação das falhas dramáticas. Não significam necessariamente que o personagem tem de morrer, apenas que o destino resolveu sabotá-lo. O Narrador inteligente utiliza as falhas dramáticas para aumentar um pouquinho a tensão e introduzir novos oponentes, ou então para dar um empurrãozinho no desenvolvimento do personagem. Por exemplo, como seu personagem lidará com o fato de ter atingido acidentalmente uma criança inocente? As falhas dramáticas produzem cenas emocionantes.

Se as penalidades impostas à parada de dados obrigarem você a fazer um teste de sorte, o Narrador poderá permitir que você decida seguir adiante ou não. Talvez você queira que o personagem faça uma tentativa desesperada. Mas, se os riscos de uma falha dramática superarem os possíveis benefícios do êxito, talvez você não deseje que ele tente a proeza. O Narrador poderá permitir que você desista da tentativa se o personagem conseguir avaliar plausivelmente a situação e reconhecer que as probabilidades não são nada boas. Atravessar uma estrada movimentada com uma perna machucada pode ser obviamente uma tentativa suicida. Se, no entanto, o personagem desconhece ou é incapaz de prever os fatores (as penalidades) que vão interferir na tentativa, o Narrador pode determinar que a ação desejada deve prosseguir.

Ações

Assim como você, o personagem pode tentar fazer praticamente qualquer coisa que quiser. Ele pode tentar saltar, ler idiomas estrangeiros ou seduzir alguém do sexo oposto. O êxito relativo do personagem dependerá das características dele, das ferramentas que porventura utilize, do número de dados que você terá direito a lançar e do resultado do teste. Cada atividade exige um tipo diferente de teste. Algumas, como desferir um soco, têm efeitos imediatos — isto é, quando produzem algum efeito —, ao passo que outras, como o recondicionamento de um motor, podem exigir investimento de tempo e esforço pelo fato de se estenderem por um período maior. Por outro lado, certas atividades podem ter efeitos imediatos ou prolongados, mas envolvem competição direta com outra pessoa. Prevalecerá aquele que fizer o melhor trabalho. Como exemplos temos as quedas-de-braço (imediatas) ou as corridas de longa distância (prolongadas).

Veremos a seguir as ações que o personagem pode realizar e também os sistemas que determinam seu desempenho.

Ações instantâneas

Muitas atividades praticamente não demandam tempo algum para se concretizarem. Disparar uma arma de fogo é um exemplo óbvio. Partir uma tábua com um golpe de caratê é outro. Essas tarefas são realizadas e completadas num instante, geralmente com resultados óbvios: a tentativa fracassa ou tem êxito. Ou seja, qualquer atividade que possa ser desempenhada e completada no intervalo de um turno — três segundos — é considerada uma ação instantânea. Essas tentativas são resolvidas com o lançamento de uma única parada de dados.

Se você não obtiver sucessos no teste, o personagem terá falhado. O mais provável é que nada aconteça e ele apenas desperdice tempo. As ações instantâneas geralmente exigem apenas um sucesso para se completarem. Às vezes, o número real de sucessos obtidos é computado, como no caso do combate, no qual se determina dessa maneira o dano infligido a um alvo.

É possível chegar a resultados excepcionais obtendo-se cinco ou mais sucessos num único teste. O personagem se sai ainda melhor que o esperado. Ele não só chega ao outro lado do fosso como também desloca algumas pedras, o que

Os possíveis resultados de qualquer ação instantânea

Falha dramática	obtém-se 1 no primeiro lance do teste de sorte
Falha	não se obtêm sucessos no teste
Êxito	obtém-se um sucesso ou mais no teste
Êxito excepcional	obtêm-se cinco ou mais sucessos no teste

facilitará a aterrissagem de outras pessoas. Ou então ele sobe pelo corrimão mais rápido que o oponente que foi pela escada. As tarefas baseadas em Atributos e Habilidades descritas nos Capítulos 2 e 3 sugerem os possíveis resultados de falhas, êxitos e êxitos excepcionais.

Com este sistema, fica bem claro o grau de desafio de qualquer proeza. Um sucesso sempre indica um resultado positivo. Cinco sucessos ou mais podem sugerir um grande êxito, mas a referência é sempre o primeiro. E você sempre fará o teste esperando chegar ao número-alvo 8. A dificuldade relativa de uma ação, portanto, é determinada pelo número de dados acrescentados a sua parada ou dela subtraídos. Quanto mais dados você tiver nas mãos, mais provável será que você consiga um sucesso. Quanto menos dados compuserem sua parada, menores serão as chances do personagem. Quando seu personagem realizar uma atividade que exige o intervalo de um turno para ser completada, você comporá a parada de dados de acordo com as características dele, acrescentará ou subtrairá dados de acordo com os bônus ou as penalidades e fará o teste para tentar obter sucessos. Se você conseguir pelo menos um, seu personagem terá êxito instantâneo.

Exemplo: *O ladrão tem como refém a boneca de porcelana de que Travis tanto precisa. Se a boneca for danificada, o espírito da falecida avó de Travis o assombrará pelo resto da vida. Tentando ganhar tempo, o ladrão joga a boneca longe e dá no pé. Travis corre apanhar o brinquedo tão especial. O Narrador pede um teste de Destreza + Esportes. Travis tem Destreza 3 e Esportes 1. Ele não tem ferramentas nem benefícios especiais que possa aplicar a sua tentativa. Entretanto, ele terá de atravessar uma sala cheia de móveis para chegar à boneca a tempo (o Narrador impõe uma penalidade de –3). O resultado é uma parada composta por um dado (3 + 1 - 3). O teste tem como resultado um 2. Travis se joga no chão, mas erra por pouco; a boneca se espatifa no assoalho, a alguns centímetros das mãos dele. Em algum lugar da casa, ouve-se um gemido espectral.*

Ações prolongadas

Algumas ações demandam tempo e esforço. Não podem ser completadas às pressas nem naquele exato momento como as ações instantâneas. Atividades como, por exemplo, vasculhar a vida de um político com um passado duvidoso, ou investigar os relatos de aparições estranhas num certo bairro, são consideradas ações prolongadas. Em vez de exigir uma única jogada, a determinação do êxito dessas atividades exige vários testes. Os sucessos obtidos a cada teste são acumulados, e o intervalo de tempo entre eles varia, dependendo da atividade realizada.

Cada teste — cada etapa do processo — é um passo rumo ao objetivo final, como invadir um computador ou fazer ligação direta num carro. Uma falha em qualquer um desses testes significa que você não acumulará sucessos nessa etapa e o personagem perderá tempo. Mas o projeto continua.

Também é possível que penalidades particularmente incapacitantes sejam impostas a sua parada de dados em qualquer uma das etapas, o que restringirá você a um teste de sorte. Digamos que continuar com a investigação vai ser muito mais difícil depois de um incêndio destruir documentos importantes (o Narrador impõe uma penalidade considerável aos testes que serão realizados depois desse acontecimento). Uma falha dramática num teste como esse anula todos os sucessos acumulados e pode significar que o personagem terá de recomeçar a ação prolongada e também alterar as circunstâncias (ele terá de encontrar uma nova fonte de informações, conseguir novas ferramentas, ler o manual do automóvel ou encontrar peças de reposição). Em circunstâncias delicadas, talvez porque as ferramentas ou as peças sejam únicas, uma falha dramática pode indicar que o projeto fracassa em definitivo e quem sabe venha a prejudicar o personagem.

O Narrador determina quantos sucessos serão necessários para completar uma ação prolongada. Ele também decide quanto tempo transcorrerá a cada teste feito por você e descreve em termos narrativos o que cada etapa significa para o personagem. O Capítulo 3 indica prováveis ações prolongadas, o número de sucessos exigidos e o intervalo de tempo entre os testes. Tarefas relativamente simples, como desmantelar, limpar e remontar uma arma de fogo, podem exigir quatro sucessos, e cada teste talvez represente dez minutos. As primeiras etapas compreendem a separação das peças; as intermediárias tratam da organização e da limpeza das mesmas; e as fases finais representam a remontagem da arma. Um projeto mais minucioso, como a construção de uma bomba elaborada, pode exigir quinze sucessos. Cada teste pode representar horas ou dias transcorridos. As primeiras etapas compreendem a aquisição das peças. Os testes intermediários representam a combinação dos elementos. Os testes finais indicam a aplicação dos últimos retoques e o ajuste correto (ou não) do temporizador.

A não ser que uma determinada tarefa ou um certo teste seja descrita(o) como uma ação prolongada, considere-a(o) como instantânea(o).

Exemplo: *Aquela coisa continua lá fora, à procura de Marcus, e ele se entrincheirou dentro da oficina mecânica. Marcus sabe que precisa de uma arma, mas só encontra peças de motores e ferramentas pelo chão. É aí que seus olhos encontram a*

motosserra parcialmente desmontada sobre a bancada. Ele começa a trabalhar imediatamente, tentando trazer a serra de volta à vida. O Narrador pede testes de Raciocínio + Ofícios, pois o personagem terá de improvisar várias peças. O Narrador também decide que cada teste representa quinze minutos transcorridos e que um total de dez sucessos será necessário. Em segredo, o Narrador sabe que a criatura do lado de fora vai acabar se cansando de tanto esperar e derrubará a porta depois de uma hora (quatro testes) se divertindo com a caça.

A soma de Raciocínio e Ofícios de Marcus é igual a sete, e o Narrador declara que ele receberá três dados extras graças às instalações disponíveis. Nos primeiros quinze minutos, os dez dados produzem três sucessos. No segundo teste, rendem outros dois. O terceiro teste não gera sucessos. A coisa está feia para Marcus. Mas, no quarto teste, são obtidos espantosos seis sucessos: no total, um a mais do que os dez exigidos, e bem na hora. Quando a criatura irrompe pela porta, Marcus gira sobre os calcanhares com uma arma estridente nas mãos.

Regra geral: ações prolongadas

Limitações dos testes

As tarefas descritas segundo as regras do Sistema *Storytelling* incluem ações prolongadas. Entre os exemplos temos recondicionar um motor ou escrever um programa de computador. Por definição, uma ação prolongada requer um certo número total de sucessos, uma exigência que o personagem tentará atender. Seus sucessos serão acumulados de um teste para outro até igualarem ou excederem esse número. Quando isso acontecer, o projeto estará completado e o tempo despendido será determinado pelo número de testes realizados. Se cada teste representar uma hora, seis horas terão se passado depois de seis testes. Simples.

Esse sistema, por si só, implica que praticamente qualquer projeto poderá ser terminado se houver tempo suficiente. O ladrão pode trabalhar indefinidamente na fechadura até abri-la. O escritor pode trabalhar no roteiro de um filme durante um bom tempo até terminá-lo. Na realidade, as pessoas raramente têm todo o tempo do mundo a sua disposição. O ladrão ouve os passos de um guarda de segurança e precisa abrir a fechadura antes de ser avistado: O roteirista tem de entregar o produto final no prazo determinado pelo produtor. O Narrador, portanto, pode impor um limite ao número de testes permitidos durante uma ação prolongada. Ele pode declarar que o ladrão tem tempo suficiente para fazer três tentativas de arrombamento antes da chegada do guarda daí a três minutos (cada teste leva um minuto). Ou o prazo final do escritor é daí a cinco dias, e cada teste da ação prolongada compreende um dia. Portanto, o autor precisará acumular todos os sucessos necessários no decorrer de cinco testes. Nesses casos, o tempo é o grande fator de compensação.

Mas o tempo não é o único limite imposto a uma ação prolongada. As capacidades inatas de um personagem também poderiam constituir uma limitação. O Narrador talvez decida que o número máximo de testes de uma ação prolongada seja igual à parada de Atributo + Habilidade do personagem. Se ele é incapaz de completar a tarefa no decorrer desses testes é porque o projeto simplesmente o desconcerta. Tomemos como exemplo o pretenso arrombador citado anteriormente. Digamos que ele tenha Destreza 3 e Furto 2. Supondo-se que ele disponha de todo o tempo do mundo para abrir a fechadura, o Narrador ainda poderá determinar que, se o jogador não chegar ao número necessário de sucessos no decorrer de cinco testes (a soma Destreza + Fruto), o personagem simplesmente não terá êxito. A fechadura talvez tenha emperrado, ele não consegue pensar direito ou suas mãos estão doloridas por causa de um acidente momentos antes: qualquer fundamento lógico que o jogador e o Narrador possam utilizar para explicar essa reviravolta nos acontecimentos.

Só porque a tentativa fracassou não significa que o personagem não poderá tentar novamente. O Narrador decide quanto tempo será preciso esperar antes de uma nova tentativa. Se o trabalho propriamente dito envolver um breve período de tempo, como é o caso quando se tenta superar uma fechadura, talvez esta não se abra nesta cena, mas o personagem poderá tentar novamente numa cena subseqüente. Se um projeto envolver tempo considerável, como quando cada teste abrange dias ou semanas, uma nova tentativa talvez só seja possível depois de um mês.

Se de fato permitir uma tentativa posterior, o Narrador pode impor uma penalidade a todos os testes relacionados. Se for a segunda tentativa, todos os testes estarão sujeitos a uma penalidade de –1. Se for a terceira tentativa, a penalidade talvez chegue a –2. Esses modificadores são semelhantes àqueles impostos a tentativas consecutivas (pág. 131) e constituem o único caso em que essas penalidades podem ser aplicadas aos testes de uma ação prolongada.

Exemplo: *Marcus está tentando transformar seu porão num abrigo cheio de armadilhas explosivas e compartimentos secretos. O Narrador decide que se trata de um esforço prolon-*

Êxito dilatado

Um dos prazeres da experiência narrativa é criar acontecimentos de improviso, em resposta às ações dos personagens ou com a intenção de divertir os participantes. Uma grande oportunidade para fazer isso reside nos sucessos obtidos pelos jogadores. Numa ação instantânea em que um sucesso indica a finalização da tarefa e cinco deles marcam um resultado excepcional, o Narrador pode se divertir com os resultados intermediários. Tomemos como exemplo uma investigação, na qual um sucesso significa que a informação procurada é encontrada. Talvez dois sucessos também revelem uma ligação com certas pessoas que não parecem completamente honestas. Três sucessos indicam definitivamente que essas pessoas estão envolvidas em atividades ilegais. Quatro sucessos mostram que, na roda que elas freqüentam, também se encontram alguns figurões da cidade. E cinco sucessos — um êxito excepcional — revelam que o prefeito está envolvido!

Os efeitos desses resultados cada vez melhores se aplicam principalmente a ações que são completadas com a obtenção de apenas um sucesso. Tarefas como ataques em combate e ações prolongadas, que são avaliadas especificamente em função do total de sucessos obtidos, não toleram tantas inovações. O número de sucessos obtidos demonstra automaticamente o desempenho do personagem.

Portanto, quando o jogador precisar de um sucesso e conseguir três, por exemplo, o Narrador deve se sentir à vontade para inventar e descrever verdadeiras façanhas, resultados que superam em muito as necessidades do personagem.

gado e cada teste tomará um dia. Será necessário um total de quinze sucessos. A parada de Inteligência + Ofícios de Marcus é formada por seis dados, e ele tem algumas ferramentas de boa qualidade que oferecem um bônus de +1.

Se o tempo for algo essencial, o Narrador pode decidir que Marcus precisará obter todos os quinze sucessos em quatro dias, ou seja, no decorrer de quatro testes. Se ele não os obtiver a tempo, o abrigo de nada servirá quando aquela coisa que anda circulando pelo bairro aparecer em busca de comida.

Por outro lado, se o tempo não for problema, mas as próprias habilidades de Marcus sim, todos os quinze sucessos terão de ser reunidos no decorrer de seis testes (a soma de seus índices de Inteligência e Ofícios). Depois de seis testes, Marcus tem apenas treze sucessos. Ele não conseguiu superar certos obstáculos, e o porão está entulhado de tábuas e equipamentos. Mas o Narrador o deixará tentar novamente no futuro. Fica decidido que o processo poderá ser reiniciado daí a uma semana. Mas, dessa vez, todos os testes estarão sujeitos a uma penalidade de –1 por se tratar de uma tentativa posterior. Marcus melhora um pouco suas chances ao arranjar uns manuais de "faça-você-mesmo" e ferramentas superiores. Os bônus desse novo equipamento ajudam-no a conseguir quinze sucessos no decorrer de seis testes, apesar da penalidade de –1 imposta a cada um deles. Se essa tentativa também falhasse, o Narrador poderia ter permitido uma terceira, mas todos os testes envolvidos ficariam sujeitos a uma penalidade de –2.

Também é possível, em alguns casos, que um personagem realmente tenha todo o tempo do mundo para trabalhar, e seus índices de Atributo e Habilidade não necessariamente impõem limitações ao número de testes a que ele terá direito antes de terminar o projeto. O personagem pode, por exemplo, reconstruir um automóvel clássico. O velho chassi fica estacionado na garagem durante meses, e ele vai fazendo os consertos aos finais de semana. Não há prazo final nem perigos iminentes, e o personagem se dedica à atividade por prazer, e não por medo ou por estar sob pressão. O Narrador decide que cada teste representa uma semana de trabalho, e o personagem acabará tendo êxito tão logo obtenha os sucessos necessários.

Veremos a seguir algumas diretrizes para a quantidade de tempo a ser designada a cada teste numa ação prolongada:

Sucessos exigidos

Ritmo de atividade	Tempo por teste
Instantâneo	1 turno (3 segundos)
Rápido	10 minutos
Moderado	30 minutos
Lento	1 hora
Moroso	1 dia
Exaustivo	1 semana ou 1 mês

Todas as ações prolongadas detalhadas no decorrer deste livro exigem um certo número total de sucessos para que o projeto seja terminado. Sempre que possível, os totais derivam das características dos personagens envolvidos. Uma competição entre personagens, por exemplo, talvez exija números-alvos equivalentes ao Deslocamento, à soma Destreza + Ofícios ou ao dobro desse mesmo valor. São dois os objetivos de escolher essas características e estabelecer um alvo:

1. Usar características para estabelecer alvos mantém a relevância desses alvos para as pessoas envolvidas ou para a atividade realizada.

2. Procura-se um alvo que não permita que uma ação prolongada seja resolvida muito rapidamente, mas a tarefa tampouco pode se arrastar. O alvo deve refletir a dificuldade geral da tarefa, mas ainda precisa envolver algum tipo de desafio prolongado. Do contrário, a tentativa seria resolvida como uma ação instantânea.

Em última análise, o Narrador decide quanto tempo uma ação prolongada deve durar e, portanto, quantos sucessos serão necessários. Se o número-alvo recomendado por este livro fizer de uma tentativa ou de uma competição algo muito rápido — resolvido com dois ou três testes quando você quer justamente que a coisa tenha relevância dramática —, sinta-se à vontade para aumentar o número de sucessos necessários. Um valor normalmente baseado no Deslocamento ou no dobro da soma de um Atributo e de uma Habilidade pode ser transformando num alvo artificial de quinze, vinte ou 25 sucessos. Em última instância, não faz diferença se o número se baseia ou não nas características dos participantes. O que importa é como a tarefa será resolvida no âmbito do jogo. Um valor mais alto poderia levar em conta um empreendimento exigente ou um processo criativo intenso, ou poderia aumentar a tensão de uma competição entre personagens (numa tarefa prolongada e disputada, como veremos a seguir).

Veremos a seguir algumas diretrizes para os números-alvos que você pode designar a ações prolongadas. Elas se baseiam na complexidade ou na magnitude absoluta do serviço, ou então na dramaticidade que você deseja evocar.

Desafio	Número-alvo
Simples/Tranqüilo	5
Envolvente/Árduo	10
Elaborado/Exigente	15
Minucioso/Desanimador	20
Intrincado/Épico	25

Ações disputadas

Algumas atividades do personagem são conduzidas em competição direta com outra pessoa, seja o personagem de um outro jogador ou um dos personagens do Narrador. Uma corrida é um bom exemplo. Tentar superar as proteções do disco rígido criadas por alguém é outro. Você compara as capacidades de seu personagem com as de outra pessoa.

As ações disputadas são fáceis de resolver. Você simplesmente determina sua parada de dados, aplica todos os modificadores e faz o teste. O mesmo vale para o oponente do personagem. Vencerá aquele que obtiver mais sucessos. Exceder os sucessos do oponente e obter cinco ou mais deles indica uma façanha excepcional. Em caso de empate, ou se nenhuma das partes obtiver sucessos, o esforço será perdido, ou então, se for o caso, tentativas consecutivas (pág. 131) podem ser feitas em turnos posteriores. O Narrador decide se será ou não possível repetir as tentativas até um dos competidores vencer. Se ambos estão tentando agarrar um peixe que nada a favor da corrente, os dois provavelmente terão uma única oportunidade antes de o peixe desaparecer de vista. Se um deles está tentando invadir o computador do outro, a tentativa terá prosseguimento enquanto o invasor assim o desejar ou até ele ser expulso pelas medidas de segu-

rança. Se um dos competidores do teste disputado sofrer uma falha dramática, ele fracassará por completo ou então o adversário receberá automaticamente o equivalente a um êxito excepcional.

Em alguns casos, os testes dos oponentes não são realizados no momento da disputa. Às vezes, um dos envolvidos instala uma proteção ou cria uma situação que o desafiante mais tarde tentará superar. O teste do defensor será realizado tão logo ele crie o objeto ou a proteção, e todos os sucessos obtidos serão registrados para futura referência. Os testes dos desafiantes serão realizados quando eles fizerem a tentativa e em seguida comparados com o resultado original do defensor. Portanto, se um gerente de informática criar uma barreira de proteção para um servidor e obtiver quatro sucessos, o ciberpirata que aparecer um ano depois precisará obter cinco sucessos ou mais para invadir a rede.

As descrições das Habilidades no Capítulo 3 indicam quando as ações disputadas são apropriadas a diversas tarefas. Os testes, como sempre, dependem da atividade. Invadir um computador exige Inteligência + Informática de ambas as partes. Disputar uma corrida envolve Destreza + Esportes ou Vigor + Esportes.

Observe que, numa ação disputada, os sucessos de cada participante são computados e comparados, vencendo aquele que obtiver o maior total. A diferença entre os sucessos obtidos não é a "margem de sucesso". Portanto, se um participante conseguir dois sucessos e o outro cinco, este último vencerá com cinco sucessos. Ele não vencerá por três sucessos, que é a diferença entre os dois totais.

As tarefas disputadas podem se basear em ações instantâneas ou prolongadas. As atividades competitivas que tomam apenas um momento — um turno — são consideradas ações instantâneas e resolvidas com um teste por parte de cada participante. Lutar com alguém por um revólver caído provavelmente precisará de apenas uma ação para decidir quem ficará com a arma. Em caso de empate, ou se nenhum dos dois envolvidos obtiver sucessos, a luta poderá prosseguir no turno seguinte, mas ainda será considerada uma ação instantânea, pois mais uma vez poderá ser resolvida no intervalo de um turno.

Atividades competitivas mais demoradas ou exigentes são consideradas ações prolongadas e seguem as regras discutidas anteriormente. No entanto, essas tarefas também são disputadas. Os competidores ainda fazem testes a cada etapa. Aquele que obtiver mais sucessos vencerá a dita etapa, e os sucessos obtidos de parte a parte serão acrescentados a um total. O vencedor será o primeiro competidor a acumular um número de sucessos igual ao total necessário para completar o projeto. Essa competição, que exige tempo e esforço, se dá numa corrida de longa distância, numa perseguição automobilística, num debate ou na disputa entre duas equipes de cientistas para produzir uma vacina em primeiro lugar. Ou seja, qualquer esforço que demande mais de um turno para decidir o vencedor envolve uma ação prolongada e disputada.

Exemplo: *A princípio, Karen e o assaltante brigavam pela bolsa, mas, agora que um lobo gigantesco se abateu sobre eles, os dois saíram correndo para salvar as próprias vidas. Ambos estão envolvidos numa ação disputada porque o mais lento deles será a vítima do lobo. O Narrador determina que a corrida é uma ação instantânea e será decidida no intervalo de um turno. O lobo se contentará em atacar aquele que estiver mais próximo. Aplicam-se testes de Destreza + Esportes a ambos. O Deslocamento de Karen bate o do pretenso ladrão em dois pontos e, portanto, o Narrador confere à moça dois dados extras, mas ela está calçando sapatos de salto alto que impõem uma penalidade de –1. A jogadora que interpreta Karen faz o teste, e o Narrador faz o mesmo pelo assaltante. O teste de Karen produz quatro sucessos, ao passo que o do assaltante gera apenas três. O lobo escolhe sua vítima: o ladrãozinho lerdo.*

Agora, se o lobo hesitar e deixar as vítimas abrirem distância, enquanto estima qual das duas é a mais fraca, o Narrador talvez determine que a ação é disputada e prolongada. Ele decide que aquele que obtiver seis sucessos primeiro terá a oportunidade de escapar: o lobo vai ignorar o vitorioso e escolher o perdedor como presa. Cada teste corresponde à duração de um turno e o perdedor vai virar almoço. O Narrador também decide que, como não se trata de uma mera questão de tempo de reação, e sim de resistência, o teste adequado será Vigor + Esportes. Karen tem Vigor 2 e Esportes 4, o que dá um total de seis dados. Aplicam-se os mesmos modificadores citados anteriormente e, portanto, Karen lançará sete dados a cada turno. A parada do criminoso tem cinco dados. No primeiro turno, Karen obtém um sucesso e o ladrão três. Ele assume a liderança. No segundo turno, Karen consegue três sucessos e o oponente nenhum. Karen agora está um passo à frente, mas nenhum dos dois escapou. No terceiro turno, Karen tragicamente deixa de obter sucessos, e o assaltante consegue três deles, atingindo o total necessário de seis. O pânico motiva o desprezível covarde a dar uma arrancada, o que deixa Karen sozinha para lutar com a fera que uiva sofregamente e salta sobre ela.

Se os participantes de uma ação prolongada e disputada acumularem o número necessário de sucessos ao mesmo tempo, nenhum vencedor será declarado. Os dois poderiam terminar projetos distintos simultaneamente sem que se estabelecesse uma vantagem clara. As duas equipes de cientistas, por exemplo, apresentam suas descobertas ao mesmo tempo. Por outro lado, a competição poderia continuar até alguém superar o adversário. Os testes prosseguem, talvez com a intenção de exceder os resultados já obtidos. Digamos que os dois debatedores apresentem argumentos válidos e, portanto, continuem a discussão para ver quem terá a última palavra.

Em caso de empate numa ação prolongada e disputada, o Narrador pode determinar que a competição é inútil. O tempo se esgotou ou o objetivo que os dois lados pretendiam alcançar já não está mais disponível. Os debatedores podem se recusar a desistir, mas os jurados já decidiram que nenhum deles é o vencedor.

Ações Reflexas

Além das ações instantâneas, prolongadas e disputadas, o personagem é capaz de realizar ações reflexas. Esses atos não se qualificam como nenhum dos anteriores, pois o personagem não despende tempo ao praticá-los, nem mesmo para pensar a respeito. São executados automaticamente, quase como as funções autônomas do corpo. Levá-los em conta como ações do turno seria como fazer um teste para que o coração do personagem batesse ou seus pulmões se enchessem de ar.

É melhor considerar as ações reflexas como atividades defensivas ou reativas que não interferem com outros comportamentos. Entre elas temos resistir a venenos, perceber uma fraude, desafiar as pressões sociais e usar pontos de Força de Vontade. Essas atividades não impedem que o personagem realize sua ação normal no mesmo turno; são executadas *em paralelo* e resolvidas imediatamente após a ação ou o ataque que as provocou (quando o veneno é injetado, quando a ameaça é declarada ou quando o personagem decide partir para o tudo ou nada).

Diversas ações discutidas nos Capítulos 2, 3 e 7 são classificadas como "reflexas".

Ação	Exemplo
Instantânea	Desferir um soco, controlar um veículo

Chance única de sucesso ou fracasso; o êxito é determinado por um único teste.

Prolongada	Escalar montanhas, caminhadas em florestas

A tarefa se estende durante um certo período de tempo e cada etapa renova a chance de fracasso ou sucesso. Você faz vários testes com o objetivo de acumular um número pré-determinado de sucessos.

Disputada	Bater carteiras ou passar despercebido por um vigia

Uma ação instantânea que lança dois personagens um contra o outro. Os dois comparam os sucessos obtidos. Vencerá aquele com o maior total.

Prolongada + Disputada	Correr atrás de alguém, um torneio de "devoração de tortas"

Os jogadores fazem vários testes com a intenção de acumular sucessos. Vencerá aquele que chegar primeiro ao total estabelecido pelo Narrador.

Êxito excepcional

Às vezes, o personagem realiza uma proeza com facilidade, talento ou graça impressionante. Em termos de jogo, quando você lança a parada de dados para realizar uma ação e obtém cinco sucessos ou mais, seu personagem consegue êxito excepcional. Quando isso acontece, estimulamos o Narrador a desenvolver um pouco mais a façanha do personagem e permitir que algo muito melhor que o esperado aconteça. Um resultado excepcional num teste de Condução não só permite que o personagem evite um obstáculo como também que ele o contorne e retome o curso anterior sem derramar a cerveja.

A importância do êxito excepcional varia de acordo com o tipo de teste realizado e as circunstâncias envolvidas na tarefa. No caso de uma ação instantânea, que compreende o intervalo de um turno — como o teste de Condução do exemplo anterior —, o Narrador geralmente decide o que acontece. Obtém-se um benefício ou uma recompensa adicional. Se esse êxito excepcional for obtido em combate, o benefício adicional será óbvio. Cada sucesso obtido infligirá um ponto de dano ao alvo. Mais informações no Capítulo 7.

No caso de uma ação disputada, que envolve uma competição entre dois personagens, aquele que obtiver cinco sucessos ou mais — e mais sucessos que o oponente — será clara e evidentemente o vencedor. Ele fará a disputa parecer fácil e o oponente desleixado. Por exemplo, seu personagem e um bandido qualquer se jogam no chão, tentando pegar a mesma arma. Você não só obtém um número maior de sucessos como consegue cinco deles ou mais. Com um só movimento, o personagem pega a arma e a aponta, deixando o bandido de cara no chão, com as mãos vazias e a boca cheia de terra.

No caso de uma ação prolongada, que se estende durante um certo tempo, qualquer êxito excepcional vai antecipar a finalização da tarefa. Você consegue cinco sucessos que o ajudarão a chegar ao total necessário. O personagem tira a sorte grande ou tem um importante momento de inspiração que acelera consideravelmente o projeto.

Se, em virtude de um belo golpe de sorte, você acumular cinco sucessos ou mais acima do número exigido para completar uma ação prolongada, o Narrador pode conceder um efeito adicional ou outro resultado favorável. Digamos que você precisa de dez sucessos para o personagem levantar a história de um vereador de reputação duvidosa. Você tem nove sucessos no momento e faz mais um teste. Por incrível que pareça, você obtém mais seis sucessos, o que dá um total de quinze. Seu personagem não só descobriu uma fonte abundante de informações e deu por terminada a investigação como você também conseguiu cinco sucessos a mais do que precisava. O Narrador decide que o personagem encontra por acaso livros-caixas que implicam o vereador em chantagem. Normalmente, o Narrador não permitiria que o personagem descobrisse tanta coisa, mas o bônus é conferido pelo número excepcional de sucessos acima do total necessário.

Fornecemos exemplos de possíveis êxitos excepcionais nos Capítulos 2 e 3 para diferentes tarefas baseadas em Atributos e Habilidades.

Tentativas consecutivas

Se, num determinado turno, o personagem sofrer uma falha, ele poderá tentar novamente no turno seguinte se as circunstâncias permitirem. Ele pode arremessar dardos por pura diversão repetidas vezes até atingir a mosca. Outras situações não permitem novas tentativas. O personagem tem uma única oportunidade de arrombar a porta para escapar de um incêndio antes de ser queimado vivo. Quando o tempo é supérfluo e o personagem não se encontra sob pressão, o Narrador pode permitir que você faça tentativas consecutivas com a parada de dados completa. Nenhuma penalidade será imposta.

Se, no entanto, o tempo for escasso e/ou as circunstâncias tensas, uma nova tentativa poderá ser feita a cada turno subseqüente e o Narrador poderá optar por impor penalidades às tentativas consecutivas. Em geral, acumula-se uma penalidade de –1 a cada tentativa depois da primeira: –1 na segunda, –2 na terceira, e assim por diante. O Narrador tem toda a liberdade de agravar a penalidade se a tensão for

muito grande. Por exemplo, o Narrador permite tentativas consecutivas de arrombar a porta mencionada anteriormente, mas cada teste depois do primeiro estará sujeito a uma penalidade de –2.

A natureza da ação determina se uma segunda chance é possível. Pode ser que sim, caso o personagem tente convencer alguém de alguma coisa, estacionar o carro entre outros dois veículos ou livrar-se das cordas que o prendem. Não é o caso quando o personagem fracassa ao tentar atingir alguém com um disparo, detectar uma emboscada, apanhar uma bola de beisebol, encontrar uma pista ou fazer qualquer outra coisa que lhe proporcione apenas uma chance de sucesso.

Exemplo: *Laura se esforça para lembrar o código que abre a porta do laboratório já ouvindo os passos do guarda de segurança que se aproxima. O teste de Inteligência + Autocontrole realizado em nome dela não gera sucessos. A jogadora que interpreta Laura pergunta ao Narrador se pode tentar novamente. O Narrador permite mais uma tentativa antes de o vigia aparecer, mas condicionada a uma penalidade de –1 por ser uma tentativa consecutiva. A soma de Inteligência e Autocontrole de Laura normalmente chega a cinco, mas é reduzida a quatro devido à penalidade de –1.*

Observe que não se podem fazer tentativas consecutivas durante as etapas de uma ação prolongada. Se um dos testes de uma ação prolongada não produzir sucessos, você não poderá repeti-lo numa tentativa consecutiva. Não se faz qualquer progresso nessa etapa do projeto, desperdiça-se tempo e passa-se ao teste seguinte. Entretanto, em caso de falha numa ação prolongada *como um todo* (não se chega ao total de sucessos exigidos), o Narrador pode permitir uma outra tentativa. Todos os testes da nova tentativa estarão sujeitos a uma penalidade. Mais informações na seção anterior, "Regra geral: ações prolongadas".

Esforço heróico

Para o personagem, só tentar às vezes não basta. É oito ou oitenta. Ele tem de saltar e chegar ao outro lado, ou apanhar a criança que cai, ou então acertar o alvo com a última bala. É aí que ele dá tudo de si. Seu personagem pode fazer esse esforço extraordinário desde que você anuncie que ele está "partindo para o tudo ou nada" antes de realizar a tarefa. Em seguida, você usará um ponto de Força de Vontade como uma ação reflexa para obter três dados extras no teste.

O investimento de Força de Vontade e o acréscimo dos três dados devem ocorrer antes da aplicação de todas as penalidades. Portanto, componha sua parada de dados, acrescente os bônus — o que inclui os três dados de Força de Vontade — e depois subtraia todas as penalidades. Sim, isso significa que, se as penalidades forem suficientemente absurdas, você poderá ficar restrito a um teste de sorte mesmo tendo usado Força de Vontade para conseguir três dados a mais. As circunstâncias conspiram tão terrivelmente contra o personagem que nem mesmo a mais absoluta determinação conseguirá melhorar as chances de sucesso.

Exemplo: *O personagem está tentando desativar uma bomba, mas ele não tem ferramentas e o aposento está às escuras. Sua parada de Inteligência + Ciências tem três dados. O investimento de um ponto de Força de Vontade acrescenta outros três, o que dá um subtotal de seis. O Narrador decide que a escuridão impõe uma penalidade de –3, o que dá um total de três dados.*

Agora, se o personagem não tivesse um índice em Ciências e tentasse desativar a bomba mesmo assim, o teste teria de se basear exclusivamente em Inteligência e ficaria sujeito a uma outra penalidade de –3, já que as Ciências constituem uma Habilidade Mental (consulte a pág. 55). Portanto, o jogador decide investir um ponto de Força de Vontade. Se o personagem tiver Inteligência 2, a parada terá inicialmente cinco dados (os dois do Atributo e outros três conferidos pela Força de Vontade), mas a penalidade por inaptidão (–3) e a penalidade imposta pela ausência de luz (–3) acabarão reduzindo a parada a zero dado. O jogador terá de fazer um teste de sorte para o personagem obter êxito, mesmo tendo investido Força de Vontade na tarefa.

Se você usar Força de Vontade para conseguir dados extras e sua parada for reduzida a zero pelas penalidades, o Narrador poderá permitir que você volte atrás e recupere o ponto de Força de Vontade. Afinal, sem esses três dados extras, você ainda ficaria restrito a um teste de sorte. Antes de fazer a tentativa, o personagem percebe que o esforço é inútil, malgrado toda a sua determinação. Por outro lado, o Narrador talvez insista na perda desse ponto de Força de Vontade, mesmo que os benefícios acabem desaparecendo devido às penalidades. Ele pode alegar que o personagem é obrigado a prosseguir depois de ter investido o ponto. Fica a critério do Narrador optar por uma dessas possibilidades.

Se você já tiver realizado o teste, será tarde demais para usar Força de Vontade. Isto é, se você compôs a parada, removeu os dados devidos às penalidades, fez o teste e não obteve sucessos, não poderá anunciar agora que estará investindo um ponto de Força de Vontade para jogar mais três dados. É tarde demais.

Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser usado a cada turno, não importa como este venha a ser utilizado.

A Força de Vontade só pode ser investida em um teste por vez no caso de uma ação prolongada. Se o personagem partir para o tudo ou nada a cada etapa (a cada teste), você terá de usar um ponto de Força de Vontade a cada passo.

Se, por alguma razão, o índice de Perseverança e/ou Autocontrole do personagem subir temporariamente durante o jogo, talvez devido a um feitiço, ele receberá um ponto de Força de Vontade a cada círculo adicional. Ou seja, ele terá acesso a um ou mais pontos gratuitos de Força de Vontade enquanto o efeito persistir. Quando o Atributo retornar ao índice normal, o personagem perderá todos o pontos adicionais de Força de Vontade. Se até então esses pontos não tiverem sido usados, o personagem não terá mais acesso a eles.

Resistência

A Força de Vontade também pode ser empregada para refletir a tentativa do personagem de resistir a influências e riscos. O personagem está determinado a resistir a um veneno que exaure sua Força ou a evitar ferimentos recorrendo à mais absoluta obstinação.

Nesses casos, você pode usar um ponto de Força de Vontade como uma ação reflexa para conseguir um bônus nas tentativas que envolvem Resistência. Em combate, cada ponto de Força de Vontade utilizado acrescenta dois pontos à Defesa do personagem para resistir a um único ataque. Você simplesmente anuncia que está usando Força de Vontade para esse fim quando o ataque é desferido (o personagem ainda poderá se esquivar nesse mesmo turno — consulte a pág. 156 — e você poderá usar um ponto de Força de Vontade para ganhar dois pontos a mais de Defesa contra um *único ataque*). Não se esqueça de que a Defesa (e,

portanto, a Força de Vontade) normalmente não é aplicada a ataques desferidos com armas de fogo ou arcos.

Como alternativa, é possível usar a Força de Vontade para aumentar um dos Atributos de "Resistência" do personagem — Autocontrole, Perseverança ou Vigor —, que será empregado para resistir a um único teste do oponente que o ameaça.

Por exemplo, o personagem é exposto a um poder sobrenatural capaz de reduzir sua faculdade cognitiva, roubando-lhe um ponto de Inteligência a cada sucesso obtido pelo oponente. A Perseverança do alvo é subtraída da parada de dados do conjurador. O investimento de um ponto de Força de Vontade aumenta em dois círculos a Perseverança do personagem que tenta resistir a esse poder. Isto é, a Perseverança +2 do personagem será subtraída da parada de dados do oponente.

Exemplo: *O servo de um monstro tenta atingir Jefferson, que, por sua vez, tenta passar pelo oponente para salvar uma criança. Jefferson não se deterá por nada até chegar à criança e, portanto, o jogador que o interpreta usa um ponto de Força de Vontade para resistir melhor aos efeitos do ataque do adversário. A Defesa de Jefferson aumenta de 2 para 4 no que se refere a esse ataque, o que diminuirá a parada de dados do assecla.*

Num outro turno, Jefferson negocia com o monstro chupador de sangue a libertação da criança. A criatura da noite tenta incapacitar Jefferson com um poder mágico que vai lhe exaurir a Força. Jefferson se opõe com toda a sua determinação, e o jogador que o interpreta usa um ponto de Força de Vontade para resistir ao poder. Jefferson normalmente tem Vigor 3, mas este sobe para 5, e esse número será subtraído da parada de dados que determinará o êxito ou o fracasso do truque da criatura.

Não se esqueça de que apenas um ponto de Força de Vontade pode ser usado a cada turno, não importando como venha a ser empregado. Você não pode, por exemplo, usar um ponto para ganhar três dados extras num determinado teste e mais um ponto para aumentar a Perseverança do personagem no mesmo turno. Esses pontos terão de ser investidos em turnos diferentes.

As penalidades devidas a ferimentos (veja a pág. 171) não se aplicam à Defesa nem aos Atributos de Resistência do personagem quando essas características são subtraídas das paradas de dados dos oponentes.

Estimulamos os Narradores a ler a seção "Regra geral: Resistência", na pág. 202, para entender melhor quando as características de Resistência, como Vigor, Perseverança, Autocontrole e Defesa, são subtraídas das paradas de dados dos atacantes durante o jogo.

Trabalho de equipe

Os personagens podem ajudar uns aos outros para atingir o mesmo objetivo. Podem cooperar para montar um motor, arrombar uma porta ou arrancar informações de um ladrão. Escolha um personagem como agente principal. Compõe-se uma parada de dados normal em nome dele de acordo com a ação. Por exemplo, Destreza + Medicina para ministrar primeiros socorros. O mesmo teste é realizado por cada um dos agentes secundários. Os sucessos obtidos pelos assistentes são acrescentados à parada do agente principal como dados extras. *Portanto, os testes dos colaboradores são realizados antes do teste do agente principal.*

Uma falha dramática no teste de um dos assistentes impõe uma penalidade de –4 ao do agente principal: ele atrapalha em vez de ajudar. O agente principal não poderá

optar por desistir da ação se o teste de um dos colaboradores contribuir com poucos sucessos ou impuser uma penalidade. Ele terá de prosseguir.

O Narrador decide quantos agentes secundários podem colaborar com o trabalho de equipe e pode limitá-los da maneira que desejar. Por exemplo, três pessoas talvez consigam encontrar espaço suficiente ao redor de um paciente para prestar primeiros socorros, ou cinco pessoas talvez sejam capazes de cooperar na construção de uma casa.

Exemplo: *Charles está tentando consertar seu carro com a ajuda de Devon. Trata-se de um serviço simples, e não de uma situação que exija diagnóstico computadorizado; portanto, o Narrador decide ser necessário um teste de Destreza + Ofícios. Charles tem Destreza 2 e Ofícios 4, ao passo que Devon tem Destreza 2 e Ofícios 1. Charles é o principal mecânico em ação. O Narrador decide que, como a dupla só tem a sua disposição as ferramentas comuns geralmente encontradas no porta-malas, nenhum bônus será conferido. Na verdade, é imposta uma penalidade de –3 por já ser tarde da noite e a única fonte de luz ser uma lanterna.*

A parada de Devon inicialmente tem três dados, mas é reduzida a um teste de sorte. Ele obtém 1: uma falha dramática. O Narrador anuncia que Devon deixa cair a lanterna e esta se quebra. Isso significa que outros quatro dados serão subtraídos da tentativa do amigo. Charles começa com uma parada composta por seis dados, perde três devido à escuridão e outros quatro por causa da vacilada de Devon. Ele também fica restrito a um teste de sorte. Felizmente, seu teste tem 6 como resultado, o que é apenas uma falha normal. O Narrador decide que, sem iluminação, os dois estão metidos numa bela de uma encrenca.

Se o teste de Devon tivesse produzido, digamos, dois sucessos, dois dados teriam sido acrescentados ao teste de Charles. Sua parada teria consistido de cinco dados (6 + 2 – 3).

Variações dos sistemas

O princípio fundamental do Sistema *Storytelling* é jogar um certo número de dados de acordo com as capacidades do personagem (Atributo + Habilidade). Acrescentam-se ou subtraem-se dados de acordo com as ferramentas empregadas e as circunstâncias envolvidas na ação a ser realizada. Em geral, a obtenção de um sucesso indica uma tarefa completada com êxito e os sucessos múltiplos apontam resultados cada vez melhores.

Essa maneira de abordar as ações — desde a condução de um carro ao brandir de uma espada, passando pela persuasão sutil de uma recepcionista — é capaz de resolver muitas das situações que podem surgir durante o jogo. Às vezes, no entanto, você quer marcar um gol de "folha-seca" ou criar uma situação única que desvirtua ou infringe as regras tradicionais. A arma portada pelo personagem pode ser usada de maneiras únicas, ou um poder sobrenatural invocado por um monstro inumano distorce a realidade. Nesses casos, você pode introduzir variações no sistema para tornar o jogo interessante.

Veremos a seguir algumas das adaptações do Sistema *Storytelling* que o Narrador pode aplicar quando desejar. Talvez a arma do personagem desfrute desses benefícios e o Narrador deixe você ditar as regras durante o jogo. Ou então ele decide que o feitiço de um antagonista tem certas vantagens não previstas pelas regras normais. Se você achar que seu personagem deveria ter acesso a qualquer um desses sistemas especiais, peça permissão ao Narrador. Ele tem a palavra final quanto a se (e quando) essas variações podem ser empregadas.

• **Explosão do 9:** Você pode relançar os 9s e os 10s. O resultado é efetivamente uma regra de "explosão do 9 e do 10". Esta regra pode ser aplicada a um poder que traz boa sorte ou a uma ferramenta/arma particularmente eficaz, como uma bala de ponta oca.

• **Explosão do 8:** Você pode relançar os 8s, os 9s e os 10s. Ou seja, você vai relançar qualquer sucesso obtido com essa regra de "explosão do 8, do 9 e do 10". O poder ou o fenômeno representado por este tipo de regra tem uma potência ou uma penetração espantosa. O resultado simplesmente não ocorre (nenhum sucesso é obtido) ou então é extremamente efetivo, não havendo espaço para dúvidas.

• **Sucessos adicionais:** O truque, a ferramenta ou o poder utilizado tem uma força violenta. Um certo número de sucessos adicionais é acrescentado àqueles porventura obtidos com o efeito, o que aumentará automaticamente seus resultados. Uma arma descomunal, por exemplo, pode aleijar os oponentes. Seu índice de Dano (consulte a pág. 170) é aplicado não como dados extras ao teste de ataque, e sim como sucessos adicionais. Se tiver índice de Dano 4, a arma acrescentará quatro sucessos aos que forem obtidos. Se você não tiver êxito, os sucessos adicionais serão desperdiçados. Eles só poderão ser acrescentados àqueles que você obtiver. Em geral, esta modificação deve se restringir a efeitos sobrenaturais ou instrumentos extremamente poderosos.

• **Modificação da Resistência:** O fenômeno tem uma vantagem sobre os alvos não por subjugá-los, e sim por debilitá-los. Os alvos do efeito perdem um certo número de pontos de qualquer característica de Resistência empregada para fazer oposição (Vigor, Perseverança, Autocontrole ou Defesa). É possível que um poder capaz de controlar a mente da vítima venha a reduzir a Perseverança da mesma para manter esse controle. A Perseverança reduzida do alvo é testada ou subtraída da parada de dados do agressor. Ou então a Defesa da vítima é reduzida em combate por uma arma capaz de enredá-la, como um laço ou uma corda (consulte a seção "Defesa", pág. 155, no Capítulo 7).

Por outro lado, o efeito aumenta a Resistência do próprio usuário, o que confere alguns bônus a características como Perseverança, Vigor ou Defesa para evitar ferimentos ou influências externas. Dispositivos protetores podem funcionar dessa maneira, sem tolher os movimentos do usuário com blindagens propriamente ditas. Ou então um feitiço pode erguer barreiras na mente do personagem e ajudá-lo a resistir ao controle externo.

• **Ações mecânicas:** Às vezes, a operação ou o procedimento envolvido numa tarefa já foi traçado pelos predecessores do personagem. Para atingir seu objetivo, ele seguirá instruções ou os passos dessas pessoas. O personagem obterá êxito com mais facilidade ao seguir um projeto do que ao agir por conta ou inspiração própria. Ao fazer um teste em nome de seu personagem, as plantas disponíveis permitirão a você jogar novamente todos os dados que tiverem falhas como resultado. Você terá direito a um relançamento geral e somará todos os sucessos obtidos para avaliar o desempenho do personagem.

Digamos que o personagem deseja montar uma bomba e, para tanto, ele captura projetos complexos e autênticos na internet. O Narrador decide que se trata de uma ação mecânica. Você faz um teste de Inteligência + Ofícios (sendo os modificadores impostos pelos projetos, instrumentos e outros fatores). Se três dados apresentarem sucessos, mas o resto não, você poderá relançar todos aqueles

que falharam e acrescentar os sucessos assim obtidos aos três já acumulados. Apenas um relançamento coletivo será permitido.

Se, por alguma razão, você ficar restrito a um teste de sorte numa ação mecânica, uma falha dramática (um "1") na primeira jogada indicará que alguma coisa deu muito errado desde o início. Nenhum relançamento será permitido. Se o primeiro teste tiver como resultado um sucesso (um "10"), continue a lançar o dado em busca de mais sucessos, de acordo com a regra da "explosão do 10". Quando não obtiver mais sucessos, você terá direito a um novo teste de sorte por se tratar de uma ação mecânica, e poderá continuar com os relançamentos se obtiver outros 10s.

• **Ações aceleradas:** O personagem é tão veloz que as outras pessoas parecem se mover em câmera lenta. Ele está fora do fluxo normal de tempo e é capaz de executar tarefas enquanto as outras pessoas se encontram essencialmente "paralisadas". Ou talvez ele possa se dar ao luxo de repetir uma ação sem arcar com as conseqüências das falhas. Seja qual for o caso, você terá direito a repetir o teste e escolher o melhor resultado.

• **Talento adicional:** O personagem consegue somar outras aptidões a uma mesma tentativa. Um Atributo adicional é acrescentado à parada de dados do personagem numa determinada ação. Talvez um poder sobrenatural permita que a Inteligência dele seja acrescentada a seu teste de Força + Habilidade, pois o poder de sua mente aumenta a força de seus músculos. Ou então uma arma branca abençoada tem a própria agilidade sobrenatural, que é adicionada à competência marcial do personagem. A arma tem um índice de Destreza que é acrescentado aos testes de Força + Armamento.

Objetos

É inevitável que pessoas em situações traumáticas e tensas voltem suas atenções para os objetos. Elas portam armas, utilizam ferramentas ou precisam de carros para escapar. Os objetos muitas vezes são os utensílios com os quais fazemos as coisas, e os personagens usam ferramentas para atingir seus objetivos. Assim sendo, é importante conhecer a dificuldade envolvida no ato de arrancar a perna de uma cadeira, quebrar um cadeado ou obrigar um outro carro a parar.

Se o personagem por acaso tentar danificar um objeto golpeando-o com as mãos ou o corpo (ele se lança contra uma porta, soca uma parede ou chuta um portão de aço), ele receberá um ferimento contuso no ataque. Essa lesão pode ser anulada pela blindagem usada pelo personagem (consulte a pág. 166).

Os objetos inanimados apresentam três características: Durabilidade, Tamanho e Estrutura. Essas qualidades geralmente se referem aos objetos como um todo, sejam estátuas, sofás ou carros.

Durabilidade: Uma medida da resistência física do objeto. Os sucessos obtidos num teste de ataque contra um objeto precisam exceder a Durabilidade do mesmo para danificá-lo de fato. Portanto, se uma porta tiver Durabilidade 1, todos os sucessos excedentes obtidos — ou seja, o total menos um — serão considerados pontos de dano infligidos ao alvo.

O índice de Durabilidade de artefatos incrementados por meios sobrenaturais pode reduzir todo o dano agravado recebido (consulte o Capítulo 7: Combate). Se um objeto for natural ou comum, sua Durabilidade será considerada nula contra ataques que infligem dano agravado.

Índice de Durabilidade	Material
1	Madeira, plástico duro, vidro espesso
2	Pedra, alumínio
3	Aço, ferro
+1	A cada camada de reforço

Tamanho: Os objetos de Tamanho inferior a 1 cabem perfeitamente na palma da mão de uma pessoa e, portanto, apresentam Tamanhos insignificantes.

Tamanho	Objeto
1	Pistola
2	Espada
4	Lança
5	Porta
10	Carro esporte de dois lugares
15	Utilitário esporte
20	Caminhão basculante

Estrutura: A Estrutura de um objeto equivale a sua Vitalidade e resulta da soma Durabilidade + Tamanho. Um objeto recebe "ferimentos" ao ser danificado. Depois de receber dano estrutural suficiente para exceder sua Durabilidade, o artefato apresentará algum defeito e estará sujeito a uma penalidade de –1 ao ser operado ou utilizado. Portanto, se uma motosserra tiver Durabilidade 2 e Tamanho 3, sua Estrutura será igual a 5. Se receber um ou dois pontos de dano estrutural, a serra ainda estará funcional. Depois de receber três ou quatro pontos de dano estrutural — qualquer montante que exceda sua Durabilidade —, a ferramenta imporá ao usuário uma penalidade de –1. Com cinco pontos de dano, a serra já não funcionará mais.

O objeto será destruído tão logo perca toda a sua Estrutura em função do dano recebido. Nesse caso, não há diferença entre dano letal e contundente. Não importa o tipo de ferimento infligido. Se a Estrutura for reduzida a zero, o objeto será destruído. A exceção se aplica a um tipo mais sério de estrago, chamado dano agravado, que as criaturas inumanas são capazes de provocar. A Durabilidade de objetos comuns é reduzida a zero no caso de ataques agravados, como já foi discutido anteriormente. E, apesar de ser possível reparar por meios convencionais o dano comum infligido a um objeto, os estragos provocados pelo dano agravado não podem ser reparados sem algum tipo de interferência sobrenatural.

O objeto não "recupera" os círculos de Estrutura perdidos, que terão de ser reparados. Isso geralmente exige a Habilidade Ofícios. O Atributo a ser combinado com a Habilidade dependerá da tarefa. Aplica-se a Destreza no caso de engrenagens delicadas, a Inteligência no caso de inovações ou alterações no projeto. É possível ganhar alguns dados extras, dependendo da qualidade das ferramentas ou da oficina empregada no projeto. Os consertos geralmente constituem ações prolongadas. Cada sucesso obtido num determinado teste repara um círculo de Estrutura. Tão logo tenham sido reparados círculos suficientes de Estrutura, o objeto voltará a ser funcional. O Narrador determina a quantidade de tempo transcorrida a cada teste, de acordo com a complexidade da tarefa. Consertar uma arma de fogo envolve testes realizados a cada meia hora, mas consertar um motor poderia exigir testes a cada hora ou dia. A critério do Narrador, alguns objetos quebrados podem ser declarados irreparáveis.

Exemplos de objetos

Aço temperado: Durabilidade 3, Tamanho 2 (variável), Estrutura 5 e Dano 2.

Alambrado: Durabilidade 2, Tamanho 4, Estrutura 6 e Dano 2.

Armário de madeira: Durabilidade 1, Tamanho 4, Estrutura 5 e Dano 1.

Ataúde: Durabilidade 1, Tamanho 6, Estrutura 7 e Dano 1.

Barras de aço: Durabilidade 3, Tamanho 2, Estrutura 5 e Dano 2.

Cadeira de madeira: Durabilidade 1, Tamanho 4, Estrutura 5 e Dano 1.

Engradado de madeira: Durabilidade 1, Tamanho 4, Estrutura 5 e Dano 1.

Gradil de aço: Durabilidade 3, Tamanho 6, Estrutura 9 e Dano 3.

Janela: Durabilidade 1, Tamanho 3 (em média), Estrutura 4 e Dano 1.

Porta de cofre pequeno: Durabilidade 3 (até 10, se reforçada), Tamanho 8, Estrutura 18 e Dano 8.

Porta de madeira (exteriores): Durabilidade 2, Tamanho 5, Estrutura 7 e Dano 2.

Porta de madeira (interiores): Durabilidade 1, Tamanho 5, Estrutura 6 e Dano 1.

Porta de metal (segurança): Durabilidade 3, Tamanho 5, Estrutura 8 e Dano 3.

Poste de iluminação (aço): Durabilidade 3, Tamanho 8, Estrutura 11 e Dano 2.

Tábua de 5 x 10 cm: Durabilidade 1, Tamanho 3, Estrutura 4 e Dano 1.

Taco de beisebol: Durabilidade 1 (2, se reforçado), Tamanho 2, Estrutura 4 e Dano 2.

Tampa de bueiro: Durabilidade 3, Tamanho 3, Estrutura 6 e Dano 3.

Dano: Indica o grau de periculosidade do objeto quando empregado como arma ou para ferir alguém. O dano é o menor valor entre a Durabilidade e o Tamanho do artefato. Esse índice é acrescentado aos testes de ataque em forma de dados extras para infligir dano. Se for improvisada, a arma estará sujeita a uma penalidade de –1.

Armas improvisadas

Os combatentes invariavelmente pegam qualquer objeto ao alcance das mãos para usar como arma uns contra os outros, principalmente quando entram na briga desarmados e os oponentes se revelam mais bem preparados. As armas improvisadas (garrafas, cadeiras e castiçais) são úteis, mas geralmente bem menos precisas e perigosas que os objetos projetados como armas (facas, espadas e machados). As armas improvisadas tendem se ser desengonçadas ou desconfortáveis. O índice de Dano de uma arma improvisada (consulte o quadro "Exemplos de objetos") geralmente é o valor mais baixo entre a Durabilidade e o Tamanho do objeto em questão. Esse índice é acrescentado aos testes de ataque como dados extras para infligir dano (veja o capítulo que trata do combate). No entanto, por serem mais difíceis de manejar, as armas improvisadas geralmente ficam sujeitas a uma penalidade de –1 nos testes de ataque.

O resultado no caso de artefatos relativamente fracos e pequenos é que os bônus são contrabalançados por seus defeitos intrínsecos (os bônus de Dano já baixos são reduzidos ou eliminados pela penalidade automática de –1). Tomemos como exemplo uma garrafa com índice de Dano 1. A penalidade de –1 para as armas improvisadas elimina todos os bônus de um possível uso desse objeto como arma. Mas, se a garrafa for quebrada, todo o dano infligido passará de contundente a letal e, portanto, a arma se mostrará eficaz mesmo assim.

Os objetos projetados como armas foram criados para infligir e suportar dano. Não ficam sujeitos a penalidades quando empregados em combate e podem ter índices de Dano não relacionados a suas características Durabilidade e Tamanho. Os índices de Dano das armas se encontram listados na tabela "Armas brancas" (consulte a pág. 170).

Observe que todo objeto empregado como arma exige uma Força mínima para ser usado com eficiência. No caso das armas utilizadas em combate próximo, a Força mínima geralmente é igual ao Tamanho do objeto. Se não tiver Força suficiente, o personagem que atacar com a arma em questão estará sujeito a uma penalidade de –1. Essa regra também se aplica às armas improvisadas. Portanto, se uma arma improvisada tiver Tamanho 3 — e conseqüentemente exigir Força mínima 3 — e o usuário tiver Força 2, as paradas de ataque deste último serão reduzidas em um dado pelo fato de não possuir a Força mínima necessária e num segundo dado pelo fato de recorrer a uma arma improvisada.

Destruição de objetos

É mais fácil destruir do que criar, e seu personagem provavelmente vai querer destruir certas coisas com relativa freqüência se continuar a se meter em enrascadas ou a confrontar coisas que a humanidade jamais deveria enfrentar. Veremos a seguir alguns exemplos de destruição de objetos.

Se um ataque for desferido contra um objeto, os sucessos obtidos no teste de ataque terão de exceder o índice de Durabilidade do mesmo para provocar dano estrutural. Portanto, se uma parede tiver Durabilidade 1, todos os sucessos excedentes obtidos — ou seja, todos menos um — removerão círculos de Estrutura do alvo.

Observe que danificar e destruir um objeto não é necessariamente um esforço do tipo tudo ou nada. Os ataques a um objeto nem sempre constituem ações instantâneas. É possível infligir dano a um determinado alvo continuamente por meio de uma ação prolongada, desde que o alvo não seja invulnerável. Esse tipo de coisa presume que o agressor tem tempo suficiente para esmurrar, espancar ou maltratar o objeto. Os pontos de dano estrutural infligidos serão acumulados até o objeto ceder e ser completamente destruído. Se o agressor infligir dano com ataques desarmados, lembre-se de que ele estará sujeito a um ferimento contuso a cada ataque desferido contra o alvo. Cargas explosivas, caso estejam disponíveis, constituem um método excelente de danificar e destruir objetos instantaneamente.

Derrubar uma porta: Faça um teste de Força + Vigor. Cada sucesso obtido, desde que exceda a Durabilidade da porta, corresponderá a um ponto de dano estrutural infligido. A porta será derrubada quando todos os círculos de Estrutura se perderem. A superação do índice de Durabilidade pelo dano arrebentará a fechadura; a porta continuará nas dobradiças, mas poderá ser aberta.

Barrar portas: O personagem tenta barrar uma porta fechada para evitar que outras pessoas venham a abri-la.

Faça um teste de Força + Vigor. Os sucessos obtidos serão acrescentados ao índice de Durabilidade da porta (o que também aumentará sua Estrutura). O personagem que tenta barrar a porta sofrerá metade do dano que exceder o índice total de Durabilidade do obstáculo (o da própria porta e àquele conferido pelo personagem; as frações são arredondadas para baixo). Portanto, se o personagem barrar uma porta com Durabilidade 1 e você obtiver dois sucessos no teste de Força + Vigor, a Durabilidade total da porta será igual a 3. Se um ataque desferido contra a porta produzir cinco sucessos, a porta receberá dois pontos de dano e o personagem perderá um ponto de Vitalidade. Essas regras também podem se aplicar a janelas, armários e ataúdes. Não mais do que duas pessoas podem trabalhar em conjunto para derrubar ou reforçar uma porta de tamanho normal.

Se o dano infligido à porta por acaso exceder sua Durabilidade total (seu próprio índice mais os pontos adicionados pelo personagem que a barra), a porta será aberta à força. Se o dano infligido por acaso exceder a Estrutura total da porta, esta será completamente destruída.

Explodir objetos: É preciso adquirir os explosivos antes de detoná-los. Faça um teste de Inteligência + Ciências para ver se você consegue configurar corretamente a carga, ou um teste de Destreza + Esportes para tentar arremessá-la com precisão. Os explosivos têm um índice de Dano intrínseco, que é infligido automaticamente e também testado com a intenção de provocar dano adicional. Consulte a seção "Explosivos", pág. 177, Capítulo 7. Esse dano precisa exceder a Durabilidade do alvo para que o objeto seja danificado na explosão.

Derrubar uma grade a pontapés: Faça um teste de Força + Vigor. Os sucessos obtidos precisam exceder a Durabilidade da grade para danificá-la. A grade será derrubada quando todos os círculos de Estrutura se perderem. A superação do índice de Durabilidade pelo dano fará a grade vergar. Para alguém passar por uma grade retorcida, o dano estrutural infligido ao alvo terá de exceder sua Durabilidade e também o Tamanho da pessoa. Por exemplo, uma certa grade tem Durabilidade 3 e Estrutura 10. Sete pontos de dano foram infligidos à grade, o que excede sua Durabilidade em quatro pontos. Qualquer um de Tamanho igual ou inferior a 3 poderia passar por ela.

Bater um objeto contra outro: O personagem bate um objeto contra outro com a intenção de destruir o alvo. No entanto, é possível que um ou outro objeto venha a ser destruído. Se a tentativa ocorrer em circunstâncias tensas ou se o alvo resistir, o Narrador pedirá um teste de Força + Armamento, segundo as regras normais de combate (consulte o Capítulo 7) e com a aplicação de quaisquer penalidades situacionais relevantes. Se não houver pressão, pode-se prosseguir com o teste de ataque sem as penalidades situacionais. Acrescente o índice de Dano do objeto empunhado a sua parada de ataque (–1 se a arma for improvisada, como discutido anteriormente). Todos os sucessos obtidos que excederem a Durabilidade do alvo serão transformados em dano e subtraídos da Estrutura do mesmo.

Se não forem obtidos sucessos suficientes para infligir dano ao alvo (os sucessos obtidos não superam seu índice de Durabilidade), o objeto utilizado para desferir o ataque pode se quebrar. Compare os sucessos obtidos com o índice de Durabilidade do objeto. Todos os sucessos que excederem esse índice serão transformados em pontos de dano aplicados à ferramenta do personagem.

Exemplo: *O personagem de Stack está usando um taco de beisebol para arrebentar uma porta extremamente forte. A porta tem Durabilidade 3. O taco tem Durabilidade 2. O teste de ataque de Stack produz três sucessos, o que não é suficiente para*

provocar dano significativo à porta. Mas o taco é danificado. Os três sucessos obtidos excedem em um ponto a Durabilidade do taco e, portanto, este perde um círculo de Estrutura. Normalmente, o taco teria Estrutura 4 e agora está reduzido a 3, mas ainda pode ser usado. Portanto, o personagem de Stack continua a bater. Num ataque subseqüente, o dano estrutural infligido ao taco sobe para 3, o que excede seu índice de Durabilidade. O taco se parte e impõe uma penalidade de –1 às paradas de dados remanescentes de Stack. Se quatro círculos de Estrutura por acaso forem perdidos, o taco será completamente destruído.

Se Stack infligisse um ou dois pontos de dano à porta, esta continuaria intacta (sua Durabilidade é 3). Mas o taco tampouco seria danificado. Um ou dois sucessos não excedem a Durabilidade 2 do taco.

Objetos como alvos: Às vezes, as pessoas usam objetos em combate — como espadas, por exemplo — para aparar ataques. Essas armas são empregadas para desviar e redirecionar golpes, mas não são os alvos específicos desses ataques (consulte a Vantagem Esquiva [Armamento], pág. 110). Isto é, o agressor geralmente não toma a espada do oponente como alvo ao tentar feri-lo. Portanto, as armas empregadas na defesa costumam resistir muito bem aos maus-tratos sofridos em combate. É quando são especificamente tomadas como alvos dos ataques que elas correm o risco de quebrar. Nesse caso, o agressor se concentra especificamente no objeto carregado pelo oponente. Pode ser uma espada, mas também alguma coisa que ele tenha nas mãos, como uma fita de vídeo. Compõe-se uma parada de ataque normal, mas o Narrador estabelece uma penalidade de acordo com o tamanho do alvo (consulte a seção "Alvos específicos", pág. 165). Todos os sucessos obtidos são comparados com a Durabilidade do objeto, e aqueles que a excederem serão subtraídos da Estrutura do alvo. O objeto-alvo pode ser danificado ou destruído. Lembre-se: se uma ferramenta ou arma for empregada nesse tipo de ataque, e os sucessos obtidos não excederem a Durabilidade do alvo, a arma do agressor é que poderá ser danificada ou destruída (como explicado anteriormente).

Objetos em queda: Se um objeto cair sobre outro, determine o dano infligido na queda para os dois objetos igualmente (consulte a seção "Quedas", pág. 181). Acrescente o índice de Dano de um objeto ao dano infligido ao outro pela queda. O dano total recebido, desde que exceda a Durabilidade do objeto, será subtraído da Estrutura do mesmo. Portanto, se uma cadeira com índice de Dano 1 cair sobre uma estátua com índice de Dano 2, ambas receberão o mesmo dano em decorrência da queda, mas a cadeira receberá outros dois pontos de dano e a estátua mais um. Esses totais serão comparados com os índices de Durabilidade dos respectivos objetos para verificar se eles perderão ou não círculos de Estrutura.

Quando um objeto cair sobre uma pessoa, tome o valor mais baixo entre os índices de Tamanho e Blindagem do indivíduo (se ele estiver usando alguma proteção) como seu índice de "Dano". Esse número será acrescentado ao dano sofrido pelo objeto que caiu. Portanto, se a cadeira mencionada anteriormente cair sobre uma pessoa (Tamanho 5, Blindagem 0), cada uma das partes receberá o mesmo dano decorrente da queda (digamos, três pontos em função de uma queda de nove metros). Contudo, a pessoa receberá mais um ponto de dano por causa do índice de Dano da cadeira, mas não acrescentará pontos ao total do móvel. A pessoa, portanto, sofrerá quatro pontos de dano e a cadeira três.

A superação da Durabilidade

Não importa quantas camadas de blindagem sejam acrescentadas a um objeto — por exemplo, um tanque de guerra ou a porta de um cofre —, alguma invenção conseguirá superá-las. Pode ser uma bala perfurante de armadura ou uma broca com ponta de diamante. As ferramentas criadas para contornar a Durabilidade exigem regras especiais. Elas ignoram os pontos de Durabilidade até um máximo igual a seu próprio índice, mas não provocam dano adicional. Portanto, uma broca com ponta de diamante de índice 3 anulará três pontos de Durabilidade da porta de um cofre. Os sucessos obtidos na tentativa de atravessar a porta serão, portanto, comparados com o índice reduzido de Durabilidade. Em combate, o índice de uma bala perfurante reduzirá o índice de qualquer blindagem usada pelo alvo.

Contudo, nenhuma dessas ferramentas aumenta o dano infligido ao alvo. Seus índices não são acrescentados às paradas de dados dos testes de ataque. Elas simplesmente facilitam a concretização da tarefa.

Exemplo: A porta de um cofre com Durabilidade 10 (aço reforçado) é o centro das atenções de arrombadores munidos de uma broca com ponta de diamante de índice 3. A Durabilidade da porta é reduzida automaticamente a 7. Os sucessos obtidos num teste de Destreza + Furto ou Inteligência + Ciências agora terão de somar mais de sete para infligir dano à porta. No entanto, em nenhum momento o índice 3 da broca será acrescentado à parada como dados extras.

Em combate, uma bala perfurante de índice 2 reduzirá automaticamente a blindagem do alvo em dois pontos ao se calcular a parada do teste de ataque. Não serão acrescentados dois dados extras à parada de ataque. Se o alvo não estiver usando blindagem alguma, o disparo do personagem não estará sujeito a efeitos nem bônus especiais em função da munição empregada (mas o bônus da arma propriamente dita ainda será aplicável). Mais informações no parágrafo "Perfurante de armadura", pág. 167, no Capítulo 7.

Em geral, considera-se que objetos e veículos tenham índices de Durabilidade (a serem superados antes que possam sofrer dano). Pessoas e outros alvos racionais usando equipamento protetor apresentam índices de blindagem, que devem ser subtraídos das paradas de ataque dos agressores (consulte a seção "Blindagem", pág. 166). Alguém que veste um colete de campanha, por exemplo, não apresenta índice de Durabilidade. O índice dessa blindagem impõe uma penalidade à parada de dados do agressor (consulte o Capítulo 7: Combate).

Se quiser determinar a possibilidade de alguém protegido por uma barreira ou dentro de um veículo blindado se ferir, consulte a seção "Abrigo", pág. 162.

Equipamento

Os artefatos apresentados a seguir compreendem apenas parte dos acessórios que o personagem pode adquirir ou usar ao lidar com os mistérios do mundo invisível. As criaturas que habitam as sombras podem ter habilidades milagrosas, mas a tecnologia moderna pode ser usada para equilibrar um pouco as coisas. Às vezes, seres em contato com a humanidade recorrem a esses artefatos para usá-los contra

seus rivais, e alguns abrem caminho para inovações que *acabam* compartilhadas com as massas.

Dados extras

O uso de equipamento e ferramentas na concretização de tarefas geralmente melhora as chances de sucesso do personagem. Os acessórios costumam apresentar índices que variam entre 1 e 5 em termos de qualidade, e esse número de dados será acrescentado a suas paradas quando você realizar ações pertinentes. Por exemplo, a tentativa de arrombar um carro envolve Destreza + Furto. O personagem pode tentar fazê-lo sem a ajuda de ferramentas ou aparelhos, mas será algo difícil e provavelmente tosco (ele arrebenta o vidro lateral). Mas, se o personagem utilizar um pé-de-cabra, o Narrador poderá conferir um bônus de +1. Você acrescentará um dado a sua parada. Agora, se o personagem tiver um estojo de ferramentas de precisão e de boa qualidade, projetadas especificamente para arrombamento e invasão, o Narrador poderá conceder um bônus igual ou superior a +3. As ferramentas de melhor qualidade são simplesmente mais eficazes que um pé-de-cabra.

A maior parte do equipamento convencional oferece de um a três dados extras. Esses objetos estão à venda e não são necessariamente incomuns. A ferramenta mais básica, rudimentar ou improvisada talvez nada acrescente ao esforço do personagem. Um cabide retorcido, por exemplo, não chega a ser tão útil a ponto de proporcionar um bônus ao personagem que tenta arrombar um carro.

Na verdade, algumas atividades exigem ferramentas ou aparelhos especiais. Nesses casos, os dados extras só serão obtidos com o uso de equipamento de boa qualidade. Não dá para fazer parte de uma orquestra sem um violino, por exemplo. Possuir um violino qualquer não confere ao personagem um bônus imediato nos testes de Expressão. O instrumento precisa ser especial a fim de proporcionar um bônus. Uma antigüidade de fabricação excepcional pode valer um bônus de +2, mas um Stradivarius talvez conceda +4 ou +5. Do mesmo modo, não se pode dirigir sem um veículo. Um velho sedã surrado talvez não ofereça bônus nenhum aos testes de Condução, mas um carro esporte novinho em folha pode proporcionar quatro dados extras.

Em termos genéricos, objetos e ferramentas úteis e simples proporcionam um bônus de +1. Boa parte dos instrumentos projetados ou fabricados para um propósito específico tem índice de +2. Por exemplo, uma gazua para abrir fechaduras. As ferramentas de índice +3 são confiáveis e precisas. As de índice +4 e +5 representam instrumentos de topo de linha, criados de maneira artesanal e provavelmente caros. Adicione um círculo aos custos listados no caso de artefatos de índice +4, e dois aos de índice +5. Portanto, se o personagem tiver um conjunto de gazuas (que normalmente teria custo 3) de índice +4, suas ferramentas terão custo 4.

O equipamento criado ou alterado por meios sobrenaturais ou avançados podem ter índice +4 ou +5 (ou ainda maior!), mas é bem provável que também apresentem custo equivalente, se estiverem à venda. O inventor que ultrapassa os domínios da tecnologia humana normal pode projetar uma chave-mestra universal, por exemplo. Essa ferramenta seria capaz de abrir qualquer tipo de porta. Ela confere cinco dados extras a qualquer tentativa de arrombamento e invasão, e sua aquisição custa cinco círculos. Naturalmente, o custo terá pouca influência se alguém conseguir roubar ou trocar um artefato em vez de comprá-lo.

Os preços relativos dos objetos são listados em círculos. Compare esses valores ao índice da Vantagem Recursos do personagem (se for o caso) para ver se ele pode arcar com o custo desses artefatos. Mais informações na seção "Recursos", pág. 116.

Os objetos listados neste capítulo tendem a ser pouco convencionais: coisas que você talvez não encontre todo dia, mas que seu personagem pode procurar intencionalmente. Presume-se que você tenha acesso a objetos comuns (e a seus dados extras) como computadores, utensílios domésticos e artefatos úteis (canivetes suíços, por exemplo).

Os dados extras podem ser aplicados a ações instantâneas, ou seja, tarefas realizadas no intervalo de um turno. Também podem ser aplicados a ações prolongadas. Os projetos demandam um certo tempo, e são feitos testes a determinados intervalos para se avaliar o progresso. Possuir as ferramentas certas (conseguir os dados extras) definitivamente melhora as chances de sucesso do personagem numa ação prolongada, e isso pode ajudá-lo a completá-la mais rapidamente do que o faria se não tivesse o equipamento.

No caso de uma falha dramática, pode ser que algo tenha saído muito errado com as ferramentas utilizadas. O Narrador decidirá exatamente o que aconteceu. Uma das gazuas do personagem talvez tenha se partido dentro da fechadura ou simplesmente caído, o que produziu barulho suficiente para chamar atenção. No caso de ferramentas danificadas ou destruídas, reduza em uma unidade os valores de seus bônus e também seu custo em círculos, caso venham a ser vendidas.

O custo em círculos do equipamento é definitivamente relativo. Num mundo livre em que o comércio é praticamente irrestrito, os preços são aqueles que listamos neste capítulo. Num lugar sujeito à opressão política ou religiosa, artigos proibidos são raros e mais caros. Os artigos ilegais sem dúvida são caros em qualquer região e precisam ser adquiridos por meios clandestinos. Qualquer aquisição ilegal ou feita no mercado negro deve ser pelo menos um círculo mais dispendiosa do que o indicado nas regras. Também pode haver algum risco pessoal envolvido, como o de perder a vida ou a liberdade, mas isso caberá ao Narrador decidir.

Equipamento de alpinismo

Durabilidade 2, Tamanho 2, Estrutura 4 e Custo ••.

Função: Cordas, cordas elásticas, pitons, martelos e mosquetões, instrumentos utilizados para escalar superfícies íngremes, quer sejam paredões de rocha ou um edifício. Os dados extras são acrescentados aos testes de Força + Esportes.

Equipamento de sobrevivência

Durabilidade 1–3, Tamanho 1–4, Estrutura variável e Custo • a •••.

Função: O personagem pode ficar preso ou se perder no mato munido de certos acessórios como cantil e saco de

dormir (bônus de +1). Ou ele pode carregar equipamento de sobrevivência de vanguarda, desde um receptor de GPS a uma barraca para todos os climas, passando por comida liofilizada (+3 ou mais). Os bônus podem ser aplicados diretamente aos testes baseados em Sobrevivência. Esse equipamento também previne a imposição de penalidades ou pontos de dano ao personagem devido à exposição às intempéries (consulte a seção "Extremos de temperatura") durante uma hora adicional a cada unidade do índice do acessório. Portanto, os instrumentos de índice 2 pouparão o personagem das penalidades durante duas horas, quando então os efeitos ambientais se farão valer. O índice do utensílio também é acrescentado à parada de Vigor + Perseverança do personagem para determinar quanto tempo ele conseguirá evitar o dano da exposição. Na verdade, o Narrador pode decidir que o equipamento de sobrevivência de índice igual ou superior a 3 talvez preserve o personagem de todo o mal durante dias a fio, desde que as condições não sejam muito rigorosas. Os acessórios de índice 3, por exemplo, seriam capazes de manter uma pessoa viva e em atividade durante alguns dias em temperaturas baixíssimas. Em geral, presuma que o índice do equipamento de sobrevivência seja equivalente ao número de dias de alimento e água proporcionados pelo kit. Depois desse período, o personagem terá de procurar alimento e água para não passar necessidade (consulte a seção "Privação", pág. 175).

Equipamento de vigilância

Durabilidade 1, Tamanho 3, Estrutura 4 e Custo •••.

Função: Grampos telefônicos, câmeras de longo alcance, escutas: as coisas de que seu personagem precisa para espionar alguém sem ser notado. Um sortimento restrito proporciona bônus pequenos, mas os vastos (capazes de encher furgões) apresentam pontuações mais elevadas. Os dados podem ser acrescentados aos testes baseados em Dissimulação que tenham como propósito espionar alguém.

Estojo de primeiros socorros

Durabilidade 1, Tamanho 2, Estrutura 3 e Custo • a ••.

Função: Qualquer coisa desde aquele seu estojo com ataduras e álcool até um kit avançado possuído ou carregado por socorristas ou pessoas que esperam graves acidentes de trabalho. O índice do estojo é acrescentado em forma de dados extras à parada de Destreza + Medicina.

Ferramentas automotivas

Durabilidade 2–3, Tamanho 1–5, Estrutura variável e Custo • a ••••.

Função: As ferramentas adequadas para veículos e motores podem variar de chaves e alicates, que podem ser empregados para executar pequenos serviços, como trocar o óleo, a macacos hidráulicos, equipamento para diagnóstico computadorizado e oficinas completas. O Narrador pode determinar que nenhuma ferramenta que proporcione um bônus igual ou inferior a +2 será de qualquer utilidade para um conserto importante, como o recondicionamento de um motor. Será necessária uma oficina mecânica bem equipada para tanto (índice 3, 4, ou 5). Fora isso, pode-se tentar consertar mangueiras arruinadas ou radiadores furados com ferramentas inferiores. Os dados extras são acrescentados aos testes de Destreza ou Inteligência + Ofícios.

Gás lacrimogêneo ou spray de pimenta

Durabilidade 1, Tamanho 0, Estrutura 1 e Custo desprezível.

Função: Contidos em recipientes que cabem na palma da mão, esses dispositivos debilitam os alvos que recebem o borrifo no rosto. Faz-se um teste de Destreza + Esportes sujeito a uma penalidade de –1 para atingir o alvo. O alcance é de um metro no máximo, e a Defesa do alvo é aplicada. Em caso de êxito, todas as ações do alvo estarão sujeitas a uma penalidade de –5 durante o resto da cena, pois seus sentidos estarão sobrecarregados e a respiração será extremamente difícil. Não se faz um teste de sorte para usar o *spray* num alvo a mais de um metro de distância, pois a tentativa fracassará automaticamente. Seres que, mesmo capazes de se mover e falar, não estão mais vivos não são afetados por esses dispositivos. Uma lata de *spray* pode ser usada até três vezes, quando então estará vazia.

Não é necessário ter um índice de Recursos para comprar um *spray*.

Gazuas

Durabilidade 2, Tamanho 1, Estrutura 2 e Custo •••.

Função: Um conjunto de ferramentas usadas para desengatar fechaduras, abrir portas e janelas. É possível que um determinado tipo seja apropriado para veículos e outro para edifícios. As ferramentas geralmente acrescentam dados aos testes de Destreza + Furto.

Kit de ferramentas para cargas explosivas

Durabilidade 2, Tamanho 2, Estrutura 4 e Custo •••.

Função: As ferramentas necessárias para criar e desativar cargas explosivas: tesouras, alicates, comutadores e agentes químicos, mas não os explosivos propriamente ditos, que precisam ser adquiridos ou criados separadamente. A aquisição legal de explosivos exige que o personagem seja um empreiteiro autorizado ou que tenha as credenciais militares necessárias (consulte a Vantagem Status, pág. 116). O kit geralmente acrescenta dados extras às paradas de Inteligência + Ciências.

Kit de manutenção de armas de fogo

Durabilidade 2, Tamanho 2, Estrutura 4 e Custo ••.

Função: Ferramentas utilizadas para limpar, manter e consertar armas de fogo, desde pistolas a metralhadoras. Os dados extras são acrescentados aos testes de Destreza + Ofícios. A desobstrução de uma arma emperrada depois de uma falha dramática geralmente exige uma ação em vez de um teste de Ofícios, a menos que o Narrador determine que o problema é grave. Isso provavelmente significa que a arma não terá utilidade até ser desmantelada e remontada.

Lanterna

Durabilidade 1, Tamanho 1, Estrutura 2 e Custo desprezível.

Função: Ao contrário da maioria das ferramentas, as lanternas não proporcionam dados extras. Elas simplesmente diminuem os efeitos da escuridão, reduzindo as penalidades do combate às cegas (pág. 166). O uso de uma lanterna durante a realização de ações torna as tarefas possíveis, mas não menos desafiadoras. Em vez de ficar restrito a um

teste de sorte supervisionado pelo Narrador, você conseguirá fazer os próprios testes e só estará sujeito a uma penalidade de –3 a –4, dependendo da intensidade da escuridão. Portanto, se o personagem tentar atingir um alvo com um disparo à luz de uma lanterna e tiver Destreza 2, Armas de Fogo 3 e uma pistola de índice 3, sua parada talvez venha a ser composta por quatro dados (2 + 3 + 3 - 4).

Por outro lado, o Narrador pode determinar que a execução de uma certa tarefa no escuro impõe uma penalidade-padrão de –3, e o fato de o personagem possuir uma lanterna reduzirá essa penalidade a –2.

Não é necessário ter um índice de Recursos para comprar uma lanterna.

Máscara de gás

Durabilidade 1, Tamanho 2, Estrutura 3, Custo ••.

Função: Um dispositivo usado sobre a face e/ou cabeça que filtra o ar com o propósito de proteger o usuário de venenos ou toxinas voláteis. Os dados extras (máximo de quatro ou cinco) podem ser acrescentados aos testes baseados em Vigor com a intenção de resistir a essas ameaças.

Mira a laser

Durabilidade 1, Tamanho 1, Estrutura 2 e Custo •••.

Função: Um dispositivo de mira que pode ser instalado em praticamente qualquer tipo de arma de fogo e que literalmente desenha um círculo de luz sobre o alvo. A mira a *laser* melhora a precisão, mas o dispositivo é inútil no caso de rajadas (pág. 160). Só tem utilidade quando se deseja atingir alvos dentro do alcance médio da arma; a penalidade usual de –2 para atingir um alvo a média distância é eliminada. A mira a *laser* é ineficaz contra alvos a uma distância igual ou superior ao longo alcance da arma; a penalidade de –4 devida aos alvos à longa distância ainda se aplica. Se o personagem utilizar uma mira a *laser* para apontar a arma (consulte a pág. 162), um teste bem-sucedido de Raciocínio + Autocontrole permitirá à vítima ou a alguém perto da mesma avistar o ponto de luz. O resultado é um teste de Iniciativa, e o personagem só conservará o bônus proporcionado pelo ato de mirar se disparar antes de o alvo agir pela ordem de Iniciativa. Se agir primeiro, o alvo provavelmente vai reagir e procurar abrigo, o que eliminará o bônus de mira do personagem. Também é possível que alguém empurre ou desloque a vítima antes de ser efetuado o disparo, caso no qual o bônus de mira também será perdido.

Mira telescópica

Durabilidade 1, Tamanho 1, Estrutura 2 e Custo •••.

Função: Instalada numa arma de fogo, geralmente um fuzil, a mira telescópica reduz a penalidade dos disparos a longa distância de –4 para –2, mas não proporciona qualquer bônus no caso de disparos efetuados contra alvos a curta e média distância.

Óculos de visão noturna

Durabilidade 1, Tamanho 1, Estrutura 2 e Custo ••.

Função: Este acessório permite ao usuário enxergar no escuro, o que elimina as penalidades impostas a operações feitas às cegas. Consulte a seção "Combate às cegas", pág. 166. A exposição a qualquer fonte de luz com os óculos ativados provoca ofuscação, o que invoca as regras de combate às cegas.

Silenciador

Durabilidade 3, Tamanho 1, Estrutura 4 e Custo •••.

Função: Os assassinos que desejam agir com discrição podem adicionar silenciadores a suas pistolas. Esses dispositivos abafam (mas não eliminam) o estampido. Os circunstantes podem ouvir o disparo com um teste bem-sucedido de Raciocínio + Autocontrole, sendo a penalidade igual ao índice do silenciador. Algumas armas, como revólveres e espingardas, não comportam silenciadores. Observe que os índices dos silenciadores não são acrescentados aos testes de Destreza + Armas de Fogo.

Veículos

Aviões, trens e automóveis. As histórias contadas por você raramente vão se concentrar num único cenário. Elas provavelmente percorrerão metrópoles e cidades, ou então envolverão ações em vários lugares do país ou do mundo. Quer os personagens tenham de chegar ao outro lado da cidade ou ao outro lado do planeta, eles precisarão de veículos. Como os jogos narrativos enfocam a intriga, a tensão e a ação, é inevitável que os personagens utilizem veículos como armas contra os oponentes ou sejam alvos de ataques enquanto se locomovem. Mas qual é a dificuldade de dirigir a 120 quilômetros por hora e disparar uma arma de fogo pela janela do carro? Quanto dano um carro esporte é capaz de suportar antes de virar sucata? Essas perguntas exigem regras para lidar com veículos durante o jogo.

As informações que veremos a seguir compreendem veículos que os personagens provavelmente possuirão ou aos quais terão acesso: carros, caminhões e motocicletas comuns. Se você precisar de informações sobre coisas mais restritas ou incomuns, como jatinhos particulares, iates ou tanques militares, sinta-se à vontade para extrapolar as regras oferecidas neste capítulo e procurar o que mais você precisar na internet.

Os fundamentos

Os veículos geralmente são compostos de várias partes reunidas para formar um todo. Pelo bem da simplicidade, estas regras quantificam a resistência geral de um veículo inteiro para determinar quanto dano ele é capaz de receber antes de ser inutilizado ou ficar inoperante. Não diferenciamos, por exemplo, o dano infligido ao chassi daquele infligido ao motor. Tudo é considerado dano a um mesmo objeto. Mas o dano infligido a partes específicas do veículo, como os pneus ou as portas, influencia o desempenho da máquina ou o grau de proteção dos passageiros.

Você encontrará uma lista abrangente das características dos veículos na seção "Exemplos de veículos", pág. 146. Veremos a seguir as características e as regras para as partes "vulneráveis" da maioria dos veículos que podem ser tomadas especificamente como alvos.

Vidro: Durabilidade 1, Tamanho 3 e Estrutura 4.

Tomar especificamente um dos vidros como alvo impõe uma penalidade de –1 à parada de dados do atacante.

Porta: Durabilidade 3, Tamanho 3 e Estrutura 6.

Tomar especificamente uma porta como alvo impõe uma penalidade de –1 à parada de dados do atacante. Depois de excedido seu índice de Estrutura, a porta será arrancada ou estará tão amassada que não proporcionará mais proteção. A proteção dos passageiros é reduzida quando as portas são perdidas. Os passageiros que antes tinham

abrigo total no carro ficam consideravelmente encobertos quando a porta é removida. Se antes os disparos efetuados precisavam atingir e penetrar o metal, agora eles simplesmente ficam sujeitos a uma penalidade de –3 (veja a seção "Utilização de um veículo como abrigo", a seguir). Cada porta adicional perdida reduzirá em um nível o encobrimento, de modo que a perda de uma segunda porta deixará os alvos parcialmente encobertos (penalidade de –2 para atingi-los). As portas perdidas podem reduzir as penalidades dos agressores externos, mas não proporcionam *bônus* aos testes de ataque. Isto é, a proteção dos passageiros pode ser reduzida a zero na melhor das hipóteses; os pedestres que disparam armas de fogo nunca recebem *bônus* no ataque devido às portas perdidas.

Naturalmente, para se beneficiar de uma porta perdida, o atirador terá de abrir fogo contra o lado correto do veículo. Um atirador do lado errado ainda efetuará disparos contra alvos sob abrigo total.

Pneu: Durabilidade 1, Tamanho 2 e Estrutura 3.

Tomar especificamente um pneu como alvo impõe uma penalidade de –3 à parada de dados do agressor. Os ataques terão de infligir dano letal a fim de danificar o pneu; os ataques que infligem dano contundente não fazem efeito. Cada pneu estourado imporá uma penalidade de –2 aos testes de Condução e reduzirá a velocidade pela metade. Portanto, um carro não poderá mais se locomover (apenas se arrastar) tendo dois pneus furados.

Tanque: Durabilidade 6, Tamanho 2 e Estrutura 8.

Atirar num tanque de gasolina impõe uma penalidade de –3 ao teste de ataque, além de exigir que a carroceria do veículo e o tanque propriamente dito sejam perfurados, o que fica implícito na Durabilidade 6. Até mesmo um único ponto de dano excedente pode causar uma explosão, desde que exista uma chama exposta ou uma fagulha. Se quiser um jogo cinematográfico, aproveite a oportunidade. Classifique a explosão do carro como um item da tabela "Explosivos" (pág. 178). Basta designar uma área de explosão e um índice de dano: por exemplo, seis metros e quatro pontos de dano letal. Se sua história é um pouco mais realista, você pode estipular que o tanque de gasolina precisará perder pelo menos três círculos de Estrutura num único ataque para que uma explosão venha a ocorrer.

Durabilidade

Como no caso dos objetos, os sucessos obtidos nos ataques desferidos contra um veículo têm de exceder a Durabilidade do mesmo para provocar dano. Portanto, se um veículo tem Durabilidade 3, quatro ou mais sucessos terão de ser obtidos num ataque para provocar dano estrutural. Os veículos podem ser reforçados e blindados, o que acrescenta pontos à Durabilidade de acordo com o grau de proteção extra desejado. O reforço acrescenta de um a três pontos ao índice de Durabilidade. O custo dessa proteção adicional corresponde a um número de círculos de Recursos igual ao acréscimo de Durabilidade + 2. Portanto, um ponto adicional de Durabilidade exige Recursos 3. Dois pontos extras exigem Recursos 4. E três pontos adicionais de Durabilidade exigem Recursos 5. Reforçar apenas uma parte do veículo — por exemplo, os vidros e/ou pneus — pode reduzir em um círculo a exigência em Recursos. Portanto, proteger apenas os pneus e os vidros do carro com Durabilidade +2 exige somente Recursos 3.

Um carro é capaz de suportar somente uma certa quantidade de dano antes de apresentar defeitos e tornar o ato de dirigir uma tarefa desafiadora. Tão logo o dano estrutural acumulado exceda a Durabilidade, uma penalidade de –1 será imposta a todos os testes de Condução daí em diante. Portanto, se o carro do personagem apresentar Durabilidade 3 e tiver acumulado quatro pontos de dano, todos os testes de Condução ficarão sujeitos a uma penalidade de –1.

Em geral, o dano infligido especificamente às "partes vulneráveis" de um veículo — pneus, vidros, portas e/ou tanque — não é descontado dos índices gerais de Durabilidade, Tamanho ou Estrutura do carro. Os ataques desferidos contra essas partes simplesmente exigem as próprias regras e proporcionam oportunidades especiais de deter o veículo.

Utilização de um veículo como abrigo

Considera-se que o motorista e os passageiros de um carro tenham abrigo total (a menos que os vidros se encontrem abaixados, caso no qual as pessoas estão consideravelmente encobertas; –3 para atingi-las). Os disparos efetuados contra um dos passageiros terão de perfurar o vidro ou a porta primeiro: o vidro, se o alvo estiver sentado e ereto ou dirigindo o veículo; a porta, se o alvo estiver escondido no banco de trás ou deitado no assoalho.

Os disparos efetuados precisam atravessar o vidro ou a porta antes de atingir o alvo. O típico vidro de carro tem Durabilidade 1, Tamanho 3 e Estrutura 4, e um ataque desferido contra o vidro especificamente fica sujeito a uma penalidade de –1. A porta típica tem Durabilidade 3, Tamanho 3 e Estrutura 6, e tomá-la especificamente como alvo também impõe uma penalidade de –1. Todos os sucessos obtidos que excedam a Durabilidade do vidro ou da porta formarão uma nova parada de dados que será lançada para verificar se o alvo escondido é atingido.

Consulte as seções anteriores para saber o que acontece quando as portas são arrancadas. As regras de "Encobrimento" e "Abrigo" encontram-se nas págs. 162–164.

Aceleração

Os veículos podem ganhar ou perder velocidade com o tempo (ao contrário das pessoas, que geralmente caminham ou correm a velocidades constantes). A aceleração é medida em metros por turno, exatamente como o Deslocamento de um personagem. A cada turno, acrescente a Aceleração atual do veículo à Aceleração do turno anterior até o motorista parar de acelerar e passar a manter uma certa velocidade. A Velocidade Máxima de um veículo depende do modelo. Os carros esporte são mais velozes que as minivans, por exemplo.

Em um turno, o veículo geralmente é capaz de desacelerar em segurança se estiver a uma velocidade até três vezes superior a sua Aceleração. Freadas mais repentinas pedem um teste de Destreza + Condução. Modifique o teste em –1 dado a cada dez metros por turno acima do valor triplicado da Aceleração do veículo.

Exemplo: *A Aceleração de um utilitário esporte é de treze metros por turno. O veículo no momento se desloca a 39 metros por turno, e o motorista tenta parar. Ele pode fazê-lo em segurança. Mas, se o veículo se deslocasse a 59 metros por turno, seria necessário um teste de Destreza + Condução, sujeito a uma penalidade de –2. Uma falha ou uma falha dramática indicaria a perda de controle ou um acidente trágico. Consulte a seção "Colisões", a seguir.*

Testes de Habilidade

A competência do motorista será testada toda vez que surgirem circunstâncias especiais ou quando forem ultrapassados os limites de um veículo. O Narrador tem a palavra final no que se refere a quando os testes de Condução serão necessários, mas eles geralmente serão apropriados sempre que a pessoa ao volante abandonar a cautela ou não puder se dar ao luxo de tomar cuidado. Dirigir a uma velocidade igual ou inferior à Velocidade Segura e em condições ideais provavelmente não exigirá nenhum teste.

Os testes geralmente envolvem Destreza + Condução + o índice de Dirigibilidade do veículo como dados extras (veja a seção "Exemplos de veículos", a seguir). Entre as situações que podem exigir um teste estão:

• Estouro de um pneu (todo teste ficará sujeito a uma penalidade de –2 a cada pneu perdido).

• Manobras complicadas, como um giro controlado ou uma curva fechada.

• Freada brusca em alta velocidade (veja a seção "Aceleração").

• Condições inseguras: trafegar em pista molhada ou trilha acidentada, passar por cima de destroços ou atravessar um bloqueio da polícia. As penalidades nessas circunstâncias podem variar de –1 a –5.

• Toda vez que um ataque qualquer desferido contra o veículo exceder sua Durabilidade e provocar dano estrutural. Quando o dano estrutural *total* infligido ao veículo exceder seu índice de Durabilidade, todos os testes de Condução ficarão sujeitos a uma penalidade de –1 daí em diante.

• Quando se ultrapassa a Velocidade Segura. A penalidade por dirigir em alta velocidade pode ser de –1 a cada 25 metros por turno (trinta quilômetros por hora) acima da Velocidade Segura.

• Quando se abalroa um alvo.

• Em qualquer circunstância prescrita pela Habilidade Condução (consulte a pág. 67).

A menos que possua a Vantagem Ás do Volante (pág. 110), o personagem não poderá realizar outras ações, como disparar uma arma de fogo ou socar um passageiro, e ao mesmo tempo manter o controle do veículo. Cada uma dessas coisas é considerada uma ação distinta. Quando o personagem sem essa Vantagem tentar uma dessas façanhas adicionais, o Narrador fará um teste de sorte para determinar se o veículo escapará ao controle ou sofrerá uma colisão (o que acontecerá em caso de falha dramática). Portanto, se o personagem ao volante se envolver num tiroteio, você fará o ataque com Armas de Fogo. Mas, nesse mesmo turno, o Narrador fará um teste de sorte para determinar se o carro colide com alguma coisa ou se outro acidente tem lugar, o que será o caso se o resultado do teste for 1.

Saltar de um veículo em movimento

Saltar de um carro geralmente é uma queda vertical de apenas um, dois ou três metros, mas a velocidade à qual o personagem se desloca pode matar. Cada unidade de quinze quilômetros por hora (ou múltiplos desse valor, arredondados para cima) corresponde a três metros no que se refere ao cálculo de dano por queda (um ponto de dano contundente a cada três metros de queda; consulte a seção "Quedas", pág. 181). Portanto, a velocidade de 45 quilômetros por hora inflige três pontos de dano contundente (o equivalente a nove metros de queda), ao passo que 150 quilômetros por hora (o equivalente a trinta metros de queda) constituiriam velocidade terminal, ou seja, dez pontos de dano letal.

Você pode fazer um teste de Destreza + Esportes em nome do personagem para tentar rolar pelo chão e suavizar o impacto. Como no caso do dano por queda, cada sucesso reduzirá em um ponto o dano recebido, apesar de não haver limite para o número de ferimentos que podem ser

eliminados dessa maneira (o que já não é o caso de uma queda vertical).

A natureza da superfície de impacto pode ajudar ou atrapalhar o teste. O calçamento rígido é considerado padrão (nenhum modificador), mas cair na grama pode proporcionar um bônus de +1, e cair sobre a neve talvez confira +3 dados. Cair numa trilha pedregosa talvez imponha uma penalidade de –1, mas cair sobre cacos de vidro pode implicar uma penalidade de –3 (e infligir automaticamente dano letal, não importando a velocidade).

Exemplo: *É noite, e Luke segue em sua picape por uma estrada vazia. Ele dá carona a uma moça bonita, fica um pouco atrevido demais e entra em pânico quando ela se transforma numa mulher-loba muito irritada. Ele abre a porta e salta para fora da cabine, mesmo estando a picape a uma velocidade de 110 quilômetros por hora. Ele receberia oito pontos de dano contundente: um ponto a cada quinze quilômetros por hora, arredondados para cima.*

Luke tem Destreza 3 e Esportes 3. Como ele vai se atirar contra o asfalto, não serão aplicados modificadores ao teste. Seis dados são lançados e o resultado é 3, 4, 4, 6, 8 e 9: dois sucessos. Ele consegue absorver parte do impacto, mas ainda recebe seis pontos de dano contundente.

Quando finalmente pára de rolar, com uma careta de dor, Luke vê sua picape seguir estrada afora, com uma forma peluda ao volante.

Colisões

Seja intencionalmente ou por acidente, os veículos colidem com objetos, pessoas e outros veículos. Para determinar se uma colisão intencional é executada com êxito, lance a parada de Destreza + Condução + o índice de Dirigibilidade do veículo.

Se o alvo for uma pessoa determinada a resistir, a Defesa da mesma será subtraída de sua parada de dados. Um único sucesso indica que o personagem consegue atingir o pedestre. O dano é determinado com uma parada de dados diferente. Faça um teste com o índice de Tamanho do veículo, sujeito a um bônus de +1 a cada quinze quilômetros por hora (doze metros por turno) de velocidade. A blindagem da vítima, se for o caso, também será subtraída da parada. Cada sucesso nesse teste infligirá um ponto de dano letal ao alvo. Se houver contato físico entre o pedestre e o veículo, não importando a quantidade de dano infligida, a vítima também poderá ser derrubada (pág. 168).

Exemplo: *Taylor está tentando atropelar Vaugn. Taylor dirige um carro compacto com Durabilidade 3, Tamanho 9, Estrutura 12 e Dirigibilidade 2. Ele tem Destreza 3 e Condução 3. A parada de dados para estabelecer contato físico com Vaugn começa com nove dados (Destreza 3 + Condução 3 + Dirigibilidade 3). Vaugn está a pé e tenta sair do caminho. Ele tem Defesa 3. Três dados são subtraídos do teste de Condução por causa da Defesa de Vaugn, o que reduz a parada a seis dados. Taylor obtém dois sucessos e, portanto, ocorre contato físico. Agora, determina-se o dano da colisão. O carro tem Tamanho 9, de modo que esse mesmo número de dados será lançado, acrescido de mais um dado a cada quinze quilômetros por hora (doze metros por turno) de velocidade do carro de Taylor. Será lançado um total de treze dados para determinar o dano infligido a Vaugn. Ele não veste blindagem alguma e, portanto, nenhum dado será subtraído. Taylor obtém quatro sucessos, que são transformados em ferimentos contusos e aplicados a Vaugn que, por sua vez, também corre o risco de ser derrubado.*

Se o teste de Destreza + Condução de Taylor não tivesse gerado sucessos, Vaugn teria sido completamente poupado. Por outro lado, se o teste de Tamanho de Taylor não produzisse sucessos, Vaugn não teria sofrido dano, mas ainda correria o risco de ser derrubado. Vaugn também poderia ter dedicado sua ação no turno a se esquivar (veja a pág. 156) e dificultar consideravelmente a tentativa de Taylor.

Se o alvo da colisão é uma caixa de correio ou uma porta de aço, faz-se a mesma combinação de testes: Destreza + Condução + o índice de Dirigibilidade do veículo para ver se o personagem estabelecerá contato físico com o alvo; o Tamanho do veículo +1 dado a cada quinze quilômetros por hora (doze metros por turno) de velocidade para determinar o dano. Neste caso, os sucessos obtidos no teste de Tamanho que excederem a Durabilidade do alvo serão transformados em dano estrutural e aplicados ao objeto. O veículo causador da colisão arrebenta o alvo, mas também pode sofrer algum dano. Compare os sucessos obtidos no teste de Tamanho com a Durabilidade do veículo do personagem. Se os sucessos excederem sua Durabilidade, o veículo receberá metade (arredondada para baixo) dos sucessos excedentes como dano estrutural. O dano infligido ao veículo do personagem é reduzido pela metade para levar em conta a tentativa do motorista de minimizar o estrago atingindo o alvo da maneira correta.

Se os sucessos do teste de Tamanho não excederem a Durabilidade do objeto, este mal será danificado. O veículo do personagem, no entanto, pode ser seriamente avariado. Em suma, o veículo atinge o objeto e pára subitamente. Compare os sucessos obtidos no teste de tamanho com o índice de Durabilidade do veículo. *Todos* os sucessos excedentes serão transformados em dano e aplicados ao veículo do personagem.

Exemplo: *Taylor lança seu veículo contra a fachada de uma loja para abrir caminho à força. Faz-se um teste de Destreza + Condução + Dirigibilidade (nove dados, neste caso) para ver se Taylor estabelece contato físico. O teste gera dois sucessos. Os treze dados de dano de Taylor (nove do Tamanho do carro e quatro da velocidade de sessenta quilômetros por hora) são lançados e os sucessos comparados com a Durabilidade do objeto. O Narrador decide que a fachada de tijolos e vidro apresenta uma Durabilidade geral igual a 2. O teste de dano gera cinco sucessos, que excedem em três pontos a Durabilidade da fachada. A parede perde três círculos de Estrutura. Mas o carro de Taylor também é danificado. Os cinco sucessos do teste de dano de Taylor excedem em dois pontos a Durabilidade do carro. Esse excesso é reduzido pela metade, o que inflige um ponto de dano estrutural ao carro de Taylor.*

Agora, se Taylor tivesse abalroado uma porta de aço reforçada, a Durabilidade da porta (6) teria excedido os sucessos obtidos no teste de dano. O carro de Taylor poderia ter parado com o impacto. Seus cinco sucessos teriam sido comparados com a Durabilidade do carro (3). Os sucessos obtidos teriam excedido em dois pontos a Durabilidade do carro e, portanto, o veículo teria sido amassado feito uma lata de alumínio e receberia dois pontos de dano estrutural.

Observe que as regras para atingir pedestres não prevêem que o veículo causador da colisão seja danificado. Supõe-se que uma pessoa de tamanho normal provoque dano mínimo ao veículo que a atinge. Se, no entanto, o "pedestre" for grande ou pesado, como um cervo ou um lobisomem, o Narrador talvez decida que o veículo causador da colisão pode ser avariado. Os sucessos obtidos no teste de dano são comparados com a Durabilidade do veículo. Os pontos excedentes são reduzidos pela metade (arredondados

para baixo) e transformados em dano estrutural. Portanto, se forem obtidos sete sucessos para danificar um lobisomem, um caminhão de Durabilidade 3 perderá dois círculos de Estrutura.

Quando um veículo abalroa outro, faça testes separados de Destreza + Condução + Dirigibilidade para cada motorista num teste disputado. O motorista causador da colisão tenta estabelecer contato físico e o motorista defensor provavelmente tentará sair do caminho. Se obtiver mais sucessos, o defensor conseguirá se desviar ou acelerar em segurança. Se as duas partes obtiverem o mesmo número de sucessos, o veículo agressor errará o alvo. De um jeito ou de outro, o agressor passará batido e será necessário outro teste de Destreza + Condução + Dirigibilidade para que o motorista não perca o controle sobre o veículo.

Se obtiver mais sucessos na ação disputada, o agressor atingirá o alvo. Faça um teste usando o Tamanho do carro causador da colisão, acrescido de +1 dado a cada quinze quilômetros por hora de velocidade. Se os sucessos obtidos nesse teste de dano excederem a Durabilidade do alvo, esse número excedente será aplicado ao mesmo como dano estrutural. O veículo causador da colisão também pode sofrer avarias. Compare os sucessos do teste de Tamanho com a Durabilidade do veículo agressor. Todos os sucessos excedentes serão reduzidos pela metade (arredondados para baixo) e transformados em dano estrutural a ser aplicado ao veículo causador da colisão, que passará por cima ou por baixo do alvo, ou então fará o alvo girar e seguirá em frente.

Se os sucessos do teste de Tamanho do agressor não excederem a Durabilidade do alvo, compare-os à Durabilidade do próprio veículo causador da colisão. Todos os sucessos extras serão transformados em dano e aplicados ao veículo agressor. Nesse caso, o agressor vai atingir o alvo e estacar.

Uma pessoa dentro de um veículo que colide também pode receber dano. Determine o número de círculos de Estrutura perdido pelo veículo. O passageiro receberá automaticamente metade desse total (arredondada para baixo) em dano contundente. Tomar certas precauções, como usar cinto de segurança ou

ativar um *air bag*, pode reduzir o dano em mais um, dois ou três pontos. A blindagem usada pela vítima também reduzirá automaticamente o dano sofrido numa colisão (e não as paradas de dados).

Exemplo: *Taylor avista Vaugn na estrada e pretende abalroar o carro dele. A parada de Destreza + Condução + Dirigibilidade de Taylor ainda tem nove dados. Vaugn mal ouve Taylor chegando (determina-se a Iniciativa e Taylor é o vencedor). A parada de Destreza + Condução + Dirigibilidade de Vaugn é formada por dez dados. Na ação disputada, Taylor obtém quatro sucessos e Vaugn três; portanto, Taylor consegue abalroar o carro de Vaugn. O carro de Taylor tem Tamanho 9 e se encontra a 75 quilômetros por hora, o que compõe uma parada com catorze dados. Taylor obtém seis sucessos, que excedem em três pontos a Durabilidade do sedã de Vaugn. Portanto, três pontos de dano estrutural são infligidos ao carro de Vaugn. O veículo de Taylor também é danificado. Sua Durabilidade é igual a 3. Os três pontos excedentes de dano são reduzidos pela metade (arredondados para baixo), o que leva o carro de Taylor a perder um círculo de Estrutura. Depois de estabelecer contato físico, o carro de Taylor segue em frente.*

Vaugn normalmente receberia um ponto de dano contundente (metade do dano infligido ao carro, arredondada para baixo), mas ele está usando cinto de segurança, o que reduz o dano recebido em um ponto, segundo o Narrador. Se Vaugn não estivesse usando o cinto, e sim uma blindagem de índice 1, as roupas protetoras teriam eliminado o único ferimento automaticamente. O círculo de Estrutura perdido pelo carro de Taylor não é suficiente para ferir o motorista.

Se Vaugn tivesse vencido a ação disputada, Taylor teria precisado fazer um segundo teste de Destreza + Condução + Dirigibilidade para não perder o controle depois de errar o alvo. Ou, se Taylor tivesse obtido apenas três sucessos no teste de Tamanho — número insuficiente para superar a Durabilidade 3 do carro de Vaugn —, o carro dele teria parado com o impacto. Esses três sucessos teriam sido comparados com a Durabilidade 3 de seu próprio carro, o que indicaria que não houve dano significativo.

Se dois veículos colidirem de frente e intencionalmente, não há por que fazer um teste disputado de Destreza + Condução + Dirigibilidade. Você pode supor que os dois estabeleceram contato físico e passar diretamente aos testes de Tamanho para calcular o dano sofrido por cada um dos veículos. Os respectivos testes de dano também receberão bônus de +1 a cada quinze quilômetros por hora (doze metros por turno) de velocidade. *Combine os sucessos obtidos nos dois testes de dano* e compare-os com o índice de Durabilidade de cada carro. Todos os sucessos excedentes serão transformados em pontos de dano estrutural.

Por exemplo, dois carros batem de frente. Um dos motoristas obtém quatro sucessos no teste de dano e o outro três. São sete sucessos no total. A Durabilidade dos dois carros é igual a 3, de modo que cada um deles perderá quatro círculos de Estrutura. Isso também significa que cada motorista perderá dois pontos de Vitalidade devido ao dano contundente, a menos que estejam usando alguma blindagem ou cinto de segurança.

Se um teste de Condução por acaso tiver como resultado uma falha simples, a manobra será um fracasso ou a tensão da situação vai superar a competência do motorista. O Narrador pode permitir um teste consecutivo para recuperar o controle (consulte a seção "Tentativas consecutivas", pág. 131), desde que não existam riscos iminentes nas proximidades, como outros carros, *guard rails* ou pedestres. A menos que o veículo estivesse se arrastando antes do fracasso no teste de Condução, apenas um teste adicional deve ser permitido. O fracasso no teste pode significar algo tão simples quanto o veículo girar fora de controle ou estacar de repente com uma cantada dos pneus. Se o tráfego é intenso, as condições são extremas ou a situação é desesperadora, o Narrador pode determinar que uma falha num único teste de Condução leva a uma colisão, sem direito a tentativas consecutivas. Use as regras discutidas anteriormente para determinar o dano infligido ao veículo e/ou a qualquer coisa que tenha sido atingida.

Uma falha dramática num teste de Condução geralmente indica a ocorrência de uma colisão ou outro desastre. O Narrador decidirá exatamente o que de acordo com a situação, seja um pneu estourado depois de uma curva fechada ou uma capotagem.

O conserto de um veículo depois de uma colisão exige tempo e dinheiro. O personagem precisará de Recursos suficientes para comprar as novas peças e pagar o mecânico. O Narrador decidirá quantos círculos de Recursos serão necessários de acordo com a marca do veículo e a gravidade das avarias. Um círculo é suficiente para substituir o pára-lama de um carro popular, mas talvez três sejam necessários para consertar o radiador de um carro sofisticado. As tentativas de consertar um veículo envolvem testes de Ofícios.

Exemplos de veículos

Apresentamos a seguir os perfis de alguns dos veículos comuns que o personagem pode possuir, tomar emprestado ou roubar. Aceleração, Velocidade Segura e Velocidade Máxima são medidas em metros por turno (três segundos) para que você possa regular o ritmo do veículo de turno a turno. Entenda que muito provavelmente só será possível atingir as Velocidades Máximas em circunstâncias ideais: numa via reta e sem obstáculos. É possível chegar às Velocidades Seguras nas condições cotidianas de tráfego de uma via expressa. O tráfego das ruas de uma cidade, pedestres, outros carros, curvas e outros fatores podem reduzir até mesmo as Velocidades Seguras a metade ou menos de seu valor normal. Tentar contornar esses obstáculos a velocidades mais altas pode exigir testes de Destreza + Condução a cada turno ou a cada manobra.

A Dirigibilidade indica a facilidade de manobrar um veículo. Alguns carros conseguem fazer curvas bem fechadas, mas muitos caminhões precisam de espaço para dobrar uma esquina. Esse índice geralmente é acrescentado aos testes de Destreza + Condução como dados extras para determinar sua parada. Os índices de Dirigibilidade podem variar ligeiramente com a permissão do Narrador. Os valores fornecidos neste capítulo são medianos. Uma motocicleta de passeio, por exemplo, talvez tenha um ponto a menos, mas uma moto de corrida pode ter um ponto a mais.

Observe que os bônus de Dirigibilidade não se aplicam a todas as ações tentadas pelo motorista. Um carro esporte pode ter Dirigibilidade 4, o que proporcionaria quatro dados extras num teste de Condução, mas esses dados não são acrescentados à tentativa de, digamos, seguir alguém com discrição. Nesse caso, o Narrador pode impor uma penalidade aos testes de Dissimulação pelo fato de o carro do personagem chamar muita atenção.

Motocicleta: Durabilidade 2, Tamanho 7, Estrutura 9, Aceleração 22, Velocidade Segura 121 (145 km/h), Velocidade Máxima 213 (255 km/h) e Dirigibilidade 4–5.

As motocicletas não têm carroceria: trata-se de um motor e um chassi sobre rodas. A moto e o motociclista

recebem dano separadamente. Os sucessos obtidos no teste de dano são comparados com a Durabilidade da moto para determinar se ela será avariada. A blindagem usada pelo motociclista é automaticamente subtraída dos sucessos obtidos no teste de dano (e não da parada de dano). Digamos que quatro pontos de dano foram infligidos à moto e ao motociclista numa colisão. A moto tem Durabilidade 2 e, portanto, perderá dois círculos de Estrutura. O motociclista, por sua vez, veste blindagem de índice 1. Ele perderá três pontos de Vitalidade.

Se o dano infligido a uma motocicleta numa colisão não exceder sua Durabilidade, suponha que o motociclista também escapará ileso. Portanto, se uma moto com Durabilidade 2 sofrer dois pontos de dano, nem o veículo nem o motociclista sairão machucados.

Carro esporte: Durabilidade 2, Tamanho 10, Estrutura 12, Aceleração 20, Velocidade Segura 146 (175 km/h), Velocidade Máxima 213 (255 km/h) e Dirigibilidade 4.

Carro compacto: Durabilidade 3, Tamanho 9, Estrutura 12, Aceleração 15, Velocidade Segura 92 (110 km/h), Velocidade Máxima 175 (210 km/h) e Dirigibilidade 3.

Carro médio (sedã): Durabilidade 3, Tamanho 12, Estrutura 15, Aceleração 14, Velocidade Segura 100 (120 km/h), Velocidade Máxima 167 (200 km/h) e Dirigibilidade 2–3.

Carro grande (minivan): Durabilidade 3, Tamanho 14, Estrutura 17, Aceleração 12, Velocidade Segura 92 (110 km/h), Velocidade Máxima 158 (190 km/h) e Dirigibilidade 1.

Utilitário esporte/Picape: Durabilidade 3, Tamanho 15, Estrutura 18, Aceleração 13, Velocidade Segura 92 (110 km/h), Velocidade Máxima 154 (185 km/h) e Dirigibilidade 0.

Caminhão de cinco eixos (só a cabine, sem a caçamba): Durabilidade 3, Tamanho 18, Estrutura 21, Aceleração 10, Velocidade Segura 92 (110 km/h), Velocidade Máxima 146 (175 km/h) e Dirigibilidade –1.

Ônibus: Durabilidade 3, Tamanho 21, Estrutura 24, Aceleração 10, Velocidade Segura 79 (95 km/h), Velocidade Máxima 133 (160 km/h) e Dirigibilidade –2.

— Agora chega, ô babaca! — Jerry ficou de pé e atirou a garrafa, que se espatifou de encontro a um letreiro luminoso, espalhando cerveja e cacos de vidro. **— Vamos lá para fora! A gente vai acertar as contas agora!**

O homem alto e corpulento estava sentado e reclinado para trás, com os pés apoiados na mesa de bilhar Ao ouvir o desafio, ele deu de ombros, levantou-se e bateu as mãos nas calças jeans para remover as cascas dos amendoins. Seguiu Jerry porta afora, e os dois foram para o estacionamento, onde se viram cercados por caminhões e picapes.

Jerry girou sobre os calcanhares. **— Vai ser aqui. E agora.** Ele tirou a jaqueta e jogou-a de lado.

O forasteiro chacoalhou a cabeça como se estivesse lidando com uma criança.

— Tem certeza de que é isso o que você quer?

— 'Cê vem até aqui, fala aquela merda toda sobre o meu irmão e acha que não vai ter que se ver comigo? — Jerry não conseguia acreditar naquele cara. **— Não sei quem é você nem como é que 'cê conheceu meu irmão, mas vou te ensinar a calar a boca. A gente costuma cuidar um do outro por estas bandas.**

— Ah, eu sei o que vocês costumam fazer por aqui. Arriam as calças, botam as mãos nos joelhos e esperam alguém traçar vocês.

Jerry ficou fulo. Gritou de raiva, puxou a faca e se atirou contra o forasteiro. Antes mesmo de perceber o que fizera, sentiu a faca entrar quase até o cabo no ventre do outro homem.

O forasteiro riu.

Jerry removeu a faca e viu que a lâmina continuava tão limpa quanto antes. Ele olhou para o forasteiro, que o agarrou pelo ombro e o espremeu com a força de uma morsa. Choramingando, Jerry caiu de joelhos.

— Seu irmão me roubou. — disse o forasteiro. — E agora a família dele será castigada.

Capítulo 7: Combate

Enquanto Cadmo,
vitorioso, observava seu
magnífico troféu,
A fera conquistada,
uma voz chegou-lhe aos
ouvidos,
De onde ele não sabia,
mas ouviu-a dizer:
Ó, filho de Agenor,
por que fitas os
despojos
Dos monstros que
destruiu? Tu também
serás
Uma serpente aos olhos
dos homens!" Um terror
glacial
O acometeu, pálido e
trêmulo ficou, com os
cabelos
Rijos como gelo.

— Ovídio,
As metamorfoses

O que seria de um jogo narrativo sem o conflito? A narrativa se baseia em acontecimentos dramáticos e interessantes. A essência do drama é o conflito, quer se trate de uma luta com as próprias deficiências ou de uma competição franca entre personagens. A forma mais radical de conflito é o combate. Dois ou mais personagens lutam, um tentando ferir ou matar o outro. No Mundo das Trevas, um lugar desolado onde a saúde e a felicidade do próximo não têm valor ou são completamente menosprezadas, a violência é onipresente. É muito comum que os problemas sejam resolvidos com violência. Pode ser um assalto, uma simples discussão que fugiu ao controle, o resultado de uma briga de trânsito, ou a frustração de uma vida insatisfatória descontada na pessoa mais próxima. Acrescente a essa realidade a existência de seres estranhos e misteriosos que predam a humanidade desavisada e a violência se revelará uma parte fundamental da vida.

Este capítulo se dedica às regras do combate, desde uma briga de bar a uma luta de facas, passando por uma salva de espingarda na sala da diretoria. As pessoas sem dúvida se digladiam umas com as outras no Mundo das Trevas, mas algumas delas confrontam as coisas que as caçam. Por sua vez, essas criaturas quase certamente travam guerras secretas entre si.

A descrição da cena

Parte da função do Narrador é garantir que os jogadores criem uma imagem mental precisa do ambiente e dos acontecimentos que cercam os personagens. O Narrador descreve o cenário, as condições meteorológicas, a hora do dia, a luminosidade e as ações dos possíveis personagens coadjuvantes envolvidos na cena. Essa responsabilidade é importantíssima em situações de combate, quando os jogadores precisam conhecer os perigos detectados pelos personagens e as opções dentre as quais terão de escolher.

Durante o combate, o Narrador descreve o ambiente inconstante turno a turno. Depois de todos os jogadores terem agido, o Narrador explicará o que cada personagem está vendo e sentindo. Talvez todos eles tenham acesso às mesmas informações ou pode ser que cada um tenha o próprio ponto de vista em relação aos acontecimentos. Essas descrições devem ser o mais detalhadas e criativas possível. É a oportunidade do Narrador de exibir seus talentos narrativos e de transformar uma série de testes numa história dramática, divertida e interessante para todos os envolvidos.

Turnos de combate

As cenas de combate às vezes podem ser extremamente confusas, pois várias coisas acontecem ao mesmo tempo. Acompanhar todas as ações e conseqüências é um desafio. O combate quase sempre progride em séries de turnos de três segundos. O sistema para lidar com os turnos de combate se divide ainda em duas etapas fundamentais: a de Iniciativa e a de Ataque. Essa divisão ajuda o Narrador a acompanhar as ações dos personagens e seus resultados (você encontrará descrições de outras unidades de tempo na seção "Tempo", pág. 120).

Iniciativa

Para determinar quem agirá antes de quem e resolver as ações dos combatentes, você usará um sistema de Iniciativa. No início do combate, lance um dado em nome do personagem e acrescente ao resultado os índices de Destreza e Autocontrole (Modificador de Iniciativa). O total representará a posição dele na fila de Iniciativa durante toda a luta (desde o primeiro turno, quando a ação tem início, até o último, quando só restar um dos grupos de combatentes).

O Narrador faz as jogadas e anota a Iniciativa de todos os personagens controlados por ele. Todos os totais dos jogadores serão interpolados nessa fila em ordem decrescente. Aquele que tiver o maior total é quem dominará melhor a situação; ele age rapidamente ou não perde a calma. Aquele que tiver o menor resultado de Iniciativa se esforçará para acompanhar os acontecimentos ou então perderá tempo precioso tentando decidir o que fazer.

Se por acaso ocorrer um empate entre os personagens dos jogadores e/ou aqueles controlados pelo Narrador, as pontuações combinadas de Destreza e Autocontrole dos competidores serão comparadas. Aquele que tiver o maior total será responsável pelo desempate. Se o impasse persistir — os Modificadores de Iniciativa também são idênticos —, um dado será lançado em nome de cada rival, e o resultado mais alto vencerá. Se mais de um personagem por acaso empatar com os demais em ordem de Iniciativa, todos os jogadores envolvidos lançarão dados até surgir um vencedor. Se o empate persistir mesmo assim, continuem com os testes até se estabelecer uma seqüência.

Exemplo: *O personagem de Carson tem Destreza 3 e Autocontrole 2. Carson obtém 6 no dado, o que dá um total de 11. Um dos bandidos controlados pelo Narrador também obtém um resultado de Iniciativa igual a 11. As paradas de Destreza + Autocontrole de ambos somam 5, de modo que não se chega ao vencedor por esse método. Um dado é lançado em nome de cada um deles. Ambos obtêm 3. Mais um dado é lançado para cada um deles e, dessa vez, Carson consegue um 4 e o Narrador 8. O bandido agirá antes do personagem de Carson durante toda a cena de combate.*

Regra opcional de Iniciativa

Se desejar, o Narrador pode optar por um método alternativo para determinar a Iniciativa. Ele pode pedir testes de Iniciativa no início de cada turno da luta, em vez de um único teste para todo o combate. O método tradicional se concentra na narração de uma batalha, minimiza os testes e chega rapidamente a uma conclusão. A introdução de testes de Iniciativa no começo de cada turno apreende a dinâmica inconstante da luta, mas insere um monte de contas e testes, principalmente quando vários personagens estão envolvidos, controlados tanto pelos jogadores quanto pelo Narrador.

Se você optar por esta regra alternativa, informe os jogadores com antecedência. O personagem que tiver a Vantagem Segunda Chance talvez tenha direito a dois testes de Iniciativa no começo de cada turno, e o jogador poderá escolher o melhor resultado.

A Vantagem Segunda Chance (pág. 114) permite a um personagem avaliar a luta tão logo esta tenha início e mudar de tática ou foco. Conseqüentemente, ele poderá se reposicionar na fila.

Como adiar uma ação

O personagem não é obrigado a agir na ordem de seu resultado de Iniciativa num determinado turno. Ele pode se abster de agir até alguma coisa acontecer nas proximidades. Talvez ele queira esperar até um oponente dar as caras, ou então pretende atravessar a rua correndo durante uma calmaria no tiroteio. Nesse caso, você poderá adiar a ação do personagem e reativá-la quando desejar, alterando a posição dele na fila de Iniciativa. O valor da Iniciativa do personagem mudará para refletir o momento mais adequado a sua ação.

Exemplo: *Se o personagem de Mitch originariamente tivesse um valor de Iniciativa igual a 10 e ele adiasse sua ação, o Narrador o introduziria na seqüência numa posição mais próxima do momento em que a ação fosse tomada. Se o personagem de Larry tivesse um valor de Iniciativa igual a 6 e Mitch agisse logo depois dele, o Narrador introduziria Mitch na posição 5.*

Se Mitch tivesse preparado uma ação e declarado que seu personagem golpearia o de Larry caso este atacasse, então o personagem de Mitch agiria na contagem de 7, imediatamente antes do personagem de Larry.

Se dois ou mais personagens adiarem suas ações até o mesmo momento do turno, resolva o impasse como se os respectivos resultados de Iniciativa tivessem empatado.

Uma ação adiada *pode* ser guardada até o turno seguinte, mas o benefício será temporário. O personagem sacrifica sua ação no primeiro turno (ele nada mais poderá fazer, a não ser percorrer no máximo todo o seu Deslocamento) para agir a *qualquer* momento de sua escolha no turno seguinte. Depois disso, o valor de Iniciativa do personagem voltará ao normal.

Exemplo: *Sanders e Washington estão travando combate. Sanders tem 12 de Iniciativa e Washington 8. De um turno para outro, Sanders sempre agirá antes de Washington. No entanto, Washington poderá, se desejar, abrir mão de sua ação no primeiro turno. Ele nada mais poderá fazer, a não ser percorrer no máximo todo o seu Deslocamento. No segundo turno, ele poderá agir quando desejar — na contagem de 13, por exemplo, antes de Sanders. No terceiro turno, o valor de Iniciativa de Washington voltará a ser 8. Se quiser se antecipar a Sanders novamente, ele terá de abrir mão de mais uma ação.*

O personagem pode adiar uma ação de um turno para outro a fim de desencadear um ataque contra um oponente específico. Um atirador pode esperar que o alvo atravesse a rua, por exemplo, mesmo que o alvo saiba que o atirador está de tocaia e inexista o elemento surpresa.

Surpresa

A luta nem sempre começa com dois ou mais futuros combatentes cara a cara, perfeitamente cientes de que estão prestes a trocar socos. É claro que isso acontece quando o diálogo se transforma numa discussão acalorada. A luta encarniçada é o próprio fundamento de um duelo, de um confronto final ou de um convite para uma "conversinha" lá fora. Todos os participantes sabem que um conflito físico está prestes a começar e todos podem reagir.

Em outras ocasiões, a luta tem início com pelo menos um dos lados surpreendido. Alguém arma uma emboscada ou então os inimigos se encontram por acidente. Nessas circunstâncias, somente os ágeis e atentos reagirão a tempo de tomar alguma atitude ou de se defenderem. Quando o personagem cai numa emboscada ou dá de cara com um oponente, é preciso verificar se ele será capaz de reagir. Faça um teste de Raciocínio + Autocontrole. Se não obtiver sucessos, o personagem será apanhado de surpresa e não conseguirá agir no primeiro turno do combate. A Iniciativa dele só será determinada no turno seguinte. Um ou mais sucessos permitem ao personagem se comportar normalmente e reagir ao confronto.

Obviamente, os participantes da emboscada poderão agir normalmente quando acionarem a armadilha; nenhum teste de Raciocínio + Autocontrole será realizado em nome deles.

O personagem apanhado de surpresa não terá direito a Defesa no primeiro turno de combate. Sua Defesa não será subtraída das paradas de dados dos agressores, mas isso não se aplicará a sua blindagem (se for o caso).

Os alvos já envolvidos em combate não podem ser emboscados.

Ataque

O teste de ataque determina se o personagem consegue atingir e ferir o alvo desejado. O tipo de ataque desferido determina a parada de dados a ser lançada, como veremos a seguir:

• **Combate próximo:** Íntimo e pessoal, abrange o combate desarmado (Força + Briga) e com armas brancas (Força + Armamento). O combate desarmado compreende tanto a desordem generalizada de uma briga de bar quanto a organização de uma luta de boxe. Os oponentes usam seus corpos para lutar e precisam estar ao alcance um do outro (um metro). No combate com armas brancas, os oponentes usam facas, garrafas quebradas, barras de ferro, espadas ou cadeiras apanhadas às pressas. A distância máxima entre os esgrimistas varia de um a dois metros.

Uma outra opção do combate à mão armada é a Vantagem Refinamento em Combate (pág. 113). Dependendo da arma ou do estilo de ataque empregado e da especialização do personagem, a Destreza, e não a Força, poderá ser combinada com Armamento. O personagem usa a precisão, e não a força bruta, para atingir o alvo. Mas a intenção ainda é provocar dano.

• **Combate à distância:** Este tipo de combate à mão armada envolve armas de projéteis (Destreza + Armas de Fogo), como pistolas, bestas ou arpões; ou então objetos arremessados (Destreza + Esportes). O alcance das armas de fogo varia de uma para outra. O alcance das armas de arremesso depende da capacidade do atacante (consulte a tarefa "Arremessar", pág. 71). De um jeito ou de outro, o alvo precisa estar à vista.

Paradas de ataque

Todas as ações de combate — próximo ou à distância — exigem um teste bem-sucedido para atingir o alvo e provocar dano. Como no caso de qualquer outro teste, os índices de Atributo e Habilidade do personagem são combinados para formar a parada de dados básica. Por exemplo, Força 3 e Briga 2 somam cinco dados. Essa parada representa o potencial bruto do personagem para o combate.

No entanto, aplicam-se outros fatores, como as armas empregadas ou efeitos especiais tentados ou iniciados pelo personagem. Isto é, um número de dados extras equivalente ao índice do instrumento ou do efeito é acrescentado à parada. Portanto, uma espada de índice 3 acrescenta três dados extras à parada. Um truque sobrenatural misterioso que beneficie o ataque do personagem pode acrescentar quatro dados. Esses modificadores aumentam o número total de dados em suas mãos.

Entretanto, o alvo do personagem muito provavelmente tentará não ser atingido e talvez esteja usando algum tipo de proteção. Em combate próximo, a Defesa do alvo e o índice da blindagem porventura usada serão subtraídos da parada de ataque do agressor. Se as penalidades impostas ao ataque do personagem excederem a parada formada por Atributo + Habilidade + quaisquer bônus envolvidos, a ação será excepcionalmente desafiadora. A única maneira de concretizá-la a essa altura é obtendo êxito num teste de sorte (pág. 125).

Exemplo: *O personagem mencionado anteriormente utiliza uma espada em combate próximo. Ele tem Força 3 e Armamento 2, o que dá um total de cinco dados. A espada de índice 3 acrescenta três dados extras a essa parada. O oponente tem Defesa 4 e está vestindo blindagem de índice 1. Isso significa que cinco dados serão removidos da parada do atacante. Restam três dados ao agressor.*

Em combate à distância, as paradas de ataque são formadas basicamente da mesma maneira. Combinam-se a Destreza e a Habilidade com Armas de Fogo do personagem (ou Esportes, no caso de uma arma de arremesso). O índice da arma empregada é acrescentado a essa parada.

Exemplo: *Se o personagem tiver Destreza 2 e Armas de Fogo 1, você terá três dados em sua parada. Se ele disparar uma pistola de índice 4, outros quatro dados serão acrescentados, o que dará um total de sete.*

No caso dos ataques desferidos com Armas de Fogo, no entanto, a Defesa do alvo geralmente não se aplica. Não é subtraída da parada do atacante. As pessoas não tentam se esquivar de flechas ou balas da mesma maneira que procuram evitar socos ou golpes de espada. Elas correm em busca de abrigo (veja o quadro "Para não ser alvejado", pág. 164). As exceções são os ataques baseados em Armas de Fogo desferidos à queima-roupa, a cerca de um ou dois metros (consulte a seção "Armas de fogo em combate próximo", pág. 162).

A blindagem do alvo ainda é aplicada aos ataques à distância.

Exemplo: *Continuando, a pontuação de Defesa do alvo não é subtraída das paradas de ataque baseadas em Armas de Fogo do personagem. Mas aquele pontinho de blindagem do alvo, sim. Supondo-se que o alvo fique absolutamente imóvel e não procure abrigo, a parada do personagem perderá apenas um dado. Você ainda poderá lançar seis dados.*

A Defesa do alvo é aplicada a ataques com armas de arremesso, como pedras ou lanças, baseados em Destreza + Esportes.

Fatores circunstanciais

Fora o índice de Defesa e/ou blindagem do alvo, outras condições podem afetar o desempenho do personagem em combate. Condições meteorológicas rigorosas podem impedi-lo de ficar de pé ou fazer pontaria. A escuridão atrapalha. O Narrador determina os "índices" dessas condições ambientais, que serão subtraídos das paradas de ataque. Este capítulo e também os Capítulos 3 e 6 discutem várias circunstâncias que podem reduzir as paradas de ataque. É possível que algumas condições ou certos acontecimentos sejam extremamente debilitantes e inibam a própria capacidade de agir do personagem. Os efeitos de ferimentos, venenos, drogas, doenças e poderes sobrenaturais malignos também podem ser aplicados.

Também é possível que as condições situacionais aumentem as chances de sucesso do personagem ao atacar. Você já recebe dados extras pelo fato de o personagem utilizar uma arma ou um efeito especial. Além disso, o Narrador pode anunciar outros benefícios. A mão do personagem é guiada por um feitiço sobrenatural, ou então ele tem uma mira telescópica instalada no fuzil. Essas condições conferem a você dados adicionais, sendo o número deles geralmente especificado pelas regras ou determinado pelo Narrador.

A regra do cinco

Como foi explicado no Capítulo 6, ferramentas, armas ou circunstâncias normalmente não acrescentam nem subtraem mais de cinco dados *a* ou *de* qualquer parada. Esses índices variam de 1 a 5. Somente fenômenos realmente impressionantes ou truques sobrenaturais traiçoeiros podem aumentar ou reduzir em mais de cinco os dados modificadores, e o Narrador geralmente determina quando isso acontece.

Dano

O estrago provocado pelo ataque do personagem é determinado pelo número de sucessos obtidos pelo jogador no teste de ataque. Cada sucesso provoca a perda de um ponto de Vitalidade.

Exemplo: *Você joga cinco dados para seu personagem apunhalar um oponente e obtém 1, 4, 8, 8 e 9, ou seja, três sucessos. O oponente do personagem, portanto, perderá três pontos de Vitalidade.*

O tipo de dano infligido por um ataque bem-sucedido é determinado pela arma utilizada ou pela natureza do ataque (veja a seção "Tipos de dano").

Se você não obtiver sucessos no teste de ataque, seu personagem não infligirá dano. O ataque errará completamente o alvo ou então será ineficaz.

Depois de determinar o dano infligido ao alvo pelo personagem, o Narrador descreverá o estrago e o resultado do ataque. Em vez de simplesmente dizer — "Certo, o cara perde quatro pontos de Vitalidade" —, o Narrador torna os acontecimentos mais interessantes. Ele pode anunciar: "Você enterra a faca na carne morta do sujeito e a empurra para cima, torcendo-a até a lâmina chegar ao osso. O canalha grita de dor, mas não perde sangue. Você vê o peito dele afundar e começar a apodrecer rapidamente." Sendo evocativo, o Narrador cria a atmosfera, garante a sua diversão e dá um sentido de continuidade narrativa àquilo que talvez não passasse de uma série de testes com os dados.

Tipos de dano

Cada sucesso obtido no teste de ataque provoca a perda de um ponto de Vitalidade da vítima. De acordo com a natureza do ataque, o resultado será um dentre três tipos diferentes de ferimento:

- **Contundente:** O personagem esmurra a vítima ou a golpeia com um instrumento rombudo. Esse tipo de dano provavelmente não matará instantaneamente o alvo, mas sua aplicação repetidas vezes pode vir a fazê-lo. O dano contundente é reparado com relativa rapidez (mais detalhes na pág. 175).
- **Letal:** O dano provocado por balas, lâminas e até pelo esmagamento pode se mostrar fatal. As pessoas comuns levam bastante tempo para se recuperar de ferimentos letais.

Observe que os ataques desferidos com armas de fogo, que normalmente provocam dano letal, infligem apenas dano contundente aos vampiros. Essas criaturas não estão vivas: seus órgãos são inertes, seu sangue está coagulado. Seus corpos simplesmente não sofrem dano como os dos seres vivos.

- **Agravado:** Seres diferentes são vulneráveis a distintas formas de ataque, como os vampiros ao fogo ou os lobisomens à prata. Esses ataques infligem dano agravado, do qual essas criaturas se recuperam muito lentamente. Os seres humanos não são necessariamente vulneráveis a certos tipos de ataque — o fogo ou um punhal de prata infligelhes dano letal, por exemplo —, mas alguns efeitos sobrenaturais podem infligir dano agravado às pessoas comuns. Os feitiços dos magos ou os poderes do sangue vampírico são capazes de ferir as pessoas normais de tal maneira que elas levarão muito tempo para se recuperar. As pessoas ou criaturas feridas que se encontram em estado de coma, perdendo muito sangue ou simplesmente desfalecendo também estão expostas a ferimentos agravados. Portanto, todos os habitantes do Mundo das Trevas estão sujeitos a dano agravado em uma ou outra circunstância.

Parada de ataque zerada

Se a Defesa e a blindagem do alvo ou outros fatores reduzirem sua parada de ataque a zero dado, você ainda terá direito a um teste de sorte para arriscar um ataque improvável. Os sucessos porventura obtidos provocarão a perda de pontos de Vitalidade do alvo, como sempre. Consulte também a seção "O teste de sorte", no Capítulo 6.

Portanto, também é possível conseguir uma falha dramática com um ataque. O resultado 1 num teste de sorte implica uma falha dramática. Mais detalhes na seção "Falha dramática", no Capítulo 6. O Narrador pode inventar as conseqüências de uma falha dramática de acordo com as circunstâncias.

Quadro sinótico do combate

Primeira etapa: Iniciativa

• Todos fazem um teste de Iniciativa. O resultado de um dado é acrescentado à soma Destreza + Autocontrole (Modificador de Iniciativa). O personagem com o total de Iniciativa mais alto agirá primeiro. Ou então você pode adiar a ação do personagem até um momento posterior da ordem de Iniciativa ou até o turno seguinte.

Segunda etapa: Ataque

• Combate próximo desarmado: Força + Briga, menos a Defesa e a blindagem do alvo.

• Combate próximo à mão armada: Força + Armamento, menos a Defesa e a blindagem do alvo.

• Combate à distância (armas de fogo e arcos): Destreza + Armas de Fogo, menos a blindagem do alvo.

• Combate à distância (armas de arremesso): Destreza + Esportes, menos a Defesa e a blindagem do alvo.

Acrescente os dados extras de acordo com a arma empregada ou o efeito utilizado, depois subtraia as penalidades devidas às condições circunstanciais. Lance a parada de dados remanescente. Cada sucesso equivale a um ponto de Vitalidade perdido, sendo o tipo de dano determinado pela natureza do ataque.

O Narrador descreve o ataque e o ferimento em termos narrativos.

Possíveis modificadores:

• Alcance: –2 à média distância; –4 à longa distância.

• Alvo específico: torso –1, perna ou braço –2, cabeça –3, mão –4 e olho –5.

• Alvo prostrado: penalidade de –2 para atingi-lo em combate à distância; bônus de +2 para atingi-lo quando o agressor se encontra em distância de combate próximo.

• Alvo surpreso ou imobilizado: a Defesa não é aplicada.

• Ataque com a mão "ruim": penalidade de –2.

• Ataque total: +2 nos ataques baseados em Briga ou Armamento; perde-se o direito à Defesa.

• Contato físico com o alvo: Destreza + Briga ou Destreza + Armamento; a blindagem pode ou não ser aplicada, mas a Defesa com certeza será.

• Disparar quando encoberto: o grau de encobrimento do atirador (–1, –2 ou –3) é reduzido em um nível em função da penalidade por responder ao fogo (portanto: 0, –1 ou –2).

• Disparos contra combatentes: –2 a cada combatente que se deseja evitar; um único disparo (não se aplica ao regime automático).

• Encobrimento: pouco –1; parcial –2; considerável –3; total, veja a seção "Abrigo".

• Esquiva: o dobro da Defesa do alvo.

• Força de Vontade: acrescente três dados à parada ou +2 a uma característica de Resistência (Vigor, Perseverança, Autocontrole ou Defesa) um teste por vez.

• Mira: +1 por turno, máximo de +3.

• Perfurante de armadura: ignora o índice de blindagem do alvo até o limite de seu próprio índice.

• Rajada curta em regime automático: três balas disparadas contra um *único* alvo, com um bônus de +1 aplicado ao teste.

• Rajada longa em regime automático: vinte balas ou mais disparadas contra tantos alvos quantos o atirador desejar, dependendo da aprovação do Narrador. Um bônus de +3 é aplicado a cada teste de ataque; –1 por teste e para cada alvo, se houver mais de um.

• Rajada média em regime automático: dez balas ou mais disparadas contra um, dois ou três alvos, com um bônus de +2 aplicado a cada teste de ataque; –1 por teste e para cada alvo, se houver mais de um.

• Saque: sem a Vantagem apropriada, exige uma ação (um turno) e pode anular a Defesa.

Fatores envolvidos no combate próximo

O sistema básico de combate fica fácil com as etapas discutidas anteriormente. A complicação é determinar os fatores que aumentam ou diminuem o número de dados em sua parada. Ou seja, a arma empregada, o tipo de blindagem usada ou, por exemplo, a probabilidade de acertar um alvo submerso. Discutimos a seguir as diversas circunstâncias atenuantes que podem surgir em combate próximo, ou seja, ataques baseados em Briga e Armamento. Algumas dessas circunstâncias também são abordadas pelas Vantagens da categoria Estilo de Luta (págs. 110–112). Os fatores envolvidos no combate à distância e no combate em geral são discutidos respectivamente nas págs. 159 e 164.

Defesa

Somente alguém apanhado completamente de surpresa, um idiota, um masoquista ou um mártir fica parado agüentando tudo o que o inimigo é capaz de mandar. A maioria dos combatentes tenta não ser atingido ou ferido.

Permite-se ao alvo um certo grau de evasão automática quando um oponente usa contra ele um ataque baseado em Briga, Armamento ou numa arma de arremesso. Essa resposta é uma ação reflexa e se aplica mesmo quando o personagem é atacado antes de sua vez na fila de Iniciativa. A reação é chamada de Defesa, uma característica do personagem que corresponde ao menor valor entre Destreza e Raciocínio. A Defesa do personagem é subtraída da parada de dados do agressor. Em suma, o personagem salta e ginga o corpo para evitar o golpe.

Essa Defesa automática normalmente não se aplica a ataques desferidos com Armas de Fogo (para saber como evitá-los, consulte a pág. 164). A única situação na qual a Defesa se aplica aos ataques baseados em Armas de Fogo é quando o agressor dispara à queima-roupa, a cerca de um ou dois metros do alvo (mais informações na seção "Armas de fogo em combate próximo", pág. 162). A Defesa normalmente é aplicada a armas de arremesso, como pedras, facas e lanças.

O alvo amarrado, inconsciente ou simplesmente imobilizado não tem direito à Defesa. Tampouco a pessoa apanhada de surpresa ou alheia a um ataque iminente (ela está de costas para o agressor, por exemplo). Isto é, a parada de dados do agressor não é modificada pela Defesa do alvo.

O oponente completamente inativo — uma pessoa inconsciente ou amarrada de tal jeito que é incapaz de se mexer — é um alvo fácil para um golpe fatal (pág. 168). O agressor não precisa fazer o teste; a quantidade de dano provocada por ele será igual ao número de dados em sua parada. Se o alvo estiver usando alguma blindagem, o índice da mesma será subtraído automaticamente do dano infligido.

Se vários ataques em combate próximo forem desferidos contra o personagem no mesmo turno, ele poderá tentar evitar cada um deles, mas isso será progressivamente mais difícil. Cada ataque depois do primeiro reduzirá em um ponto o modificador de Defesa do personagem. Portanto, se forem desferidos três ataques contra um personagem que tem Defesa 3 (Destreza 3 e Raciocínio 4), o primeiro ataque estará sujeito a uma penalidade de –3, o segundo a uma penalidade de –2, e o terceiro a uma penalidade de –1. Um quarto ataque não estaria sujeito a penalidade alguma devido à Defesa do alvo. Em suma, a Defesa do personagem é subtraída dos ataques recebidos, mas evitá-los fica cada vez mais difícil.

Se você quiser, o personagem não será obrigado a aplicar seu modificador de Defesa até um ataque específico ser efetuado. Você escolhe o ataque de um oponente específico dentre todos os outros e declara esse ataque como o principal. O personagem terá direito a toda a sua Defesa contra esse ataque e você poderá aplicar uma Defesa reduzida a todos os ataques que *se seguirem* ao principal. No entanto, você não poderá usar nenhuma parcela da Defesa do personagem contra ataques desferidos *antes* do principal. O personagem tentará agüentar os primeiros ataques e reservará sua agilidade para um determinado golpe e outros que vierem depois desse.

Uma outra opção é usar um ponto de Força de Vontade para aumentar em duas unidades a Defesa do personagem contra um único ataque. Se a Defesa dele for normalmente igual a 2, ele a aumentará para 4 no caso desse ataque. Se ele já tiver evitado outros ataques no mesmo turno e sua Defesa no momento estiver reduzida a 1, por exemplo, o investimento de um ponto de Força de Vontade a aumentará para 3 com o propósito de evitar um único ataque. Ou seja, o personagem se esforça para evitar especificamente um determinado ataque. Mais informações na seção "Resistência", pág. 132.

No início de cada turno, a Defesa do personagem recupera seu valor normal.

A Defesa automática do personagem não interfere nas ações realizadas por ele no mesmo turno.

A Defesa não é reduzida pelas penalidades devidas a ferimentos (pág. 171).

Esquiva

Às vezes, o personagem sabe que está em desvantagem. Os oponentes são muitos e ele não tem a menor chance de derrotá-los todos. Ou então ele está muito machucado e não pode se dar ao luxo de ser ferido novamente. Nesses casos, ele pode se dedicar a evitar o dano esquivando-se. A ação do personagem nesse turno é usada para antecipar os ataques e colocar-se em segurança. Duplique a Defesa dele. Portanto, se o valor mais baixo entre a Destreza e o Raciocínio do personagem for 2, sua Esquiva nesse turno será igual a 4. Esse número será subtraído dos ataques desferidos contra ele em combate próximo ou com armas de arremesso.

A Esquiva de certo modo não segue a ordem normal de Iniciativa do turno. Você pode declarar que o personagem está tentando se esquivar a qualquer momento do turno, mesmo antes de chegar a vez dele na fila, presumindo-se que ele ainda não tenha agido. A ação do personagem nesse turno será totalmente dedicada ao ato de se esquivar. Por exemplo, você tem um 8 como valor de Iniciativa e o oponente do personagem conseguiu um 10. Ele ataca. Você pode declarar uma ação de esquiva na contagem de "10" nesse mesmo turno, muito embora ela preceda seu "8", e supõe-se que seu personagem passará o resto do turno se esquivando.

Como no caso da Defesa, discutida anteriormente, se vários ataques forem desferidos contra o personagem, o total de Esquiva dele será reduzido em uma unidade a cada ataque depois do primeiro. Portanto, se ele tiver um total de Esquiva igual a 6, o primeiro agressor ficará sujeito a uma penalidade de –6, o segundo a uma penalidade de –5, o terceiro a –4, e assim por diante.

Supondo-se que o personagem ainda não tenha agido nesse turno, você pode declarar que ele tentará se esquivar num momento posterior do mesmo turno. Seu valor de Iniciativa é igual a 6, mas você sabe que um adversário perigoso tem uma posição ainda mais baixa. Outros personagens já agiram nesse turno, mas o seu nada fez até agora. Sua Esquiva será aplicada aos ataques desferidos contra o personagem durante o resto do turno.

Contudo, se o personagem anunciar que tentará se esquivar mais tarde, já foi alvo de ataques nesse turno e sua Defesa foi aplicada contra os mesmos, as penalidades impostas à Defesa devido aos vários ataques recebidos serão transmitidas a sua Esquiva. Por exemplo, o personagem tem Defesa 3. Ele é atacado no começo do turno e sua Defesa é aplicada integralmente. Na etapa de Iniciativa do personagem, você declara que ele tentará se esquivar durante o resto do turno. Normalmente, o total de Esquiva dele é igual a 6 (o dobro da Defesa 3). Como a Defesa dele já foi aplicada a um dos ataques nesse turno, o total de Esquiva será reduzido a 5. Se a Defesa tivesse sido aplicada a outros dois ataques no início do turno, o total de Esquiva, quando finalmente fosse utilizado, seria igual a 4.

O personagem nada mais poderá fazer no turno que passar se esquivando, exceto percorrer no máximo todo o seu Deslocamento. Ele não poderá atacar. A Esquiva não é aplicada aos ataques efetuados com Armas de Fogo (a não ser que tenham sido desferidos à queima-roupa, ou seja, a um ou dois metros; pág. 152).

Como no caso da Defesa, você pode usar um ponto de Força de Vontade para acrescentar dois níveis à Esquiva do personagem contra um único ataque. Portanto, se o personagem tiver Defesa 3 e Esquiva 6, esta última subirá para 8 contra um único ataque. Se a Esquiva dele normalmente for igual a 6, mas ele já tiver evitado três ataques nesse turno (o que terá reduzido a Esquiva a 3), o investimento de um ponto de Força de Vontade a aumentaria para 5 contra um único ataque.

O personagem também pode possuir a Vantagem Esquiva [Briga] (pág. 110) e/ou Esquiva [Armamento] (pág. 110). Essas características complicam as possibilidades da esquiva. Não podem ser usadas as duas no mesmo turno.

Outras complicações

• **Ataque com a mão "ruim":** Se o personagem atacar com a mão "ruim" (por exemplo, ele é destro, mas é obrigado a usar a mão esquerda), os ataques ficarão sujeitos a uma penalidade de –2. A Vantagem Ambidestria (pág. 110) anula essa penalidade.

• **Saque:** Sacar, desembainhar ou preparar uma arma exige uma ação. Portanto, se puxar uma faca no meio de uma briga, o personagem usará uma ação para tanto. Ter uma arma nas mãos antes de irromper a luta permite que o personagem comece a usá-la imediatamente, mas traz consigo as implicações sociais de andar por aí portando um instrumento potencialmente letal. Se a arma estiver escondida junto ao corpo do personagem (sob um casaco ou dentro de uma bolsa), será necessária uma ação para sacá-la, e o personagem perderá o direito à Defesa nesse turno. A Vantagem Saque Rápido (pág. 114) permite ao personagem sacar e atacar no mesmo turno.

• **Ataque total:** O personagem abandona toda a pretensão de se autopreservar. Ele faz o possível para ferir o oponente. Você terá direito a dois dados extras nos testes de ataque realizados pelo personagem durante o turno, mas perderá a Defesa no mesmo período. Portanto, será mais fácil atingir e ferir o personagem, mas ele também provocará mais dano. Esta técnica pode ser utilizada com qualquer ataque em combate próximo, seja à mão armada ou desarmado. Se a Defesa do personagem for aplicada a qualquer ataque recebido no turno, ele não poderá executar um ataque total nesse mesmo turno.

• **Contato físico com o alvo:** Uma das opções do combate próximo é tocar *intencionalmente* o alvo, seja com a mão ou com um objeto empunhado, mas sem feri-lo. Essa tentativa é considerada contato físico e pode ter como objetivo implantar uma escuta em alguém, exibir-se em combate ao tocar o adversário, desencadear o efeito de um feitiço arcano ou disseminar voluntariamente uma infecção. Presume-se que o alvo não queira ser tocado. Não havendo resistência, o Narrador pode determinar que o contato é estabelecido automaticamente. Do contrário, são feitos testes de Destreza + Briga ou Destreza + Armamento. O contato físico intencional não inflige dano, mesmo quando são obtidos sucessos múltiplos.

Se o contato com a pele do alvo não for de fato uma necessidade — qualquer parte de seu corpo pode ser tocada para produzir o efeito desejado —, não se aplicará a blindagem às tentativas de estabelecer contato físico. Nesse caso, o índice de blindagem (pág. 170) não será subtraído das paradas de dados. Se for necessário o contato com a pele, a blindagem do alvo será aplicada como de praxe.

No caso do alvo que resiste ao toque, a Defesa sempre é aplicada à tentativa de estabelecer contato físico, o que remove dados da parada de Destreza + Briga ou Destreza + Armamento do agressor.

Se nenhum sucesso for obtido na tentativa de estabelecer contato físico, o personagem errará completamente o alvo.

Combate desarmado

Nem todo combate envolve facas e porretes. Na verdade, introduzir uma arma numa luta é uma declaração implícita de que o conflito é sério. Uma ou mais pessoas não só sairão feridas como talvez venham a morrer. A alternativa é entrar na briga desarmado e usar apenas o próprio corpo como arma. O combate desarmado utiliza a Habilidade Briga e geralmente inflige dano contundente. Entrar desarmado na batalha não necessariamente coloca o personagem em desvantagem em relação aos oponentes. O treinamento neste estilo de combate pode tornar o personagem plenamente capaz de incapacitar outras pessoas.

Existem várias opções para o combate baseado em Briga. Entre os fundamentos disponíveis a qualquer um temos socos, chutes e o corpo-a-corpo. Manobras mais versáteis e até mesmo exóticas — projeções, uso dos pontos de pressão — são aprendidas com o estudo das artes marciais. Você encontrará exemplos desse treinamento nas Vantagens Estilo de Luta: Boxe e Estilo de Luta: Kung Fu (págs. 111 e 112). O homem comum das ruas, sem qualquer treinamento marcial, é capaz de executar qualquer uma das manobras a seguir:

Pancada: O ataque desarmado básico, um golpe com o punho, o joelho, a cabeça, o pé ou o cotovelo. Faça um teste de Força + Briga sem acrescentar dados extras.

Mordida: Os dentes do personagem — quer sejam de tamanho normal ou presas gigantescas — se fecham em volta de um alvo. Faça um teste de Força + Briga, acrescente um número de dados extras de acordo com o tamanho dos maxilares e dos dentes do agressor. Os de um ser humano normal não proporcionariam qualquer bônus; os de um cachorro grande ofereceriam +1; os de um lobo +2; os de um grande tubarão branco chegariam a +4. Em geral, a mordida de uma pessoa inflige dano contundente, mas a de um animal ou criatura sobrenatural provoca dano letal. O Narrador pode determinar que o combatente humano é capaz de morder o oponente somente depois de ambos se envolverem em combate corpo-a-corpo (a seguir).

Corpo-a-corpo: O personagem agarra o alvo ou se atraca com ele e pode aplicar uma chave com várias intenções, desde imobilizar a vítima até esmagá-la. Faça um teste de Força + Briga para tentar agarrar o oponente. A Defesa do alvo é subtraída da parada de ataque do agressor, como de praxe. Se você obtiver pelo menos um sucesso, o personagem terá agarrado o alvo.

Se ainda não tiver agido nesse turno, a vítima poderá tentar se desvencilhar em sua etapa de Iniciativa. Ou então o alvo pode tentar inverter posições e executar a própria manobra de submissão. Em todo caso, faça um teste de Força + Briga, mas a Força do agressor será subtraída dessa parada de dados. Basta um sucesso para a vítima se desvencilhar ou ganhar o direito de executar uma manobra, como será explicado a seguir. Se o agressor deixar o alvo escapar, o corpo-a-corpo estará terminado (mas o atacante poderá tentar reiniciá-lo). Se falhar em seu teste, a vítima não conseguirá se desvencilhar ou não completará a manobra. O agressor ainda estará engalfinhado com ela. A vítima do "corpo-a-corpo" poderá tentar se desvencilhar ou executar uma manobra nos turnos subseqüentes, a menos que seja imobilizada (como veremos a seguir).

Se, no turno seguinte, o agressor ainda estiver atracado ao alvo, ele poderá tentar subjugar o oponente. Faz-se um teste de Força + Briga. A Força do alvo, e não sua Defesa, será subtraída da parada de dados do agressor. Se não forem obtidos sucessos, o agressor não terá soltado o oponente, mas nada mais conseguirá nesse turno (ele não subjugará a vítima). A obtenção de um sucesso que seja significa que uma das manobras de submissão a seguir poderá ser executada:

• Derrubar o oponente: Os dois combatentes caem no chão. Um dos lados terá de se desvencilhar para voltar a ficar de pé num turno subseqüente. Levantar-se é considerado uma ação (veja a seção "Prostração", pág. 164). Se um dos combatentes conseguir se levantar, os testes de ataque em combate próximo para atingir o alvo prostrado receberão um bônus de +2.

• Ferir o oponente: Os sucessos obtidos neste turno com o teste de Força + Briga são aplicados ao oponente do personagem como pontos de dano contundente. O personagem imprensa, comprime, torce ou morde a vítima.

• Imobilizar o oponente: O personagem tenta interferir nas ações da vítima. Basta um sucesso para imobilizar o alvo. As ações físicas da vítima se restringirão a tentar se desvencilhar (ela não poderá tentar executar a própria manobra de submissão), mas ela poderá empregar certas habilidades mentais ou sobrenaturais (a critério do

Narrador). Além disso, a Defesa da vítima não será aplicada aos ataques desferidos por oponentes não envolvidos no corpo-a-corpo. Portanto, se o personagem imobilizar alguém, os ataques desferidos contra essa pessoa pelos aliados dele não serão penalizados pela Defesa da vítima.

O oponente continuará imobilizado turno após turno até se desvencilhar. Você não precisará fazer outros testes de submissão para manter a vítima imobilizada, que será considerada automaticamente imóvel daí em diante. No entanto, seu personagem nada mais poderá fazer, a não ser continuar segurando o alvo. Se ele dedicar uma ação a qualquer outra coisa, o alvo não mais estará imóvel. Seu personagem não o terá largado, mas será necessário um teste bem-sucedido de submissão num turno subseqüente para imobilizar o oponente mais uma vez.

A tentativa de se desvencilhar, uma vez imobilizado, é tratada como uma ação disputada entre os lutadores. Faz-se um teste de Força + Briga em nome da vítima, que é penalizada pela Força daquele que a segura. Os sucessos obtidos são comparados com aqueles já acumulados pelo personagem que a segura quando este aplicou a manobra de imobilização. Se esse novo teste produzir mais sucessos que o primeiro, a vítima se soltará e estará livre novamente. Por exemplo, Greer consegue imobilizar Sloan e obtém três sucessos na tentativa. Para se desvencilhar nos turnos subseqüentes, os testes de Sloan (Força + Briga – a Força de Greer) terão de gerar quatro sucessos ou mais.

• Sacar uma arma: Obtendo-se um ou mais sucessos, o personagem alcançará uma arma, seja esta a sua, a do oponente ou outra qualquer que se encontre nas proximidades. Sacar ou pegar a arma toma uma ação inteira no turno. Para ser empregada em combate corpo-a-corpo, a arma tem de ser pequena como uma faca ou pistola.

• Atacar com a arma em punho: Faz-se um ataque com uma arma em punho. Cada sucesso obtido no teste de Força + Briga inflige um ponto de dano. O tipo de dano dependerá da arma utilizada — contundente no caso de um soco-inglês; letal no caso de uma faca ou pistola. Não se faz um teste baseado em Armamento ou Armas de Fogo nessas circunstâncias porque é a capacidade do personagem de subjugar o oponente no corpo-a-corpo que determinará o desempenho da arma. A vantagem de empregar uma arma fica evidente nos dados extras aplicados ao teste de Força + Briga no caso desse ataque e na gravidade do dano que pode ser provocado (letal no caso de uma faca, por exemplo).

• Virar a arma empunhada: Se o oponente do personagem no combate corpo-a-corpo tiver uma arma em punho, este poderá tentar virar essa arma contra o inimigo. Sua ação será dedicada a ganhar o controle da arma e virá-la, mesmo que esta ainda se encontre nas mãos do oponente. A ação do personagem num turno subseqüente terá de ser um ataque bem-sucedido para que a arma seja virada por completo. Se o oponente conseguir recuperar o controle da arma com sua ação, antes de se completar o ataque do personagem, nenhum ataque poderá ser desferido num turno subseqüente. Portanto, o controle de uma arma pode ser disputado de turno a turno no corpo-a-corpo, pois cada oponente tentará ganhar o controle e depois desferir um ataque.

• Desarmar o oponente: Se você obtiver um ou mais sucessos, o personagem conseguirá arrancar um objeto da mão do oponente. Tomar posse do objeto depois disso (em outro turno) equivale a sacar uma arma (como explicado anteriormente). Nenhum dano é infligido.

• Usar o oponente como proteção contra ataques à distância: Veja a seção "Encobrimento", pág. 162.

Se várias pessoas tentarem se envolver em combate corpo-a-corpo com um único alvo e conseguirem segurá-lo, o alvo poderá tentar se desvencilhar de todos os agressores simultaneamente. Faça um teste de Força + Briga e subtraia a Força mais alta dentre os lutadores, com uma penalidade adicional para cada combatente depois do primeiro. Portanto, se Anton tentar se desvencilhar de três oponentes, e a Força mais alta dentre eles for igual a 4, o teste de Anton estará sujeito a uma penalidade de –6.

Travar combate corpo-a-corpo com um adversário tem seus inconvenientes. Os lutadores perdem a capacidade de se esquivar (veja a seção "Esquiva", pág. 156) e podem desferir apenas ataques em combate próximo. Os ataques à distância não são permitidos (disputar e usar uma arma de fogo pequena em combate corpo-a-corpo não é considerado um ataque à distância nesse caso). Consulte também a seção "Disparos contra combatentes", pág. 162, e "Regime automático", pág. 160. A técnica de "ataque total" (pág. 157) não pode ser empregada para tentar manobras de submissão nem para se desvencilhar. O ataque total anula a Defesa do usuário em combate próximo, ao passo que os lutadores envolvidos no corpo-a-corpo ignoram a Defesa um do outro tão logo eles se encontrem atracados.

Exemplo: *Drew está tentando travar combate corpo-a-corpo com Anderson. Drew precisa agarrar Anderson em sua vez na ordem de Iniciativa. Isso exige uma ação e um teste bem-sucedido de Força + Briga, penalizado pela Defesa de Anderson. Se a posição de Anderson na fila de Iniciativa for posterior, ele poderá tentar se desvencilhar com um teste bem-sucedido de Força + Briga, penalizado pela Força de Drew. Ou então Anderson poderá tentar imediatamente executar uma manobra e subjugar Drew, pois os dois já estão engalfinhados. O mesmo teste (Força + Briga – a Força de Drew) é aplicado, e os sucessos obtidos permitem a Anderson executar uma manobra: provocar dano ou arrancar um objeto da mão livre de Drew, por exemplo.*

Se, no turno seguinte, Drew ainda estiver segurando Anderson, será realizado um teste de Força + Briga, penalizado pela Força de Anderson, para ver se Drew consegue executar uma manobra e subjugar o oponente.

Anderson poderá continuar tentando se desvencilhar turno após turno, ou então tentar manobras para subjugar Drew. Até Anderson se desvencilhar, o corpo-a-corpo prosseguirá e Drew poderá continuar a executar as próprias manobras.

Resumo do corpo-a-corpo

• Faça um teste de Força + Briga – a Defesa do oponente para que o agressor agarre o alvo.

• A próxima ação do alvo pode ser dedicada a se desvencilhar. Faça um teste de Força + Briga – a Força do agressor. O êxito indica que o alvo se desvencilha.

Ou então o alvo pode tentar aplicar uma manobra de submissão no agressor e tomar parte no corpo-a-corpo em vez de tentar se desvencilhar. Faça um teste de Força + Briga – a Força do agressor. O êxito permite uma manobra (a seguir).

• Se continuar engalfinhado com o alvo e nada mais o impedir, o agressor poderá tentar aplicar uma manobra de submissão na vítima. Faça um teste de Força + Briga – a Força do oponente em nome do agressor. O êxito permite uma manobra (a seguir).

• Escolha uma das manobras possíveis:

Derrubar o oponente
Ferir o oponente
Imobilizar o oponente
Sacar uma arma
Atacar com a arma em punho
Virar a arma empunhada
Desarmar o oponente
Usar o oponente como proteção contra ataques à distância

A tentativa de se desvencilhar é sempre uma opção à execução de uma manobra de submissão.

Fatores envolvidos no combate à distância

Os fatores envolvidos no combate à distância se aplicam especificamente a armas de arremesso e de fogo, sendo estas últimas as mais comuns.

As pessoas em situações tensas e possivelmente violentas muitas vezes recorrem às armas de fogo para se defenderem ou matarem os inimigos. Soldados, policiais, agentes do governo, criminosos e proprietários de casas portam ou possuem armas de fogo, quer eles sejam treinados e autorizados ou não. Dependendo do país em questão, as armas de fogo podem ser compradas na loja de penhores da esquina ou por meio de negociantes especializados, com algumas formalidades burocráticas e um período de espera. As armas de uso pessoal, como as pistolas, são adquiridas dessa maneira, ao passo que fuzis, espingardas e arcos podem ser adquiridos em lojas de artigos esportivos. Em outros países, somente as autoridades podem possuir armas. E, em algumas nações, andar desarmado é mais perigoso que portar uma arma, seja esta uma pistola, um fuzil ou uma automática. Por último, as armas de fogo estão sempre disponíveis por meios ilegais em qualquer lugar do mundo. É mais rápido adquiri-las dessa maneira do que pelas vias convencionais, mas definitivamente mais caro. A aquisição de pistolas e armas ilegais no mercado negro pode exigir um índice de Recursos entre 3 e 5, dependendo do que o personagem procura.

As pessoas que têm a Habilidade Armas de Fogo passaram algum tempo aprendendo a usá-las e a compreendê-las, desde as pistolas até as metralhadoras, passando talvez pelos arcos. Possuir uma arma e saber como usá-la são duas coisas bem diferentes. Apesar de possuírem armas de fogo, os proprietários de casas talvez nunca tenham disparado uma delas e podem constituir um risco maior para si mesmos do que para os invasores. Os ataques com armas de fogo são desferidos com um teste bem-sucedido de Destreza + Armas de Fogo, mas, em não se possuindo essa Habilidade, ainda é possível testar apenas a Destreza com uma penalidade de –1 (que é padrão para a inaptidão nas Habilidades Físicas). Uma falha dramática representa algo simples como um emperramento ou tão grave quanto um disparo acidental no próprio pé ou num circunstante inocente, a critério do Narrador.

A parada de ataque com Armas de Fogo é penalizada por quaisquer fatores atenuantes, como a distância, o encobrimento do alvo e a visibilidade, todos os quais serão discutidos a seguir.

Regime automático

Cada ação num determinado turno permite um apertar do gatilho. Para a maioria das armas, como pistolas ou fuzis, isso significa um disparo. No caso das armas automáticas, isso implica uma rajada, seja curta, média ou longa.

Rajada curta: O personagem dispara três balas contra um *único* alvo, com um bônus de +1 aplicado ao teste. Normalmente, a rajada curta não pode ser dirigida a vários alvos.

Rajada média: O personagem dispara cerca de dez balas contra um, dois ou três alvos, com um bônus de +2 aplicado a cada teste de ataque. Se disparar contra mais de um alvo, ele estará sujeito a penalidades que reduzirão esse bônus (a seguir).

Rajada longa: O personagem dispara cerca de vinte balas contra tantos alvos quantos desejar. Um bônus de +3 é aplicado a cada teste de ataque (sujeito a penalidades devidas aos alvos múltiplos; a seguir). O Narrador decide quando o número de alvos é excessivo. O atirador poderia descarregar a munição num único alvo, numa multidão ou em alvos afastados uns dos outros. Se os alvos estiverem simplesmente afastados demais entre si para serem atingidos com o mínimo de verossimilhança, o Narrador poderá designar qual deles é válido. Se, por exemplo, três dos alvos estiverem aproximadamente na frente do atirador e um quarto atrás dele, o Narrador talvez decida que este último não pode ser tomado como alvo nesse ataque.

As rajadas são resolvidas com um teste de Destreza + Armas de Fogo para cada alvo. Se o personagem dirigir a rajada a mais de um alvo num mesmo ataque, uma penalidade igual ao número de alvos será aplicada a cada parada de dados. Portanto, se o personagem direcionar a rajada a três alvos, a parada de dados para cada um deles estará sujeita a uma penalidade de –3. Se disparar contra um único alvo, ele não será penalizado.

Se o carregador ou a arma não tiver munição suficiente, talvez o uso em regime automático não seja possível até a arma ser recarregada. Os dados extras conferidos pelo regime automático são acrescentados aos dados extras conferidos pelas próprias armas; consulte a tabela "Armas de longo alcance". Portanto, se uma submetralhadora pequena (+2 de bônus por equipamento) for empregada para disparar uma rajada longa (bônus de +3), um total de cinco dados extras será acrescentado ao teste.

Exemplo: *Carter dispara uma rajada média contra Farrow e Sykes, que não estão encobertos. Carter tem Destreza 3 e Armas de Fogo 3, o que dá um total de seis dados. Um bônus de +3 é acrescentado à parada devido ao tipo de arma empregada, e um bônus de +2 é acrescentado pelo fato de se tratar de uma rajada média. Isso dá um total de onze dados. Contudo, como Carter vai disparar em dois alvos, a parada de dados a ser lançada contra cada um deles ficará sujeita a uma penalidade de –2, o que reduz o total a nove dados. A arma de Carter guarda trinta balas quando completamente carregada, dez das quais serão usadas neste ataque.*

A parada de dados formada para cada alvo de uma rajada também fica sujeita a quaisquer fatores que venham a se aplicar individualmente a esses mesmos alvos. Por exemplo, um dos alvos pode estar encoberto, outro à longa distância ou prostrado, ou um deles talvez esteja usando algum tipo de blindagem, ao passo que o outro não. Esses fatores modificam a parada de dados a ser lançada contra cada alvo.

Exemplo: *No turno seguinte, Carter dispara novamente, mas dessa vez usa uma rajada longa (são mais vinte balas, de modo que Carter usará toda a sua munição). A rajada longa proporciona um bônus de +3, o que significa uma parada de ataque formada por dez dados. Desta vez, Sykes se esconde atrás de uma lata de lixo e, portanto, está encoberto; mas Farrow continua exposto. Todos os dez dados são lançados contra Farrow, já que ele não tem proteção especial e nada faz para se salvar. A parada lançada contra Sykes é reduzida em três dados porque Sykes se encontra consideravelmente encoberto (uma penalidade de –3, como será explicada na seção "Encobrimento", pág. 162).*

A distância entre o atirador e o alvo pode impor penalidades e é discutida mais adiante na seção "Alcance". No exemplo anterior, se Farrow estivesse à curta distância, nenhuma penalidade seria aplicada. Se Sykes estivesse à média distância, a parada de dados de Carter para atingi-lo ficaria sujeita a uma penalidade de –2.

Ao fazer um único disparo (uma única bala), o personagem pode tentar não atingir aliados ou circunstantes próximos ao alvo desejado (veja a seção "Disparos contra combatentes", a seguir). Não é fácil deixar de atingir amigos e circunstantes quando se empregam rajadas. Quando uma rajada média ou longa é disparada contra vários alvos, um teste de ataque é realizado contra qualquer pessoa nas proximidades (a cerca de um metro) ou localizada entre dois alvos. Portanto, se o personagem disparar uma rajada média contra duas pessoas, mas um circunstante estiver entre elas, os testes de ataque serão realizados contra todos os três indivíduos. Cada circunstante conta como um alvo. Isso implica a imposição de uma penalidade de –1 à parada de dados que será lançada contra cada pessoa. Os circunstantes também podem exigir que o atirador use uma rajada maior para atingir todos os alvos desejados. Como no caso de qualquer ataque desferido contra vários alvos em regime automático, os modificadores para cada alvo serão aplicados separadamente.

Exemplo: *Carter pretende disparar uma rajada média contra Jones, Sykes e Farrow, mas um circunstante se encontra no meio dos três. Será necessário realizar um teste de ataque contra cada pessoa. Os alvos são quatro, portanto, e todas as paradas de dados de Carter ficarão sujeitas a uma penalidade de –4, e não de –3. Carter também será obrigado a disparar uma rajada longa, e não média (a rajada média afeta no máximo três pessoas, e Carter agora precisa atingir quatro). Carter começa com doze dados (Destreza 3 + Armas de Fogo 3; bônus de +3 devido ao equipamento; +3 pela rajada longa). Essa parada é imediatamente reduzida em quatro dados devido ao número de alvos envolvidos, restando oito. Farrow também se encontra à longa distância (uma penalidade de –4) e, portanto, quatro dados serão lançados contra ele. Sykes está consideravelmente encoberto (penalidade de –3), de modo que cinco dados serão lançados contra ele. Jones está usando blindagem de índice 3 e, portanto, cinco dados serão lançados contra ele. O circunstante está exposto e à curta distância, de modo que oito dados serão lançados contra ele.*

Se o atirador decidir "aumentar" o tamanho da rajada para atingir todos os alvos, o número de pessoas afetadas será limitado pelo tamanho da rajada disparada. No caso de uma rajada média, apenas três alvos podem ser atingidos. Eles precisam estar lado a lado ou alinhados. O atirador não pode atingir um alvo, pular um segundo e acertar um terceiro, por exemplo. Ele precisa decidir quem continuará ou não a ser um alvo.

Se uma rajada (mesmo que seja curta) for direcionada a um único alvo, e esse alvo estiver envolvido em combate próximo com alguém (ou alguém estiver a cerca de um metro do alvo), um teste de rajada será realizado contra cada pessoa. Muito embora uma rajada curta normalmente se aplique a um único alvo, quem estiver nas proximidades também será incluído. As balas podem errar ou atravessar o alvo, ou então ricochetear e atingir circunstantes. O ataque é tratado como tiro automático empregado contra vários alvos; uma penalidade de –1 é aplicada a cada pessoa passível de ser atingida. Outros modificadores próprios de cada alvo também se aplicam à parada lançada contra cada um deles.

Exemplo: *Carter dispara uma rajada curta contra Farrow enquanto este e Sykes estão envolvidos em combate próximo. Mesmo sendo Farrow o alvo do ataque de Carter, um teste de rajada separado é feito tanto para Farrow quanto para Sykes. Neste caso, Carter começa com dez dados (Destreza 3 + Armas de fogo 3; bônus de +3 pelo equipamento; bônus de +1 pela rajada curta). Como duas pessoas são possíveis alvos, uma penalidade de –2 é aplicada à parada de dados contra cada uma delas. Isso reduzirá cada parada a oito dados. Farrow usa blindagem de índice 2, mas Sykes não está vestindo nada especial. Um total de seis dados, portanto, serão lançados contra Farrow e oito contra Sykes.*

O poder de fogo e a precisão das armas são listados na coluna "Dano" da tabela "Armas de longo alcance". Esse número é acrescentado à parada de ataque do personagem como dados extras.

Alcance

As armas de fogo e de arremesso apresentam diversos alcances no que se refere a sua precisão. A tabela "Armas de longo alcance" lista esses valores, classificados em curto, médio e longo alcance. O personagem não fica sujeito a penalidades ao efetuar disparos à curta distância. Um alvo à média distância impõe uma penalidade de –2. À longa distância, aplica-se uma penalidade de –4.

Os valores atribuídos a cada categoria de alcance equivalem a duas vezes os da anterior. Por exemplo, uma pistola 9 mm apresenta curto alcance a vinte metros, médio alcance a quarenta metros e longo alcance a oitenta metros.

Exemplo: *O personagem quer disparar contra alguém que está a 25 metros de distância e usa uma pistola 9 mm. O alvo se encontra à média distância. Portanto, o teste estará sujeito a uma penalidade de –2.*

Os alcances das armas de arremesso são discutidos no Capítulo 3, pág. 71. No caso de um objeto não-aerodinâmico, o Tamanho do mesmo será subtraído da parada de Força + Destreza + Esportes do personagem para indicar curto alcance. Os alcances médio e longo podem ser extrapolados a partir daí, sempre como o dobro da distância anterior. Portanto, se o personagem tiver Força 3, Destreza 2 e Esportes 1, e arremessar um *laptop* (Tamanho 1), o curto alcance da arma corresponderá a cinco metros, o alcance médio a dez metros e o longo a vinte metros.

Os objetos aerodinâmicos, como bolas de futebol americano e lanças, podem ser arremessados até o dobro das distâncias citadas anteriormente. Portanto, se o objeto em questão for uma bola de futebol americano (também de Tamanho 1), e não um *laptop*, o curto alcance seria de dez metros, o alcance médio equivaleria a vinte metros e o longo a quarenta metros.

Portanto, a distância é relativamente fixa, ao passo que a precisão de um objeto arremessado é determinada por um teste de Destreza + Esportes.

O objeto de Tamanho igual ou superior à Força do personagem simplesmente não pode ser arremessado longe o bastante para constituir uma arma de longo alcance, mesmo sendo aerodinâmico. É simplesmente pesado ou volumoso demais para ser arremessado.

A longa distância de modo algum representa o limite máximo de alcance de uma arma de fogo ou de arremesso. A maioria das armas de fogo, por exemplo, é capaz de disparar uma bala a distâncias muito superiores, mas não com um mínimo de precisão. Se quiser acertar um alvo localizado a uma distância superior ao longo alcance da arma, o personagem ainda poderá tentar. Faça um teste de sorte para determinar o êxito (pág. 125), não importando quantos dados a parada do personagem teria normalmente. Os alvos localizados a uma distância superior ao dobro do longo alcance da arma são considerados completamente fora de alcance e nenhum disparo conseguirá atingi-los.

Resumo das armas de fogo

Tipo de disparo	Teste	Bônus modificador
Único	Destreza + Armas de Fogo	—
Regime automático (rajada curta)	Destreza + Armas de Fogo	+1†
Regime automático (rajada média)*	Destreza + Armas de Fogo	+2†
Regime automático (rajada longa)*	Destreza + Armas de Fogo	+3†

* Penalidade de –1 a cada alvo adicional. Paradas de dados distintas são lançadas contra cada alvo do ataque. Os modificadores de distância, blindagem e/ou encobrimento para cada alvo são aplicados a cada parada individualmente.

† Os dados extras proporcionados pelo regime automático se somam aos bônus conferidos pelas próprias armas. Portanto, uma arma de Dano 3 empregada para disparar uma rajada curta confere um total de quatro dados extras.

Mira

A cada turno inteiro que o personagem passar mirando num alvo com uma arma de longo alcance, acrescente um dado extra à parada de ataque do mesmo até um máximo de três. O personagem perderá o direito à Defesa enquanto fizer mira, pois será obrigado a permanecer imóvel. Se um oponente atacá-lo em combate próximo antes de efetuar-se o disparo, e a Defesa do personagem for aplicada ao ataque, ele perderá todo o bônus de mira acumulado. Para que o personagem conserve o bônus de mira acumulado, ele precisará agüentar os ataques em combate próximo e não aplicar sua Defesa. Os agressores não serão penalizados pela Defesa do personagem.

Se a arma do personagem tiver uma mira telescópica, esta poderá diminuir as possíveis penalidades devidas à distância aplicadas a um ataque. O personagem terá de se concentrar no ato de mirar e não poderá realizar nenhuma outra ação. Perder contato visual com o alvo — mesmo que seja para espirrar — anulará os benefícios obtidos com o investimento de tempo.

É impossível combinar o ato de mirar com a Vantagem Pistoleiro. O personagem tampouco pode obter o bônus de mira e usar o regime automático.

Disparos contra combatentes

De vez em quando, o personagem se verá num dilema. Os aliados estão envolvidos em combate próximo com um inimigo, e ele mesmo está fora da briga. Ele dispõe de uma arma de fogo ou de outro tipo de ataque à distância e pode tentar atingir os oponentes envolvidos na luta, mas também corre o risco de acertar os aliados. Vale a pena puxar o gatilho?

Se um único disparo for efetuado (ou uma única arma de longo alcance, como uma faca, for arremessada), subtraia dois dados para cada combatente que o personagem tentar não atingir (subtraia quatro dados para cada combatente envolvido em combate corpo-a-corpo; consulte a pág. 157). Se o ataque tiver êxito, o personagem atingirá o alvo desejado. Se for um fracasso, o ataque não atingirá ninguém. No caso de uma falha dramática, o Narrador pode decidir que um dos combatentes que o personagem tentava não atingir é alvejado. O aliado atingido é escolhido aleatoriamente.

Exemplo: *Green está esgrimindo com Tyler e Swanson, que são ambos aliados de Gibbs. Gibbs tenta disparar sua pistola contra Green a uma distância de quinze metros e torce para não atingir mais ninguém. Quatro dados são subtraídos da parada de ataque de Gibbs para evitar que ele acerte Swanson e Tyler, e faz-se um teste para o ataque à distância. O teste tem êxito, obtendo um sucesso. Se nenhum sucesso fosse obtido, ninguém teria sido atingido. Se o resultado fosse uma falha dramática, Swanson ou Tyler teria sido atingido, cabendo a escolha aleatória ao Narrador. Se Green, Swanson e Tyler estivessem todos engalfinhados, o disparo de Gibbs teria sido submetido a uma penalidade de –8.*

Observe que as regras para disparos contra combatentes se aplicam a tiros únicos ou objetos arremessados. Elas não se aplicam à utilização de armas de fogo em regime automático. As regras para atingir circunstantes são explicadas na seção "Regime automático".

Armas de fogo em combate próximo

É inevitável que um personagem com uma arma de fogo ou arco nas mãos tente usá-la(lo) em combate próximo. Isto é, ele empregará Armas de Fogo enquanto outros combatentes recorrerão a ataques baseados em Briga ou Armamento, e todos estarão ao alcance uns dos outros. Essa proximidade não é o forte dos ataques baseados em Armas de Fogo; estes são mais eficientes quando usados de longe, onde porretes e punhos não podem alcançar o alvo.

Se o Narrador decidir que o personagem está usando uma arma de fogo ou um arco no que normalmente seria considerado combate próximo, a Defesa do alvo será aplicada ao ataque do personagem. Os alvos têm a oportunidade de desviar a arma ou empurrar o atirador, algo que é representado por seus índices de Defesa. Portanto, se o personagem disparar uma arma de fogo e estiver perto o bastante de dois oponentes para que estes possam usar facas contra ele, os índices de Defesa dos alvos penalizarão os testes de Destreza + Armas de Fogo do agressor. Os índices de Defesa de ambos serão aplicados a disparos únicos ou rajadas efetuadas pelo personagem.

Se o alvo se esquivar, sua Esquiva total será aplicada contra a arma de fogo usada em combate próximo. As Vantagens Esquiva [Briga] e Esquiva [Armamento] também se aplicam nestes casos.

O emprego de uma arma de fogo no corpo-a-corpo (baseado em Briga) é tratado de maneira diferente daquela apresentada nesta seção. Mais informações no parágrafo "Corpo-a-corpo".

Encobrimento

O velho provérbio que diz — "Não se pode acertar aquilo que não se consegue ver" — é verdadeiro. A visibilidade e as tentativas de se esconder por parte do oponente dificultam o ato de tomar alguém como alvo de um ataque à distância. Qualquer coisa que dificultar a visualização de um alvo em combate à distância — neblina, bruma, escuridão ou obstruções — proporcionará encobrimento. Existem quatro graus de encobrimento, e as penalidades associadas a cada um deles podem ser aplicadas aos testes de ataque à distância (o encobrimento não se aplica quando os oponentes estão envolvidos em combate baseado em Briga ou Armamento; eles se encontram muito próximos para se esconderem uns dos outros).

Pouco encoberto: –1 (exemplo: agachar-se atrás de uma cadeira de escritório).

Parcialmente encoberto: –2 (esconder-se atrás do capô de um carro, mas com a parte superior do corpo exposta).

Consideravelmente encoberto: –3 (agachar-se atrás de um carro ou meter só a cabeça para fora de uma trincheira).

Totalmente encoberto: completamente protegido por uma barreira interveniente (todos os disparos atingem automaticamente o abrigo; veja a seção "Abrigo", a seguir).

Abrigo

O abrigo proporciona proteção aos alvos que se escondem atrás dele. Não costuma ser aplicado em combate próximo, pois os oponentes estão a cerca de um metro um do

outro. Num ataque à distância efetuado contra um alvo abrigado (alguém escondido atrás de uma porta ou dentro de um carro fechado), o abrigo é atingido automaticamente (as balas perfuram a porta ou o carro).

Uma arma ou outro ataque à distância de grande penetração talvez consiga perfurar o abrigo e atingir o oponente protegido. Siga os passos a seguir para descobrir se um ataque atravessa ou não o abrigo. Obs.: Estas regras não se aplicam aos ataques desferidos contra oponentes pouco, parcialmente ou consideravelmente encobertos (como explicado anteriormente). Já são aplicadas penalidades (–1, –2 e –3) às tentativas de atingi-los. Estas regras se aplicam aos alvos totalmente protegidos por uma barreira situada entre eles e o atirador.

• Inflija dano ao abrigo, como de praxe (consulte as características dos objetos, apresentadas no Capítulo 6).

• Se os sucessos obtidos num único ataque à distância excederem a Durabilidade do abrigo, esse ataque atravessará o abrigo e atingirá o primeiro alvo que estiver atrás do mesmo. Os sucessos obtidos que excederem a Durabilidade do abrigo também serão aplicados ao objeto como dano estrutural. O dano que exceder a Durabilidade do abrigo formará uma nova parada de dados a ser lançada contra o alvo, mas qualquer blindagem usada por este será subtraída da parada. É possível que a nova parada de dano venha a ser reduzida a um teste de sorte. Depois de esgotada a Estrutura do alvo, o objeto não mais proporcionará abrigo.

Exemplo: *Cross esconde-se totalmente atrás de uma porta de madeira. Drake ainda pode disparar contra a porta para tentar atingir Cross do outro lado. A porta tem Durabilidade 1. O teste de ataque de Drake gera cinco sucessos. O tiro atravessa a porta com quatro sucessos excedentes. Esses quatro dados são relançados como se representassem um ataque direto a Cross, que está usando blindagem de índice 2. Isso reduz a parada de Drake a dois dados no que se refere à tentativa de ferir Cross diretamente. Como Drake obteve quatro sucessos acima da Durabilidade da porta, e a barreira tem Estrutura 6, se mais dois pontos de dano forem infligidos à porta, esta será destruída e não será mais útil como abrigo daí em diante.*

A pessoa dentro de um carro ou aposento fechado, mas que ainda pode ser vista através de um vidro, encontra-se sob abrigo total no que se refere aos ataques à distância desferidos contra a mesma. Os disparos efetuados terão de atravessar o vidro antes de ferir o alvo. Aplicam-se todas as regras de abrigo discutidas nesta seção. O vidro típico tem Durabilidade 1, Tamanho 3 ou 4 e Estrutura 4 ou 5, e um ataque desferido contra ele especificamente ficará sujeito a uma penalidade de –1. Os sucessos obtidos que excederem a Durabilidade do vidro formarão uma nova parada de dados a ser lançada para tentar atingir o alvo escondido.

Disparar quando encoberto

Naturalmente, o abrigo ajuda a proteger o personagem, mas também dificulta a resposta ao fogo do oponente com os próprios ataques à distância. O personagem precisa se expor, disparar e depois voltar a se abaixar. Se ele responder ao fogo quando encoberto, a penalidade aplicada à parada de ataque será igual ao grau de encobrimento menos um. Portanto, se ele estiver consideravelmente encoberto (–3 para acertar) e responder ao fogo sem abandonar o abrigo, o teste de ataque estará sujeito a uma penalidade de –2.

Se os dois combatentes estiverem encobertos, os modificadores serão cumulativos. Se um personagem estiver consideravelmente encoberto (–3) e seu alvo parcialmente encoberto (–2), a parada de ataque do primeiro ficará sujeita a uma penalidade de –4 (–2 por disparar contra um alvo parcialmente encoberto, –2 em função do próprio encobrimento). A dificuldade do oponente também será modificada em –4 (–3 por disparar contra um alvo consideravelmente encoberto, –1 por disparar estando encoberto).

O personagem totalmente encoberto (sob abrigo total) não pode efetuar ataques à distância contra os oponentes. Isso comprometeria o abrigo e reduziria o grau de encobrimento a considerável apenas (os ataques desferidos contra o personagem estariam sujeitos a uma penalidade de –3).

Para não ser alvejado

Como o personagem normalmente não pode aplicar sua Defesa a ataques baseados em Armas de Fogo, a melhor maneira de não ser alvejado é procurar abrigo e atirar-se no chão. Essas ações impõem penalidades ao agressor.

Exemplo: Comer está prestes a disparar sua espingarda contra Smith. Smith, que age primeiro segundo a ordem de Iniciativa, decide correr e se abrigar atrás de um carro próximo. O carro está a uma distância menor que o dobro do Deslocamento do personagem e, portanto, Smith conseguirá chegar lá com uma única ação. Quando chegar a vez de Comer, ele estará sujeito a uma penalidade de –3 no teste de ataque (–3 devido ao fato de o alvo estar consideravelmente encoberto). No turno seguinte, Smith se joga no chão, torcendo para a polícia chegar logo e botar Comer para correr. A penalidade de Comer passa a ser –5, já que Smith está prostrado (–2) e encoberto (–3). Comer precisará diminuir a distância ou desentocar Smith se quiser se livrar dessas penalidades.

Consulte a seção "Prostração", a seguir.

Outras complicações

- **Sacar:** Tirar uma arma do coldre ou prepará-la exige uma ação. Portanto, se o personagem sacar sua arma em combate, ele usará uma ação para tanto (a menos que tenha a Vantagem Saque Rápido; pág. 114). Ter uma arma de fogo em punho antes de a luta ter início permite ao personagem começar a disparar imediatamente, mas não esqueçamos as possíveis implicações sociais decorrentes de se apresentar em público com uma arma letal nas mãos. Se a arma estiver escondida junto ao corpo do personagem (sob um casaco ou dentro de uma bolsa), uma ação será utilizada para sacá-la, e o personagem perderá direito à Defesa nesse turno.

- **Recarregar:** O personagem é obrigado a usar uma ação para recarregar a arma vazia. A arma que precisa ser carregada bala a bala também custará ao personagem sua Defesa durante o turno. Isto é, a Defesa não poderá ser aplicada aos ataques recebidos em combate próximo. A arma alimentada com pentes de munição ou carregadores não tira do personagem o direito à Defesa durante o turno.

- **Ataques com a mão "ruim":** Se o personagem desferir ataques com a mão "ruim" (por exemplo, ele é destro, mas é obrigado a usar a mão esquerda), estes ficarão sujeitos a uma penalidade de –2. A Vantagem Ambidestria (pág. 110) elimina essa penalidade.

- **Desemperrar:** A arma do personagem está emperrada, provavelmente por causa de uma falha dramática obtida num teste de Armas de Fogo. Desemperrá-la pode exigir apenas uma ação, a menos que o Narrador decida que a arma terá de ser desmontada e desobstruída mais tarde, quando houver tempo para tanto.

Fatores envolvidos no combate em geral

Algumas condições da batalha se aplicam tanto ao combate próximo quanto ao combate à distância, ou às circunstâncias de ambos.

Movimentação

O Deslocamento do personagem indica quantos metros ele é capaz de percorrer num único turno ao caminhar ou marchar. Ele pode percorrer essa distância em metros e ainda realizar uma ação, tudo no mesmo turno. Ele pode se deslocar e realizar uma ação, ou realizar uma ação e depois se mover. No entanto, ele não pode se movimentar, realizar uma ação e depois voltar a se deslocar no mesmo turno.

Caso se mova mais rapidamente, ele poderá correr até duas vezes seu Deslocamento num turno. Isso é considerado uma ação plena e, geralmente, nenhuma outra tarefa pode ser executada quando se corre. Faz-se necessária uma Vantagem especial ou um poder sobrenatural para completar essas tarefas combinadas, ou então o personagem terá de fazer uma investida (a seguir).

Investidas

O personagem pode investir contra um oponente em combate próximo, ou seja, no caso de um ataque baseado em Briga ou Armamento. Em suma, ele cobrirá uma distância considerável entre ele e o alvo e mesmo assim será capaz de atacar. O personagem pode percorrer até duas vezes seu Deslocamento e desferir um ataque ao final do movimento, tudo no mesmo turno.

O índice de Defesa do personagem não será subtraído dos ataques desferidos contra ele nesse turno. Ele faz de si mesmo um alvo fácil ao traçar uma linha reta em direção a um determinado oponente.

O personagem não pode investir e desferir um "ataque total" (pág. 157) na mesma ação. Nem investir e efetuar qualquer outro ataque especial que tenha como inconveniente a necessidade de abrir mão da Defesa. Ele pode executar uma manobra ou outra.

Se a Defesa do personagem for aplicada a quaisquer ataques recebidos num determinado turno, ele não poderá executar uma investida no mesmo turno. Se os ataques recebidos precederem a posição dele na fila de Iniciativa, ele terá de agüentar esses ataques sem os benefícios da Defesa para fazer uma investida quando chegar sua vez.

Prostração

Às vezes, não há abrigo por perto quando o personagem é alvo de disparos, e ele se atira no chão como último recurso. Ou então o personagem já estava rastejando para não ser avistado, ou ele simplesmente se deita no chão. Não importa o motivo, tudo se resume à prostração.

Os ataques à distância ficam sujeitos a uma penalidade de –2 quando o alvo está prostrado.

O agressor de pé que usar um ataque baseado em Briga ou Armamento terá direito a um bônus de +2 para atingir o alvo prostrado em combate próximo. Se o agressor se aproximar do alvo prostrado, posicionar-se a cerca de um metro do mesmo (uma distância considerada típica de combate próximo) e desferir um ataque à distância, o ataque receberá um bônus de +2. Contudo, o ataque à distância também ficará sujeito à Defesa do alvo, mesmo se tratando de um ataque baseado em Armas de Fogo. Mais informações na seção "Armas de fogo em combate próximo", pág. 162.

O personagem pode se jogar voluntariamente no chão em reação a ataques à distância ou outros acontecimentos próximos. Essa será sua ação no turno. Ele pode até mesmo se prostrar antes de chegar sua vez na fila de Iniciativa, se ainda não tiver agido nesse turno. Portanto, se um oponente sacar uma arma e começar a atirar na contagem de 12, o personagem com Iniciativa 8 poderá se jogar no chão no mesmo instante em que os disparos forem efetuados (na contagem de 12). No entanto, o personagem perderá todas as suas outras ações no turno. Se ele se prostrar antes de chegar sua vez, o personagem não poderá percorrer todo o seu Deslocamento. Ele terá de ir para o chão ali mesmo onde está. Se aguardar sua vez, ele poderá percorrer no máximo todo o seu Deslocamento e ficar prostrado no mesmo turno.

Se o personagem já tiver agido no turno, ele não poderá se jogar no chão daí em diante. Por exemplo, ele age na contagem de 11. Na contagem de 7 do mesmo turno, alguém começa a disparar uma arma de fogo. O personagem não poderá se prostrar porque ele já agiu nesse turno.

Ficar de pé constitui umá ação que deve ser realizada no turno do personagem. Portanto, o personagem pode ficar de pé e permanecer estacionário ou ficar de pé e percorrer no máximo todo o seu Deslocamento no mesmo turno.

Ataques pelas costas e pelos flancos

Se o personagem atacar pelos lados ou por trás de um alvo desavisado, faz-se um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para dar ao alvo uma chance de perceber o ataque iminente (consulte a seção "Surpresa", pág. 151). Em caso de falha, a vítima não reagirá e sua Defesa não será aplicada ao ataque. Se o personagem tiver a intenção de usar um ataque à distância contra o alvo, o teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole ainda será permitido, a critério do Narrador. O alvo talvez tenha visto o atirador com o canto do olho ou refletido em alguma superfície. Se o teste de Raciocínio + Autocontrole do alvo tiver êxito, a Iniciativa dos combatentes será determinada e a Defesa da vítima aplicada aos ataques em combate próximo.

Se o personagem atacar um oponente pelas costas ou pelos flancos numa luta já em andamento (a Iniciativa foi determinada para todos os envolvidos), nem o ângulo nem a posição vantajosa do agressor proporcionarão qualquer bônus. Os combatentes estarão a par da presença um do outro e/ou prevenidos contra possíveis ataques vindos de todos os lados.

Alvos específicos

Às vezes, o personagem quer direcionar um ataque para uma certa parte do corpo de um oponente ou a um objeto carregado pelo adversário a fim de conseguir um efeito específico. O personagem talvez queira atingir a mão de um assaltante que empunha uma arma, por exemplo, ou brandir uma barra de ferro para atingir um oponente especificamente na cabeça. O Narrador impõe penalidades ao teste de ataque de acordo com o tamanho do alvo especificado. O torso talvez exija –1; uma perna ou um braço –2; a cabeça –3; uma das mãos –4; e um olho (ou o botão que desliga uma máquina) –5. Se não forem obtidos sucessos, o ataque errará completamente o alvo.

Os resultados de um ataque bem-sucedido são determinados pelo Narrador. Pode-se exigir da vítima um teste bem-sucedido de Força + Esportes para que ela não solte o objeto, sendo a penalidade aplicada à tentativa igual ao dano provocado com o ataque. Um ataque bem-sucedido desferido contra uma parte exposta do corpo pode ignorar a blindagem (pág. 166). Um golpe na cabeça, desferido com um objeto rombudo que normalmente infligiria dano contundente, pode provocar dano letal ou deixar a vítima atordoada (pág. 168).

Estaca no coração: As pessoas comuns raramente conseguem identificar as criaturas sobrenaturais que confrontam, que dirá conhecer suas fraquezas. No entanto, não podemos esquecer as soluções clássicas de Hollywood para os monstros: fogo, alho, símbolos religiosos... e uma estaca no coração. É impossível saber se esta última realmente fun-

ciona ou tem qualquer relação com o coração sem uma pesquisa abrangente ou conhecimento de ocultismo. Afinal de contas, uma estaca no coração não mataria praticamente qualquer coisa?

Para estaquear um oponente, o agressor precisa tomar o coração como alvo. Empunhada numa das mãos, a estaca requer um teste de Força + Armamento. Disparada com algum tipo de lançador de projéteis ou arremessada, a estaca exige um teste de Destreza + Armas de Fogo ou Esportes. O dano infligido pelo personagem é letal, mas terá de ser suficientemente alto para perfurar músculos, ossos e o órgão propriamente dito. No total, a tentativa de estaquear alguém que resiste ao ataque ficará sujeita a uma penalidade de –3, mas será preciso um êxito excepcional para atingir o coração. Em caso de êxito simples, o alvo será ferido, só que o ponto correto não terá sofrido dano suficiente para afetar um monstro de maneira especial.

Blindagem

A principal proteção do personagem em combate é a blindagem. Qualquer tipo de roupa protetora pode ser classificada como blindagem, desde o equipamento de segurança no trabalho até a armadura de um cavaleiro. No moderno Mundo das Trevas, a blindagem é funcional. Qualquer coisa a ser usada durante muito tempo, como roupas reforçadas, é projetada para ser leve e resistente. Soldados, policiais e qualquer um que tenha acesso a coletes à prova de balas utilizam-nos para proteger o corpo. Aqueles que desejam recorrer a couraças de metal podem fazê-lo, mas o equipamento volumoso vai interferir na mobilidade.

O índice de qualquer acessório protetor é automaticamente subtraído da parada de dados do ataque recebido. Se o personagem estiver usando blindagem de índice 3, três dados serão removidos da parada do agressor. A blindagem apresenta índices de acordo com o tipo de ataque contra o qual confere proteção: balístico e todos os outros tipos. Portanto, o equipamento de proteção listado na tabela "Blindagens" (pág. 170) apresenta dois índices separados por uma barra: geral/balístico. O primeiro se aplica à maioria dos ataques. O segundo se aplica aos ataques que envolvem a Habilidade Armas de Fogo. Portanto, um colete de campanha de índice 2/3 impõe uma penalidade de –2 a socos e golpes de espada, e uma penalidade de –3 a ataques desferidos com armas de fogo e arcos.

As blindagens "à prova de balas" listadas na tabela "Blindagens" (colete de kevlar, colete de campanha e armadura de tropa de choque) têm efeitos adicionais sobre os ataques com Armas de Fogo. Elas regridem os ferimentos provocados por esses ataques, fazendo-os passar de letais a contundentes, além de reduzirem o tamanho da parada de ataque. Portanto, se o alvo que usa um colete de kevlar receber um tiro, o teste de ataque estará sujeito a uma penalidade de –2 em função da blindagem. Os sucessos obtidos no ataque provocarão dano, mas este será letal, e não contundente.

Os ataques de natureza mágica que infligem dano agravado talvez não sejam prejudicados pela blindagem: tudo dependerá do tipo do ataque. Um raio de energia conjurado por um feiticeiro pode atravessar a blindagem. Os objetos terrenos simplesmente não foram projetados para suportar uma agressão mística dessa natureza. No entanto, um abridor de cartas feito de prata, usado para apunhalar um lobisomem, ainda terá de superar a blindagem para afetar a criatura (supondo-se que esta use algum tipo de blindagem). O lendário calcanhar-de-aquiles dos lobisomens não confere ao abridor de cartas a capacidade sobrenatural de ignorar a blindagem, apenas o poder de arruinar a criatura (se conseguir tocá-la). O Narrador decide se um ataque capaz de infligir dano agravado também poderá ignorar a blindagem.

Os agressores podem fazer testes contra alvos específicos (como explicado anteriormente) para atingir partes desprotegidas dos defensores e, desse modo, ignorar a blindagem. O Narrador designa a penalidade imposta ao ataque, dependendo do tamanho da parte tomada como alvo. No caso de blindagens à prova de balas, não só o ataque desferido contra uma parte desprotegida do corpo vai ignorar o índice de blindagem do alvo como também o dano provocado continuará a ser letal, em vez de sofrer regressão e passar a contundente.

As pessoas comuns são obrigadas a usar algum tipo de blindagem para conseguir proteção, mas algumas criaturas sobrenaturais são naturalmente blindadas por possuírem couros resistentes, portarem ou prepararem encantamentos que ajudam a protegê-las à semelhança das blindagens.

Acessórios incômodos impõem penalidades à Defesa, e algumas blindagens penalizam o Deslocamento e até mesmo atividades que envolvem Força. A tabela "Blindagens" (pág. 170) apresenta os parâmetros para vários tipos de equipamento.

Combate às cegas

Algumas circunstâncias surgem quando o personagem nada enxerga mas, ainda assim, precisa se defender ou encontrar o oponente que o ameaça. A escuridão é total, a área foi tomada por uma fumaça densa ou o personagem teve a visão prejudicada. Essas situações fazem dele presa fácil para as coisas que o caçam. Mais razão ainda para tentar resistir, mesmo às cegas.

Os personagens que não enxergam nada são obrigados a atacar os inimigos quase como se estes se encontrassem totalmente encobertos. Os oponentes não poderão ser tomados como alvos; os disparos serão efetuados às cegas, literalmente. O personagem escolhe uma direção e desfere o ataque — seja em combate próximo ou à distância —, tentando adivinhar onde estará o alvo.

Para ter uma chance que seja de acertar, o personagem precisará direcionar o ataque para a localização do alvo. Se ele sequer estiver apontando na direção correta (ele atira para a direita, mas o alvo está atrás dele), não haverá a menor chance de acertar. O Narrador lança alguns dados mesmo assim e ignora o resultado para deixar o jogador deduzir a verdadeira localização do alvo.

O Narrador sabe onde o alvo se encontra realmente e faz em segredo um teste de sorte (pág. 125) para ver se o personagem desfere o ataque aproximadamente na direção correta. O êxito significa que o personagem atinge o alvo e provoca a perda de um ou mais pontos de Vitalidade, dependendo de quantos 10s aparecerem. Naturalmente, se o resultado for 1, ocorrerá uma falha dramática, cabendo a determinação das circunstâncias ao Narrador.

No entanto, é possível recorrer a métodos que permitem detectar a localização do alvo em vez de desferir ataques a esmo. As pessoas comuns têm alguma chance de empregar seus sentidos. As criaturas sobrenaturais com capacidades inumanas talvez tenham sentidos mais aguçados, não sejam prejudicadas pela ausência da visão ou consigam enxergar no escuro.

Localização pelo som

O personagem pode tentar localizar o alvo pelo som. Para ser ouvido, o indivíduo em questão precisa fazer algum ruído, não importa o quanto este seja leve (caminhar ou respirar pesadamente faz *um certo* barulho). O personagem usa uma ação para localizar o alvo pelo som, e o Narrador faz um teste de Raciocínio + Autocontrole pelo jogador, mantendo em segredo o resultado (ou então ele pode substituir Autocontrole por Sobrevivência, se for o caso). Os modificadores se baseiam no quanto o alvo é barulhento (+3 se ele pisar em galhos secos, +1 se caminhar sobre um gramado coberto de folhas, –5 se permanecer perfeitamente imóvel e nada mais fizer, a não ser respirar de leve) e no nível de ruído do ambiente (nenhum modificador se a área estiver estranhamente silenciosa, –3 se houver tráfego intenso por perto).

Falha dramática: O personagem está convencido de que conhece a localização do alvo, mas está completamente equivocado.

Falha: O personagem não consegue localizar o alvo, mas pode atacar às cegas o ponto onde acredita estar o oponente. O Narrador pode fazer um teste de sorte em segredo, como explicado anteriormente, desde que o personagem ataque na direção certa.

Êxito: O personagem pode atacar o alvo como se este se encontrasse consideravelmente encoberto (penalidade de –3).

Êxito excepcional: O personagem pode atacar o alvo como se este se encontrasse parcialmente encoberto (penalidade de –2).

Tão logo o personagem tenha obtido êxito num ataque, o Narrador terá de fazer um teste em nome dele a cada turno a fim de verificar se ele continuará a seguir o alvo pelo *som*. Trata-se de um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole (apesar de este último poder ser substituído por Sobrevivência com a concordância do Narrador). O Narrador pode decidir se os mesmos modificadores serão ou não aplicados de um turno a outro.

Localização pelo cheiro

Os personagens dotados de olfato apurado (ou, muito provavelmente, as criaturas bestiais) podem tentar localizar o alvo usando o faro e uma ação. O Narrador faz um teste de Raciocínio + Autocontrole em nome do personagem e mantém o resultado em segredo (ou então ele pode substituir Autocontrole por Sobrevivência, se for o caso). Ele pode aplicar alguns fatores de acordo com a intensidade do odor do alvo (+3 se o oponente não toma banho há dias, +1 se usar um perfume forte, –3 se tiver tomado banho recentemente e vestido roupas limpas) ou dependendo dos cheiros presentes no ambiente (–1 numa academia de ginástica, –3 nas proximidades de uma fábrica de papel).

Falha dramática: O personagem está convencido de que conhece a localização do alvo, mas está completamente equivocado.

Falha: O personagem não consegue localizar o alvo, mas pode atacar às cegas o ponto onde acredita estar o oponente. O Narrador pode fazer um teste de sorte em segredo, como explicado anteriormente, desde que o personagem ataque na direção certa.

Êxito: O personagem pode atacar o alvo como se este se encontrasse consideravelmente encoberto (penalidade de –3).

Êxito excepcional: O personagem pode atacar o alvo como se este se encontrasse parcialmente encoberto (penalidade de –2).

Tão logo o personagem tenha obtido êxito num ataque, o Narrador terá de fazer um teste em nome dele a cada turno a fim de verificar se ele continuará a seguir o alvo pelo *cheiro*. Trata-se de um teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole (apesar de este último poder ser substituído por Sobrevivência com a concordância do Narrador). O Narrador pode decidir se os mesmos modificadores serão ou não aplicados de um turno a outro.

Outras complicações

Inúmeras possibilidades, algumas das quais são discutidas a seguir, podem complicar o combate. Trata-se geralmente de características especiais das armas ou tipos de ataque que conferem bônus exclusivos ou exigem variações das regras. O Narrador deve se sentir à vontade para inventar outras dependendo da situação.

• **Perfurante de armadura:** Um tipo de arma ou munição capaz de superar a blindagem ou as camadas protetoras do alvo. O artefato geralmente tem índice 1, 2 ou 3, o que representa o número de pontos de blindagem que serão ignorados no ataque. O índice de perfuração não costuma ser acrescentado às paradas de ataque como dados extras. Ele simplesmente reduz o número de dados removidos da parada de ataque em função da blindagem do alvo (mais informações no quadro "A superação da Durabilidade", pág. 138). O índice de Dano da arma de fogo que dispara uma bala perfurante de armadura ainda assim é acrescentado ao teste de Armas de Fogo como dados extras.

Se a munição perfurante de armadura for disparada contra um alvo usando blindagem "à prova de balas" (colete de kevlar, colete de campanha ou armadura de tropa de choque), a bala talvez penetre essa blindagem. Se o índice da munição (1 a 3) exceder o índice da blindagem contra ataques com Armas de Fogo, a blindagem será ignorada totalmente nesse ataque. A parada de ataque não perderá um dado sequer em função da blindagem, e o dano infligido não sofrerá regressão de letal para contundente (consulte a seção "Blindagem", pág. 166).

Se o alvo não estiver usando blindagem, o disparo do personagem não estará sujeito a efeitos nem bônus especiais devido à munição utilizada (mas a arma em si contribuirá com dados extras).

• **Tipo de ferimento:** O poder ou a arma provoca um tipo de dano diferente do normal: contundente, letal ou agravado. Uma espada de prata, por exemplo, inflige dano letal às pessoas comuns, mas dano agravado aos lobisomens.

• **Redutor de Atributo:** Em vez de provocar a perda de pontos de Vitalidade, um veneno, uma droga ou um poder sobrenatural reduz o índice de um Atributo da vítima. O tipo de Atributo provavelmente é específico, como uma das características Físicas ou até mesmo a Força. Os círculos de Atributo podem ser recuperados como se fossem pontos de Vitalidade perdidos em função do dano contundente (consulte a seção "Recuperação", pág. 175). Portanto, readquire-se um a cada quinze minutos. Perdas mais deletérias poderiam ser reparadas como se fossem dano letal (um ponto a cada dois dias). A perda incapacitante poderia ser reparada como se fosse dano agravado (um ponto por semana). Para saber o que acontece a um Atributo zerado, consulte o quadro "Índices de Atributo".

• **Dano contínuo:** Um poder místico ou uma arma terrível continua a provocar dano um turno após o outro, como uma chama perene. A quantidade pode ser fixa, como três pontos, por exemplo. Portanto, um teste de ataque será

realizado normalmente, sendo os sucessos transformados em pontos de dano, mas a cada turno daí em diante, outros três pontos de dano serão infligidos automaticamente, ignorando-se a Defesa e a blindagem da vítima. O dano continuará a ser aplicado até um determinado limite de tempo — como dois turnos, por exemplo — ou até a administração de algum tipo de tratamento, como a limpeza da ferida.

• **Atordoamento:** Algumas armas desferem uma pancada tão forte que, se os pontos de dano infligidos num único ataque igualarem ou excederem o Tamanho do alvo, este perderá o direito a sua próxima ação.

• **Nocaute:** Um único golpe desferido contra a cabeça (penalidade de –3 para acertar) cujo dano venha a igualar ou exceder o Tamanho do alvo pode deixá-lo inconsciente. Faz-se um teste de Vigor em nome da vítima. Obtendo-se êxito, ela se comportará normalmente. Em caso de falha, ela ficará inconsciente durante um número de turnos equivalente ao dano provocado.

• **Derrubada:** Um poder, uma arma ou um efeito provoca a queda do alvo. Um teste reflexo bem-sucedido de Destreza + Esportes permitirá que ele se mantenha de pé. Se tiver êxito, o personagem atingido agirá normalmente. Em caso de falha, o personagem será obrigado a ficar prostrado (consulte a seção "Prostração", pág. 164). Se ainda não tiver agido nesse turno, ele perderá sua ação. Ele não poderá executar nenhuma tarefa nem se deslocar nesse turno; simplesmente cairá por terra. Ele conseguirá se levantar novamente com o uso de uma ação num turno subseqüente, mas, uma vez no chão, sempre existe a opção de continuar prostrado.

No caso de uma falha dramática no teste de Destreza + Esportes, o personagem cairá feio ou num ângulo esquisito e perderá um ponto de Vitalidade devido ao dano contundente (que poderá ser absorvido automaticamente se ele estiver usando blindagem).

• **Imobilização:** Quando o personagem atacar alguém envolvido em combate corpo-a-corpo (pág. 157), a Defesa do alvo será aplicada ao ataque. Por exemplo, o personagem se aproxima de duas pessoas atracadas. Se ele desferir um ataque em combate próximo contra uma delas, a Defesa do alvo penalizará esse ataque.

Se, no entanto, o alvo estiver imobilizado (pág. 157), a Defesa do mesmo em nada afetará os ataques provenientes de outras fontes que não o oponente que o mantém imóvel. Portanto, se o alvo do personagem tiver sido imobilizado no corpo-a-corpo, os ataques dirigidos a esse indivíduo não ficarão sujeitos à penalidade da Defesa.

• **Golpe fatal:** O alvo amarrado, inconsciente ou paralisado não só deixa de ter direito à Defesa como também pode ser abatido com um único golpe. O agressor não precisa fazer um teste; sua parada de dados será transformada em pontos de dano e modificada pela blindagem usada pelo alvo. O dano é automático, assim como a proteção conferida pela blindagem. Não é necessário um teste de ataque.

Armas

Qualquer um que se envolva num confronto violento acaba recorrendo às armas. O próprio corpo pode ser empregado como arma, mas muito mais eficazes são instrumentos como tacos, garrafas, facas, espadas, machados e pistolas. Ao se lidar com criaturas misteriosas, empunhar uma arma pode ser crucial para a sobrevivência, ou então completamente inútil. As armas geralmente se classificam em brancas e de longo alcance.

Cada arma exige uma Força mínima para ser empregada com eficiência. Uma determinada espada ou espingarda talvez seja poderosa demais para uma pessoa fraca ou franzina usar adequadamente. No caso das armas brancas, compare a Força do usuário ao Tamanho do artefato. No caso das armas de longo alcance, a Força mínima se acha estipulada na tabela "Armas de longo alcance". Se a Força do personagem for inferior àquela exigida pela arma, os ataques ficarão sujeitos a uma penalidade de –1.

Armas de longo alcance

Tipo	Dano	Alcances	Munição	Força	Tamanho	Custo	*Exemplo*
Revólver de peq. calibre	2	20/40/80	6	2	1	••	S&W M640 (.38 especial)
Revólver de grosso calibre	3	35/70/140	6	3	1	••	S&W M29 (.44 Magnum)
Pistola de peq. calibre	2	20/40/80	17+1	2	1	•••	Glock 17 (9 mm)
Pistola de grosso calibre	3	30/60/120	7+1	3	1	•••	Colt M1911A1 (.45 ACP)
Fuzil†	5	200/400/800	5+1	2	3	••	Remington M-700 (30.06)
Submetralhaora peq.*	2	25/50/100	30+1	2	1	•••	Ingram Mac-10 (9 mm)
Submetralhadora grd.* †	3	50/100/200	30+1	3	2	•••	H&K MP-5 (9 mm)
Fuzil de assalto*†	4	150/300/600	42+1	3	3	•••	Steyr-AUG (5,56 mm)
Espingarda†	4***	20/40/80	5+1	3	2	••	Remington M870 (calibre 12)
Besta**†	3	40/80/160	1	3	3	•••	

Dano: Indica o número de dados extras acrescentados à parada de ataque quando a arma é usada. As armas de fogo infligem dano letal às pessoas comuns. O tipo de dano pode variar no caso de inimigos sobrenaturais, como os vampiros, que sofrem apenas dano contundente quando atacados com armas de fogo convencionais.

Alcances: Os números correspondem aos alcances curto/médio/longo em metros. Os ataques à média e longa distância ficam sujeitos, respectivamente, a penalidades de –2 e –4.

Munição: O número de projéteis que a arma é capaz de armazenar. "+1" indica que uma bala pode ser deixada na câmara, pronta para ser disparada.

Força: A Força mínima necessária para usar uma arma com eficiência. O usuário com Força inferior fica sujeito a uma penalidade de –1 nos testes de ataque.

Tamanho: 1 = é possível escondê-la nas mãos; 2 = é possível escondê-la num casaco; 3 = é impossível escondê-la.

Custo: O índice mínimo da Vantagem Recursos geralmente exigido para adquirir a arma.

† Esta arma exige o uso das duas mãos. Se usada com uma mão só, a Força mínima será aumentada em um círculo. Por exemplo, você precisaria de Força 4 para empunhar uma espingarda com uma mão só e não ser penalizado.

* Indica que a arma pode ser usada em regime automático (rajadas curtas, médias e longas; pág. 160).

** O recarregamento das bestas exige três turnos. O personagem pode usar uma besta para tentar estaquear uma criatura com um ataque de alvo específico (penalidade de –3; é necessário êxito excepcional para estaquear de fato o alvo).

*** Explosão do 9 (pág. 134).

Armas brancas

Tipo	Dano	Tamanho	Custo	Especial
Cassetete (couro)	1 (C)	1	●	nocaute (pág. 168)
Soco-inglês	1 (C)	n/a	●	Briga*
Clava (madeira)	2 (C)	2	n/a	
Maça (metal)	3 (C)	2	●●	
Faca	1 (L)	1	●	
Rapieira	2 (L)	2	●●	perfurante de armadura 1 (pág. 167)
Espada	3 (L)	2	●●	
Catana	3 (L)	2	●●●	Durabilidade +1**
Montante†	4 (L)	3	●●●	
Machado peq.	2 (L)	1	●	
Machado grd.†	3 (L)	3	●●	explosão do 9 (pág. 134)
Machado descomunal†	5 (L)	4	●●●	explosão do 9 (pág. 134)
Estaca	1 (L)	1	n/a	estaca no coração*** (pág. 165)
Lança†	3 (L)	4	●	Defesa +1****

Tipo: O personagem pode usar outros tipos de armas (cutelos, alabardas e martelos). Use as características listadas acima para fazer a melhor aproximação possível. Consulte a pág. 136 para determinar as características de armas improvisadas. Observe que as armas improvisadas ficam automaticamente sujeitas a uma penalidade de –1.

Dano: O número de dados extras acrescentados às paradas de dados quando se usa a arma. O tipo de dano infligido também é indicado: agravado (A), letal (L) ou contundente (C).

Tamanho: 1 = é possível escondê-la nas mãos; 2 = é possível escondê-la num casaco; 3 = é impossível escondê-la. O Tamanho também indica a Força mínima necessária para usar a arma com eficiência. O usuário com Força inferior fica sujeito a uma penalidade de –1 nos testes de ataque.

Custo: O índice mínimo da Vantagem Recursos geralmente exigido para adquirir a arma. A abreviatura "n/a" significa que é possível fabricar o objeto em vez de comprá-lo.

† Esta arma exige o uso das duas mãos. Se usada com uma mão só, a Força mínima será aumentada em um círculo. Por exemplo, você precisaria de Força 4 para empunhar um montante com uma mão só e não ser penalizado.

* Esta arma usa a Habilidade Briga em lugar de Armamento.

** As catanas são espadas de excelente fabricação e difíceis de quebrar. Consulte a seção "Objetos como alvos", pág. 138.

*** O agressor precisa tomar o coração como alvo (penalidade de –3) e obter êxito excepcional no ataque.

**** O lanceiro ganha um bônus de +1 na Defesa ao enfrentar alvos desarmados devido ao alcance superior desta arma, o que lhe permite guardar uma distância maior em relação ao oponente.

Blindagens

Classe	Índice	Força	Defesa	Deslocamento	Custo
Moderna					
Roupas reforçadas/grossas	1/0	1	0	0	n/a
Colete de kevlar* (fino)	1/2	1	0	0	●
Colete de campanha*	2/3	1	–1	0	●●
Armadura de tropa de choque*	3/4	2	–2	–1	●●●
Arcaica					
Couro (enrijecido)	1/0	2	–1	0	●
Cota de malha	2/1	3	–2	–2	●●
Armadura	3/2	4	–2	–3	●●●●

* Este tipo de blindagem é à prova de balas.

Índice: A blindagem proporciona dois tipos de proteção: contra ataques em geral e contra ataques desferidos com Armas de Fogo. O número antes da barra é o índice de blindagem para a maioria dos tipos de ataque (em combate próximo ou à distância, quer este seja contundente, letal ou talvez agravado). O segundo número fica reservado aos ataques desferidos com armas de fogo e arcos. A blindagem à prova de balas (colete de kevlar, colete de campanha e armadura de tropa de choque) também provoca a regressão do dano infligido pelos ataques com Armas de Fogo de letal para contundente.

Força: A blindagem muitas vezes é pesada e incômoda. Se não tiver Força suficiente para usá-la, o personagem não conseguirá operar no máximo de sua eficiência. Se a Força do personagem for inferior ao mínimo necessário para usar a blindagem, os ataques baseados em Briga e Armamento desferidos por ele ficarão sujeitos a uma penalidade de –1.

Defesa: A penalidade imposta à Defesa do personagem em função da blindagem usada.

Deslocamento: A penalidade imposta ao Deslocamento do personagem em função da blindagem usada.

Custo: O índice mínimo da Vantagem Recursos geralmente exigido para adquirir a blindagem.

Condições de Vida

O combate tem a ver com ferir e matar os oponentes. Portanto, precisamos de um método para estimar a condição física dos personagens durante e após uma luta, quer eles estejam simplesmente escoriados, cheios de hematomas, aleijados ou mortos. Mas existem outras condições (e tipos de ferimento) além daquelas que resultam do combate. O Mundo das Trevas é um lugar perigoso. O personagem está sujeito a qualquer tipo de mal, desde o fogo às doenças, passando pela eletrocussão. Contudo, quando ele se vê cara a cara com os horrores que espreitam a noite, e as criaturas sobrenaturais ameaçam-lhe a própria existência, ele talvez venha a ignorar a dor e investir contra o desconhecido.

Vitalidade

O Capítulo 7 descreve rapidamente a robustez do personagem com a característica Vitalidade, que é determinada somando-se Vigor e Tamanho. Em geral, quanto maior e mais resistente for o personagem, maior quantidade de dano ele será capaz de suportar antes de beijar a lona. O ser humano médio tem Tamanho 5 e Vigor 2, o que dá um total de sete círculos de Vitalidade.

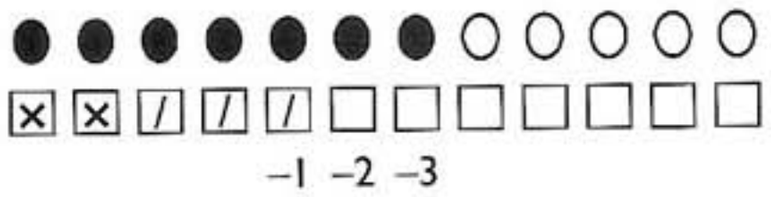
A ficha de personagem traz um painel onde você pode registrar a condição flutuante do personagem. Os círculos são preenchidos da esquerda para a direita até chegar à Vitalidade total do personagem. As caixas (quadrados) são usadas para estimar sua condição atual: são os pontos de Vitalidade. Se não apresentar ferimentos — nenhuma caixa marcada —, o personagem estará em perfeitas condições. Toda vez que ele receber dano, marque uma das caixas, começando pela esquerda. A perda de vários pontos de uma vez indica que o dano foi extensivo. Por exemplo, se o oponente obtiver um sucesso no teste de ataque e o personagem estiver em perfeitas condições no momento, o dano será marcado na caixa mais à esquerda do painel. Se, nos turnos subseqüentes, ele receber mais dois pontos de dano, a segunda e a terceira caixas serão marcadas.

Quanto maior for o número de ferimentos do personagem, mais prejudicadas estarão suas ações. Penalidades serão impostas às paradas de dados daí em diante. Quanto mais dano o personagem sofrer, mais difícil será para ele agir no auge de sua eficiência, como veremos a seguir. Não se esqueça de que os ferimentos são marcados da esquerda para a direita no painel de Vitalidade do personagem e, portanto, os ferimentos à direita indicarão se ele está ou não sujeito a penalidades.

Caixa marcada	Penalidade
Antepenúltima	–1
Penúltima	–2
Última	–3

Subtraia a penalidade listada para a Vitalidade atual do personagem de suas paradas de dados toda vez que ele realizar uma ação (incluindo-se os testes de Iniciativa, mas não os de Vigor realizados para verificar se o personagem continuará consciente; veja a seção "Incapacitação", a seguir) até os ferimentos cicatrizarem.

Portanto, se o personagem começar com Vitalidade 7 e receber cinco pontos de dano (há uma marca de ferimento em sua antepenúltima caixa), suas ações ficarão sujeitas a uma penalidade de –1 até esse quinto ponto de Vitalidade ser recuperado.



Se receber mais dano, o personagem estará sujeito a uma penalidade de –2, e em seguida de –3, pois a penúltima e a última caixas serão marcadas.

As penalidades devidas a ferimentos também afetam a movimentação, reduzindo o Deslocamento do personagem no montante listado sob a caixa preenchida mais à direita no painel de Vitalidade. As penalidades devidas a ferimentos não são aplicadas à Defesa nem a outras características de Resistência do personagem — Vigor, Perseverança e Autocontrole — quando essas características são subtraídas das paradas de dados dos oponentes.

O registro da Vitalidade

Os ferimentos sofridos pelo personagem são registrados na ficha com o preenchimento das caixas do painel de Vitalidade. Os ferimentos contusos são marcados com uma "/", os letais com um "X" e os agravados com um "*". À medida que ferimentos de diferentes graus de seriedade são recebidos, os menos graves são deslocados para a direita. Mas você não precisa apagar e redesenhar cada ferimento no painel de Vitalidade. Você pode transformar a marca de contusão no sinal para letalidade ao desenhar uma barra invertida sobre a primeira e criar um "X". É possível transformar um ferimento letal num asterisco passando-se uma linha horizontal e outra vertical pelo centro do "X". Só tome cuidado para não "perder" nenhum ferimento durante a conversão.

Quando o personagem se recuperar dos ferimentos, aí sim você precisará apagar essas marcas.

A aplicação do dano

É possível infligir três tipos diferentes de dano: contundente, letal e agravado. Como dano contundente classificamos qualquer ferimento provocado por instrumentos rombudos, socos, chutes ou outros traumatismos semelhantes. O dano letal é produzido por facas, balas ou qualquer tipo de ataque que perfure ou corte a pele. O dano agravado geralmente fica reservado para fontes sobrenaturais: males que ultrapassam o mundo terreno ou até mesmo a realidade como as pessoas a conhecem. No entanto, qualquer indivíduo está sujeito a esse tipo de dano quando os ferimentos contusos e letais se agravam tanto que a vítima entra em coma e/ou começa a perder muito sangue.

Todos os tipos de ferimento são cumulativos e o total resultante determina quantos pontos de Vitalidade o personagem tem no momento. As especificidades de cada tipo de dano são fornecidas a seguir.

Ao marcar o dano recebido no painel de Vitalidade da ficha de personagem, desenhe uma "/" para indicar contusão, um "X" para os ferimentos letais e um asterisco ("*")

para os agravados. Este último é descrito melhor como uma cruz ("+") desenhada sobre um "X", formando uma estrela de oito pontas. Essas marcações preenchem as caixas do painel de Vitalidade.

No que se refere à sobrevivência de longo prazo do personagem, o dano letal é incapacitante e o agravado é definitivamente fatal. Se o painel de Vitalidade de um personagem mortal for todo preenchido com XX, ele estará às portas da morte. Levou uma surra terrível, está em coma, mas ainda se apega a este torvelinho mortal. Qualquer ferimento subseqüente transformará as caixas preenchidas com XX em caixas com asteriscos. Tão logo todas as caixas tenham sido preenchidas com asteriscos, o personagem estará morto.

Quando o personagem recebe um misto de ferimentos contusos, letais e/ou agravados, marque os mais sérios à esquerda do painel de Vitalidade; o dano menos grave é deslocado para a direita. Por exemplo, se você marcar que o personagem recebeu um ponto de dano contundente na caixa mais à esquerda, e ele em seguida receber um ponto de dano letal, marque a da esquerda com um "X" para indicar o dano letal e desloque o dano contundente para a caixa imediatamente à direita, desenhando ali uma "/". Novos pontos de dano letal empurrarão novamente a coisa toda para a direita até todas as caixas estarem marcadas com um "X" ou uma "/".

O dano agravado funciona da mesma maneira. Digamos que o personagem já recebeu um ponto de dano letal (primeira caixa) e um ponto de dano contundente (segunda caixa). Em seguida, ele sofre um ponto de dano agravado. Por ser o ferimento mais sério sofrido até então, o agravado ficará com a caixa mais à esquerda; o letal será deslocado para a segunda caixa, à direita, e o contuso irá para a terceira. Novos ferimentos agravados continuarão a empurrar os letais e contundentes para a direita.

Eis a primeira regra para controlar a Vitalidade do personagem: um ferimento mais sério sempre "empurra" os menos graves para a direita. Os ferimentos "empurrados para fora" do painel de Vitalidade, portanto, são ignorados.

Controlar a Vitalidade do personagem pode parecer complexo a princípio, mas é fácil aprender depois de experimentar. O sistema também facilita o registro da recuperação. Os ferimentos são infligidos da esquerda para a direita, mas são reparados da direita para a esquerda. Dessa maneira, o personagem sempre vai se recuperar primeiro dos ferimentos menos graves e de cicatrização mais rápida (que serão apagados da ficha). O sistema também facilita o registro de efeitos sobrenaturais que conferem Vitalidade adicional temporariamente (consulte o quadro "Índices temporários de Vitalidade").

Por exemplo, o personagem com Vitalidade7 está em péssimas condições com um painel como este:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
☒ ☒ ☒ / / / / □ □ □ □ □

−1 −2 −3

Ele recebe mais um ferimento letal. A nova lesão empurra os ferimentos contusos para a direita. Como as sete caixas de Vitalidade do personagem já foram preenchidas, um dos ferimentos contusos será empurrado para fora do painel e ignorado. O painel de Vitalidade do personagem ficará assim:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
✱ ☒ ☒ ☒ / / / □ □ □ □ □

−1 −2 −3

Ou, se o painel de Vitalidade do personagem tiver esta aparência

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
✱ ✱ ☒ ☒ ☒ / / □ □ □ □ □

−1 −2 −3

e ele receber mais um ponto de dano agravado (*), o painel mudará para:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
✱ ✱ ✱ ☒ ☒ ☒ / □ □ □ □ □

−1 −2 −3

Os ferimentos não tão sérios, contusos e letais, são empurrados para a direita pelo agravado, que é mais recente, e um ferimento contuso é empurrado para fora do painel e ignorado.

Tão logo todas as caixas do painel de Vitalidade do personagem forem preenchidas e não houver mais como deslocar os ferimentos não tão sérios para a direita, *qualquer* nova lesão atualizará os ferimentos menos graves que ele já tem. Essas atualizações ocorrem da esquerda para a direita. Essa é a segunda regra do controle da Vitalidade.

Portanto, digamos que o painel de Vitalidade do personagem tem a seguinte aparência:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
✱ ✱ ☒ ☒ / / / □ □ □ □ □

−1 −2 −3

Em seguida, ele recebe um ponto de dano contundente. Não sobraram caixas à esquerda e não há ferimentos menos graves que possam ser empurrados para a direita (o ferimento menos grave do personagem é do tipo contuso e o novo também). Esse novo ponto de dano contundente, portanto, "atualiza" o ferimento de menor gravidade e mais à esquerda. Nesse caso, isso significa que o ferimento contundente da quinta caixa de Vitalidade será atualizado e transformado em letal. O painel ficará assim:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
✱ ✱ ☒ ☒ ☒ / / □ □ □ □ □

−1 −2 −3

Se, logo em seguida, o personagem receber mais três pontos de dano contundente, os dois primeiros atualizarão dois dos ferimentos contundentes restantes, deste jeito:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
✱ ✱ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □

−1 −2 −3

O terceiro ponto atualizará o ferimento de menor gravidade mais à esquerda. Nesse caso, o ferimento letal da terceira caixa de Vitalidade passará a agravado, deste jeito:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ □ □ □ □ □

–1 –2 –3

Se o personagem continuar a receber dano contundente ou letal, mais um ferimento letal será atualizado e transformado em agravado a cada novo ponto de dano recebido. Se ele vier a sofrer outros ferimentos agravados, estes empurrarão os letais para a direita, como prescreve a primeira regra do controle da Vitalidade.

Como os ferimentos contundentes e letais são atualizados à medida que o personagem recebe dano, é possível que ele seja espancado até morrer, mesmo que venha a sofrer apenas dano contundente repetidas vezes. Todas as caixas do painel de Vitalidade são preenchidas com barras. Quando estiverem completas, você voltará ao início e atualizará cada uma delas, transformando-as em "XX", da esquerda para a direita, à medida que o personagem continua a ser espancado e a receber novos ferimentos contundentes. Quando todas as caixas forem preenchidas com XX, ele estará completamente subjugado, em coma e agonizante. Se ele continuar a receber dano, cada ferimento letal será atualizado e transformado em agravado. Os XX mudarão para asteriscos.

Não se esqueça de que, antes de "atualizar" a gravidade dos ferimentos, todas as caixas de Vitalidade do personagem devem ter sido preenchidas e não pode haver ferimentos menos graves a serem empurrados para a direita.

Incapacitação

Quando todas as caixas de Vitalidade do personagem estiverem marcadas, não importando o dano sofrido, e ele tiver uma barra na caixa mais à direita, você fará um teste reflexo de Vigor a cada turno para verificar se ele perderá ou não a consciência. Esse teste não fica sujeito à penalidade de –3 devida aos ferimentos. É realizado no início da vez do personagem a cada turno. Portanto, se a última caixa de Vitalidade do personagem for preenchida com uma barra, você terá de fazer um teste de Vigor quando chegar a vez dele, quer isto se dê no turno atual ou no próximo.

Em caso de falha, o personagem perde a consciência. Um sucesso significa que o personagem está consciente e poderá agir neste turno. A penalidade-padrão de –3, devida aos ferimentos, será aplicada a qualquer ação que ele venha a realizar.

Esses testes de Vigor prosseguirão um turno após o outro até o personagem desmaiar ou se recuperar, quando então a caixa de Vitalidade mais à direita será esvaziada. Naturalmente, se essa caixa for marcada com dano letal ou agravado, o personagem estará à beira da morte ou então abandonará de vez este torvelinho mortal.

O personagem que perder a consciência por causa de uma falha no teste de Vigor continuará incapacitado até recuperar pelo menos um ponto de Vitalidade (quando a caixa mais à direita for esvaziada; consulte a seção "Recuperação", a seguir).

Índices temporários de Vitalidade

É possível que o personagem venha a adquirir círculos adicionais de Vitalidade, algo que o deixará mais robusto durante algum tempo. Um feitiço ou efeito sobrenatural pode aumentar seu Vigor, seu Tamanho ou até mesmo sua Vitalidade diretamente. Esses círculos extras de Vitalidade são acrescentados do lado direito do painel, e cada um deles também terá uma caixa correspondente, onde os possíveis ferimentos serão registrados.

No entanto, surge a questão: o que acontecerá se ele tiver ferimentos marcados nessas caixas adicionais e o efeito do feitiço passar? Os círculos extras de Vitalidade serão perdidos, mas não os ferimentos correspondentes. O personagem voltará a seu índice normal de Vitalidade. Quaisquer ferimentos designados a esses pontos extras agora atualizarão os menos graves já sofridos, da esquerda para a direita.

Imagine que o personagem ganhou dois círculos adicionais de Vitalidade por causa de um efeito sobrenatural. Sua Vitalidade normal de índice 8 subiu para 10. Ele agora tem dez círculos e caixas de Vitalidade no painel. Ele levou uma bela surra até este momento e tem ferimentos marcados em nove das dez caixas, como a seguir:

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ / / / □ □ □

–1 –2 –3

Quando o efeito passar, ele perderá os dois círculos extras mais à direita. Isso significa que todas as suas caixas normais de Vitalidade terão ferimentos a elas designados. Como um ferimento contundente foi atribuído a um das caixas extras, ele atualizará o ferimento de menor gravidade que resta ao personagem entre suas caixas normais. No caso, estamos falando do ferimento contuso da sétima caixa, que passará a letal. O painel de Vitalidade ficará assim:

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ / □ □ □ □

–1 –2 –3

Se ele tivesse recebido um ferimento letal em cada uma de suas caixas extras, o painel teria sido preenchido com ferimentos agravados e letais quando os dois círculos adicionais fossem perdidos, deste jeito:

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ⊠ □ □ □ □

–1 –2 –3

No primeiro caso, o personagem poderia perder a consciência (veja a seção "Incapacitação"). No segundo, ele estaria agonizante.

É claro que o risco de enfrentar perigos é acabar ferido ou morto. A criatura mortal que tem marcas letais em todas as suas caixas de Vitalidade está completamente subjugada e agonizante. Sofre uma hemorragia interna, tem os pulmões perfurados e não consegue respirar, ou apresenta queimaduras na maior parte do corpo, o que for mais apropriado ao tipo de ferimento recebido. A cada *minuto* que passar sem receber cuidados médicos — terrenos ou sobrenaturais —, o personagem sofrerá mais um ferimento. Uma das caixas de Vitalidade marcadas com X será atualizada, e o dano passará de letal a agravado, da esquerda para a direita no painel de Vitalidade do personagem. Tão logo todas as caixas sejam preenchidas com asteriscos, ele estará morto.

Se receber cuidados médicos com sucesso antes de se entregar completamente à morte — primeiros socorros, cura sobrenatural, tratamento num pronto socorro, um elixir mágico —, o personagem agonizante poderá até sobreviver (consulte a tarefa "Tratar ferimentos", no Capítulo 3, pág. 61), mas estará um caco. Ele precisará continuamente de cuidados médicos ou sobrenaturais enquanto não se recuperar do ferimento mais à direita. Ele certamente estará em coma ou preso à cama nesse período. Depois de reparado pelo menos um ponto de Vitalidade, o personagem poderá deixar o tratamento intensivo em segurança e recuperar-se por conta própria. Consulte a seção "Recuperação", a seguir.

Dano contundente

Qualquer tipo de dano que golpeia mas não perfura o corpo é considerado dano contundente: lesões provocadas por brigas, socos, chutes, pancadas desferidas com instrumentos rombudos e até mesmo quedas, ou então ser arremessado contra um muro de tijolos. Certos ataques contundentes de alvo específico podem provocar dano letal, a critério do Narrador (veja a seção "Alvos específicos", pág. 165). Use uma "/" para marcar o dano contundente na ficha de personagem.

Quando todas as caixas de Vitalidade do personagem estiverem cheias e aquela mais à direita for ocupada por uma barra, comece a fazer testes de Vigor para ver se ele não perderá a consciência (não se esqueça de que a penalidade de –3 devida aos ferimentos do personagem não se aplica a esses testes). Se ele for ferido novamente, marque o dano adicional por cima dos ferimentos já existentes (usando XX ou asteriscos dessa vez), da esquerda para a direita. Tão logo perca toda a sua Vitalidade em função do dano letal, o personagem estará em coma. Quando perder todas as caixas por causa do dano agravado, ele estará morto.

Dano letal

Os ataques desferidos com armas perfurantes ou cortantes — facas, pistolas, bestas ou espadas — provocam dano letal. O fogo também inflige dano letal às pessoas comuns. Marque o dano letal na ficha do personagem com um "X". O dano letal será "atualizado" e transformado em agravado quando a caixa de Vitalidade mais à direita de uma criatura mortal for ocupada por um X.

Regra opcional: brigas generalizadas

O Narrador pode introduzir membros sem nome e sem rosto do elenco de apoio para incrementar uma cena de combate e torná-la mais desafiadora. Essas pessoas, chamadas figurantes, talvez trabalhem para o principal antagonista da crônica ou podem não passar de bandidos insignificantes confrontados pelos personagens dos jogadores. O Narrador usa os figurantes como uma estratégia para fornecer informações, propiciar aos personagens um certo desafio em combate ou entregar um bilhete. Os figurantes não costumam aparecer individualmente em mais de uma cena e pouco interagem com os personagens.

Para simplificar as brigas generalizadas, o Narrador pode designar apenas quatro pontos de Vitalidade aos figurantes. Ou seja, essas pessoas podem perder um ponto de Vitalidade antes de se sujeitarem a penalidades devidas a ferimentos. Essa quantidade reduzida de pontos torna o combate rápido e divertido para os jogadores, mas ainda proporcionam uma representação aceitável dos acontecimentos.

Dano agravado

As criaturas que se escondem nas sombras do mundo têm métodos que muitas pessoas não conseguem compreender. Têm os próprios planos misteriosos e poderes miraculosos. Entre estes últimos se encontra a capacidade de infligir dano incapacitante a outros seres e também aos mortais. Esses ataques sobrenaturais às vezes se aproveitam das fraquezas inerentes dos inimigos, como é o caso da prata para os lobisomens. Ou então envolvem magia negra e um poder incomensurável, infligindo ferimentos horripilantes.

Os pontos de Vitalidade perdidos em função do dano agravado são marcados com um asterisco. Por ser o dano mais grave que uma criatura pode sofrer, esses pontos sempre aparecem nas caixas mais à esquerda do painel de Vitalidade do personagem. Se algumas caixas já estiverem marcadas com asteriscos por causa de ferimentos anteriores, você continuará a preencher as restantes, da esquerda para a direita. Todos os ferimentos menos graves — letais ou contundentes — serão empurrados para a direita à medida que novo dano agravado for infligido, até o painel de Vitalidade do personagem ser preenchido com marcas agravadas.

Tão logo a caixa de Vitalidade mais à direita no painel de um personagem mortal seja preenchida com dano letal, todos os ferimentos subseqüentes serão atualizados e transformados em agravados, da esquerda para a direita. Ele também sangrará até morrer ou simplesmente desfalecerá, e uma caixa, da esquerda para a direita, será atualizada e transformada em dano agravado a cada minuto que ele passar sem receber cuidados médicos. Quando o painel de Vitalidade do personagem estiver cheio de asteriscos, ele estará morto.

Recuperação

Os personagens que enfrentam o perigo e sobrevivem para contar a história ainda precisam de algum tempo para se recuperar fisicamente. Eles precisam tratar seus ferimentos. A não ser que se encontre fatalmente ferido ou inconsciente (consulte a seção "Incapacitação"), o personagem poderá continuar a agir desde que ainda tenha caixas de Vitalidade vazias. Se qualquer uma de suas últimas três caixas de Vitalidade apresentarem ferimentos, ele será debilitado por penalidades impostas a suas paradas de dados, mas talvez ainda esteja de pé e ativo.

Os ferimentos são reparados às seguintes taxas:

Contundentes: recupera-se um ponto a cada quinze minutos.

Letais: recupera-se um ponto a cada dois dias.

Agravados: recupera-se um ponto por semana.

Observe que alguns seres sobrenaturais se recuperam dos ferimentos a taxas anormalmente rápidas, chegando mesmo a regenerar automaticamente seus pontos de Vitalidade ou a recuperá-los quando quiserem. Os seres humanos, obviamente, não têm esse privilégio.

O personagem não precisa descansar nem receber cuidados especiais para liberar as caixas de Vitalidade. Elas são esvaziadas automaticamente conforme o tempo recomendado vai passando. A exceção ocorre se o personagem por acaso tiver sua Vitalidade reduzida a ponto de ele se encontrar à beira da morte (como explicado anteriormente); isso exige tratamento médico intensivo.

A Vitalidade perdida é recuperada da direita para a esquerda, no sentido contrário em que os ferimentos são registrados na ficha. O ferimento de menor gravidade na caixa mais à direita é reparado primeiro. O dano marcado em cada caixa é apagado à medida que o personagem vai recuperando a saúde, até a última caixa (aquela mais à esquerda) se achar vazia, quando então ele estará novamente saudável.

Exemplo: *O painel de Vitalidade do personagem tem a seguinte aparência:*

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

⊛ ⊛ ⊛ ⊠ ⊠ ⊠ / □ □ □ □ □

–1 –2 –3

O ferimento mais à direita é o primeiro a cicatrizar. Como se trata de dano contundente, será reparado em quinze minutos (se o ferimento tiver deixado o personagem inconsciente, este vai recobrar a consciência quando ocorrer a recuperação). Cada um dos três ferimentos letais seguintes será reparado depois de dois dias. Um deles será apagado da direita para a esquerda a cada intervalo de dois dias. Todos os ferimentos letais estarão cicatrizados em seis dias. Por último, cada um dos três ferimentos agravados do personagem será reparado depois de uma semana. Serão necessárias três semanas para que todos sejam cicatrizados, sendo cada asterisco apagado da direita para a esquerda.

Naturalmente, os cuidados médicos reduzem o tempo de recuperação do personagem. Os efeitos da Habilidade Medicina sobre os ferimentos são discutidos na seção de mesmo nome do Capítulo 3 (pág. 60). Os tratamentos sobrenaturais, como feitiços, poderes ou ungüentos podem reparar um ponto perdido de Vitalidade a cada sucesso obtido num teste de Ocultismo ou outra coisa (a critério do Narrador).

Doenças

As doenças assolam o Mundo das Trevas. Infelizmente, as pessoas normais são as principais vítimas. Além das ameaças apresentadas pela natureza, como o ebola, o câncer e até mesmo o resfriado comum, uma criatura que se alimenta de pessoas pode transmitir enfermidades. Outros seres podem até mesmo controlar a disseminação de doenças para manter a humanidade amedrontada e submissa.

O Narrador pode usar a ameaça de infecção como uma estratégia narrativa para aumentar a tensão e introduzir assuntos de relevância social na história. Para realçar o perigo, ele poderia introduzir a guerra biológica ou assassinos seqüenciais que usam doenças como armas. Questões morais poderiam surgir quando os personagens tivessem de enfrentar portadores desavisados da doença ou lidar com amigos, parentes ou aliados infectados.

Os personagens com o treinamento adequado podem pesquisar antídotos e curas para as enfermidades. Talvez a "doença" que leva as pessoas a beberem sangue ou que mantém vivos os cadáveres depois da morte natural possa ser curada. A descoberta da cura para a AIDS não deve ocorrer durante o jogo, mas um teste de Inteligência + Medicina pode permitir que o personagem detecte a presença do HIV, do vírus da hepatite e de outros agentes patológicos, desde que ele tenha acesso ao equipamento adequado e a uma amostra do sangue do paciente. O desenvolvimento de uma cura pode levar horas, dias ou anos. O desenvolvimento de um antídoto é uma ação prolongada (Inteligência + Medicina), sendo a meta algo como vinte sucessos ou mais, dependendo do grau de dissimulação do agente patológico.

Se padecer de uma doença, o personagem poderá receber dano com o passar do tempo de acordo com sua taxa de deterioração, seus Atributos ou a natureza da enfermidade. O Narrador determina com que freqüência o personagem terá de enfrentar o dano infligido pela doença: de hora em hora, a cada dia ou semana. Cada período geralmente impõe a perda automática de um certo número de pontos de Vitalidade. É possível fazer testes de Vigor + Perseverança ("Resistir a venenos ou doenças", pág. 49) para resistir ao dano provocado por enfermidades.

O dano das doenças pode ser tratado como contundente ou letal (ou agravado, se a enfermidade for de origem sobrenatural). Os efeitos da moléstia também podem impor penalidades aos testes de Vigor + Perseverança, de –1 para um resfriado a –3 no caso da tuberculose, por exemplo. Essas penalidades também podem ser aplicadas a todas as outras paradas de dados. Ou então o Narrador talvez decida ser possível ignorar os sintomas até o dano provocado pela doença reduzir o personagem a três pontos de Vitalidade ou menos, quando então as penalidades devidas a ferimentos serão impostas. Talvez seja impossível se recuperar do dano provocado pela enfermidade até esta ser derrotada.

Vencer uma doença pode envolver testes prolongados de Vigor + Perseverança. O resfriado comum talvez exija um total entre três e cinco sucessos, sendo um teste realizado a cada dia. Combater o câncer pode exigir trinta sucessos ou mais, sendo um teste realizado a cada mês. Os bônus obtidos podem refletir os remédios administrados (+1) ou tratamento médico prolongado (+1 a +3).

Drogas

As pessoas consomem drogas o tempo todo para fugir das agruras da vida. No Mundo das Trevas, onde a humanidade inconscientemente sabe que é vítima de predadores monstruosos, as drogas constituem um meio comum de obter felicidade transitória e alheamento.

É impossível discutir todas as drogas que os personagens podem consumir ou às quais talvez sejam expostos, mas a lista a seguir apresenta algumas diretrizes para lidar com os vários tipos segundo as regras. A intenção é abordar os efeitos das drogas recreativas e habituais quando consumidas em doses aceitáveis. As *overdoses*, quer sejam autoinduzidas ou infligidas a outra pessoa, são discutidas na seção "Venenos e toxinas" (pág. 181). O primeiro uso simplesmente altera as percepções e a capacidade de agir normalmente do personagem. O segundo é um risco que pode vir a matá-lo.

Uma dose aceitável de uma certa droga altera a percepção e a capacidade de agir do personagem. Ele pode consumir a substância por vontade própria ou talvez alguém tente drogá-lo, mas a aplicação da mesma não ameaçará imediatamente sua vida. É possível combater os efeitos de uma droga com testes de Vigor + Perseverança. Os detalhes se encontram na seção "Resistir a venenos ou doenças" (pág. 49). A potência ou a dosagem da droga consumida pode influenciar esses testes. Drogas fortes impõem penalidades de –2 a –3. Drogas leves ou pequenas doses podem impor uma penalidade de –1 à tentativa de ignorar os efeitos.

O Narrador pode determinar que os efeitos de uma droga são realmente difíceis de superar. Para tanto, serão necessários testes prolongados, que podem ser realizados de hora em hora até os efeitos passarem ou o jogador acumular o número de sucessos estabelecido pelo Narrador, quando então o personagem terá vencido completamente a droga. Até lá, ele estará sujeito aos efeitos da substância. O número total de sucessos exigidos para superar a droga de uma vez por todas dependerá de sua potência, possivelmente algo entre cinco e doze.

- **Álcool:** Subtraia um dado de quaisquer paradas baseadas em Destreza, Inteligência e Raciocínio a cada drinque consumido pelo personagem acima de seu índice de Vigor no prazo de uma hora (a Defesa também será reduzida do mesmo modo). Entretanto, os testes Sociais podem ganhar um bônus de +1 por drinque (máximo de +3). Se o personagem for um bêbado chato, transforme esse modificador numa penalidade Social. Esses efeitos desaparecerão à razão de um dado por hora até todo o álcool ser expelido do organismo do personagem.
- **Maconha:** O personagem perderá um dado de quaisquer paradas baseadas em Destreza, Inteligência, Perseverança e Raciocínio para cada "tapa" que der num baseado ou cachimbo no prazo de uma hora (a Defesa também será reduzida do mesmo modo). Este efeito desaparecerá completamente uma hora depois da última tragada, a não ser que o personagem continue a se "medicar".
- **Alucinógenos:** Todas as paradas perderão de um a três dados, e certas características, como a Defesa, perderão de um a três círculos dependendo da força do alucinógeno. O personagem pode ter alucinações desconcertantes, assustadoras ou exasperantes, mas talvez ele consiga perceber que essas coisas só existem em sua mente drogada (faça um teste de Inteligência + Manha ou Empatia, sujeito a uma

penalidade de –1 a –3, para ter esse momento de "lucidez", depois do que os testes de Vigor + Perseverança poderão ser realizados para tentar resistir aos efeitos). É bem provável que o Autocontrole seja afetado por uma "viagem", dependendo o bônus ou a penalidade da possibilidade de o personagem alucinar ao ver qualquer coisa ou supor que tudo o que vê é uma alucinação. Ele pode ver uma pessoa comum e tomá-la por um monstro, ou ver um monstro e tomá-lo por uma pessoa comum. Os efeitos dos alucinógenos persistem por [8 – Vigor] horas.

• **Cocaína/crack/anfetaminas:** O personagem pode ganhar um dado extra nos testes baseados em Força ou Vigor, mas também pode ficar irritadiço e paranóico (–1 nos testes Sociais). O Narrador baseia os efeitos da droga no volume consumido, no grau de pureza da mesma e no estado mental do personagem.

• **Heroína/morfina/barbitúricos:** A dor cede (as penalidades devidas a ferimentos são ignoradas), mas o personagem se verá num estado onírico durante [8 – Vigor] horas. Todas as paradas de dados e características de Resistência, como a Defesa, serão reduzidas em dois dados/círculos durante esse período.

Eletrocussão

Um raio cai, um cabo eletrizado atinge o personagem ou ele toca um objeto condutor. Alguns seres sobrenaturais chegam a controlar a eletricidade e podem direcioná-la contra o personagem. A eletrocussão causa automaticamente dano contundente a cada turno de exposição. Nenhum teste de ataque é realizado.

Se o dano provocado pela eletricidade não for instantâneo — ocorre um fluxo constante, como é o caso de cabos elétricos —, a vítima talvez não consiga escapar. Seus músculos se contraem, impedindo que ela se solte. Faça um teste reflexo de Força a cada turno de contato. Em caso de falha, o personagem ainda estará ligado à fonte e sofrerá o devido dano a cada turno até que um teste seja bem-sucedido.

Fonte	Dano
Insignificante; tomada	4 (C)
Considerável; cerca de segurança	6 (C)
Grave; caixa de ligação	8 (C)
Fatal; cabo de alta tensão/alimentação do metrô	10 (C)

A blindagem porventura utilizada não oferece proteção contra choques. Se for mágica, conjurada por seres sobrenaturais, a decisão ficará a critério do Narrador.

Explosivos

A melhor maneira de provocar uma grande quantidade de dano em pouco tempo é utilizar explosivos. Geralmente são empregados por empreiteiras para remover rochas ou demolir construções, ou então pelas Forças Armadas para destruir alvos resistentes, como tanques, pontes ou instalações inimigas. Os explosivos, quando nas mãos de qualquer outra pessoa, costumam indicar uma só coisa: desespero. O usuário está disposto a chegar a extremos para destruir alguma coisa ou alguém. Supondo-se que o personagem consiga os explosivos e saiba usá-los da maneira correta, ele provavelmente tentará abater um inimigo, seja este humano ou inumano, ou então destruir algo importante para esse adversário. Por outro lado, talvez ele queira desesperadamente atravessar uma porta ou obter acesso a um cofre.

O Narrador não pode esquecer que essas armas não são de fácil aquisição e muitas delas são estritamente ilegais. É necessária a Vantagem Status (pág. 116) para que uma pessoa tenha acesso a explosivos. As características Recursos, Aliados ou Manha também podem ser aplicadas à aquisição dessas armas. Naturalmente, os personagens sempre podem roubar o que precisam.

O personagem pode arremessar cargas explosivas, como granadas ou bombas de cano caseiras, ou instalá-las num determinado local e esperar que o alvo passe por ali, como é o caso de uma bomba acionada por temporizador ou detonador.

Consulte a tarefa "Arremessar", pág. 71, para determinar a que distância uma carga explosiva pode ser arremessada. Os objetos marcados com uma "†" na tabela "Explosivos" são considerados aerodinâmicos. Aqueles sem o símbolo não são aerodinâmicos e não podem ser arremessados muito longe (ou de modo algum). Se o personagem arremessar um explosivo, faça um teste de Destreza + Esportes para determinar se ele alcançará o alvo desejado. Alguns explosivos de arremesso, como as granadas, propiciam dados extras nos testes de ataque, ao passo que os mais desengonçados, como os coquetéis molotov, podem impor penalidades. Os sucessos obtidos no teste de arremesso indicam que o personagem faz o explosivo cair onde deseja. Em caso de falha, a carga explosiva não cairá onde o personagem deseja. O Narrador decide onde o artefato cairá e pode ser que a área da explosão (a seguir) não atinja o alvo desejado. Uma falha dramática pode fazer a granada cair aos pés do personagem ou no colo de um aliado. Observe que, se o explosivo tiver uma grande área de explosão e o artefato não for arremessado muito longe, o usuário pode ser apanhado na explosão.

Se o personagem quiser instalar uma bomba num local estratégico, como um pilar de ponte ou uma caixa de correio, e a bomba tiver um temporizador ou detonador, faça um teste de Inteligência + Dissimulação para tentar instalá-la de fato sem que esta venha a ser detectada. A relativa discrição da carga explosiva pode aplicar modificadores a esse teste (+2 se for pequena, –2 se for de fabricação caseira e desengonçada). Em seguida, faça um teste de Inteligência + Ciências para determinar se o personagem é capaz de posicionar, armar e detonar a bomba corretamente. Os dados modificadores baseados na confiabilidade do explosivo são aplicados à parada do jogador (+1 se a tecnologia tiver sido testada, +3 se o artefato for praticamente à prova de falhas, –1 se for caseiro e –3 se improvisado). Em caso de falha, a bomba não é detonada, a explosão é amortecida ou o posicionamento da carga não era ideal. Se ocorrer uma falha dramática durante a utilização de uma carga explosiva, pode ser que a bomba seja detonada na hora errada ou o artefato negue fogo.

Granadas ou bombas têm Áreas de Explosão e índices de Dano, como mostra a tabela "Explosivos". A Área de Explosão é o diâmetro em metros na qual a explosão ocorre. Qualquer um apanhado nessa área sofrerá automaticamente o Dano listado. O mesmo número de dados também será lançado, sendo os sucessos porventura obtidos acrescentados ao dano total infligido. Portanto, um explosivo de índice de Dano 4 provoca automaticamente a perda de quatro pontos de Vitalidade e quatro dados serão jogados. Cada sucesso obtido nesse último lance acrescentará mais um ponto de dano ao total. Se três sucessos forem obtidos, o dano total chegará a sete.

O dano pode ser contundente ou letal, dependendo do artefato utilizado (aquele que se joga sobre uma carga explosiva para salvar outras pessoas talvez seja o único a sofrer dano, mas este pode ser agravado; uma pessoa comum talvez consiga amortecer uma granada dessa maneira, mas cargas maiores não podem ser contidas).

Como é o caso de boa parte do combate baseado em Armas de Fogo, a Defesa do alvo é inútil contra explosivos. No entanto, o alvo em potencial pode se jogar no solo em reação à ameaça de uma explosão. Consulte a seção

Explosivos

Tipo	Modificador de Arremesso	Área da Explosão	Dano	Tamanho	Custo	*Exemplo*
Incendiário*	–1	2	2	1	n/a	*coquetel molotov*
Concussão**	+2	3	4	1	●●●	*granada de concussão†*
Fragmentação	+2	3	4	1	●●●	*granada de fragmentação†*
Destruição localizada	+1	4	4+	1	●●●	*banana de dinamite*
Alto explosivo***	n/a	20+	6+	1-3	●●●●	*explosivo plástico*

Área da Explosão: O diâmetro em metros no qual a explosão ocorre.

Modificador de arremesso: O bônus aplicado ao teste de ataque para arremessar uma carga explosiva contra um determinado alvo. Os explosivos classificados como "n/a" normalmente não podem ser arremessados.

Custo: O índice mínimo da Vantagem Recursos geralmente exigido para adquirir o explosivo. A abreviatura "n/a" significa que é possível fabricar o artefato em vez de comprá-lo.

* Os dispositivos incendiários ateiam fogo ao alvo (veja a seção "Fogo"). O dano infligido pela explosão é contundente, mas o dano provocado pelas chamas é letal.

** Os explosivos de concussão provocam dano contundente e derrubam o alvo (veja o parágrafo "Derrubada", pág. 168).

*** Bombas acionadas por temporizador ou detonador que contêm uma quantidade variável de dinamite, explosivo plástico ou outro, capazes de infligir dano às estruturas próximas e atear fogo a materiais inflamáveis, o que complica o dano. Os valores listados são apenas sugestões.

† Cargas explosivas que, quando arremessadas, se comportam como objetos aerodinâmicos.

"Prostração", pág. 164. Isso automaticamente reduzirá em dois pontos o dano infligido (um oponente prostrado não impõe uma penalidade ao teste realizado pelo agressor para arremessar a carga explosiva, pois ele não é necessariamente o alvo do ataque, e sim a área na qual ele se encontra; se pelo menos um sucesso for obtido, o explosivo cairá no local desejado e o alvo prostrado talvez venha a sofrer dano).

Com seu índice balístico, a blindagem protege automaticamente contra o impacto e as queimaduras provocadas por explosivos. Portanto, um colete de campanha proporciona três pontos de proteção. Esses pontos são automaticamente subtraídos do dano causado pela explosão em vez de removerem dados de uma parada. Desse modo, se o personagem estiver usando um colete de campanha e uma bomba provocar quatro pontos de dano, ele perderá apenas um ponto de Vitalidade (as blindagens "à prova de balas", como coletes de kevlar, coletes de campanha e armaduras de tropa de choque, não provocam a regressão do dano dos explosivos como fazem com os ataques desferidos por Armas de Fogo; consulte a seção "Blindagem", pág. 166).

Também receberá proteção automática quem estiver encoberto por uma barreira ou objeto, ou então totalmente abrigado, quando a carga for detonada. O grau de encobrimento (1 a 3) será subtraído do dano provocado pela explosão. Portanto, alguém que esteja consideravelmente encoberto quando a bomba explodir sofrerá três pontos de dano a menos. A explosão precisa superar o abrigo total para afetar quem quer que esteja atrás do mesmo. Consulte a seção "Abrigo", pág. 162.

A tabela "Explosivos" detalha algumas armas. Muitas variáveis contribuem para os efeitos de um explosivo, portanto a tabela oferece apenas sugestões genéricas no que se refere a esses dispositivos.

Extremos de temperatura

O calor ou o frio extremo tem um efeito adverso sobre o personagem. Pode impor penalidades aos testes baseados em Destreza e/ou Força, ou até mesmo afetar sua acuidade mental ao penalizar testes que envolvem Raciocínio (a Defesa também pode ser reduzida). As penalidades podem ser cumulativas e de –1 a cada hora de exposição. Se as paradas de dados forem zeradas, como resultado da exposição, o personagem estará fisicamente exausto e imobilizado, ou delirante. Um ponto de Atributo pode até mesmo ser perdido permanentemente no caso de exposição prolongada. Lacerações provocadas pelo frio, hipotermia e insolação têm conseqüências terríveis.

O Narrador também pode representar as condições meteorológicas extremas com o acúmulo de dano. É possível resistir a esse dano durante um número de horas igual à parada de Vigor + Perseverança do personagem. Cada hora depois disso infligirá um ponto de dano contundente que não poderá ser reparado enquanto o personagem se encontrar exposto a condições rigorosas.

Fadiga

Às vezes, lidar com o mundo e suas ameaças não permite certos luxos como o sono. O personagem talvez precise vigiar uma pessoa ou uma coisa. Ele tem de atravessar o país o mais rápido possível, mas comprar uma passagem aérea está fora de questão. Portanto, durante quanto tempo ele conseguirá ficar acordado e com que resultado?

O personagem pode se esforçar muito além dos limites normais, mas a exaustão logo prejudicará seu desempenho. Quase todo o mundo consegue passar 24 horas sem dormir, mas continuar acordado depois disso é um desafio. Para cada período de seis horas que o personagem persistir, depois das primeiras 24, faça um teste de Vigor + Perseverança. Em caso de falha, ele adormecerá. Se tiver êxito, o personagem continuará alerta e ativo. O investimento de um ponto de Força de Vontade nesse teste acrescentará três dados à tentativa. Não mais do que um ponto de Força de Vontade pode ser dedicado a um mesmo teste para continuar acordado.

A vida desregrada prejudica o desempenho do personagem. A cada período de seis horas sem dormir, depois das primeiras 24, suas paradas de dados estarão sujeitas a uma penalidade cumulativa de –1. Ele terá dificuldade para se concentrar e pode sofrer alucinações brandas. Essa penalidade também se aplica a testes consecutivos de Vigor + Perseverança realizados com o intuito de permanecer acordado.

Se o personagem que tenta não dormir realizar atividades fisicamente extenuantes, como correr, travar combate ou celebrar um ritual mágico, o Narrador poderá impor uma penalidade adicional de –1 a –3 aos testes realizados com o intuito de continuar acordado.

O máximo que uma pessoa consegue passar sem dormir é um número de dias igual ao valor mais baixo entre Vigor e Perseverança, quando então ela acabará desmaiando.

Quando o personagem finalmente cair no sono, será durante oito horas, mais uma hora para cada período de seis horas (descontadas as primeiras 24) que ele se obrigou a permanecer em atividade.

Fogo

O personagem entra em contato com uma vela ou um incêndio. De um jeito ou de outro, ele sairá queimado. O fogo inflige automaticamente dano letal a cada turno de exposição (nenhum teste de ataque é necessário). Quanto maior a chama, maior será o dano infligido. Quanto maior o calor das chamas, maior será o ferimento.

Tamanho das chamas	**Dano**
Tocha	1
Fogueira	2
Incêndio	3

Calor das chamas	**Dano**
Vela (queimaduras de primeiro grau)	—
Tocha (queimaduras de segundo grau)	+1
Bico de Bunsen (queimaduras de terceiro grau)	+2
Fogo químico/metais derretidos	+3

Portanto, chamas de tamanho similar às de uma fogueira (2) com a intensidade de uma tocha (+1) infligirão três ponto de dano por turno de contato.

Em geral, se a exposição ao fogo persistir por mais de um turno, as chamas incendiarão qualquer coisa que se classifique como combustível. O personagem continuará a receber todo o dano, mesmo conseguindo escapar da fonte original das chamas.

Dependendo do catalisador envolvido, o tamanho da chama pode ser reduzido em um ponto por turno. O personagem pode seguir o procedimento-padrão — páre, deite-se e role pelo chão — ou ser atingido pelo jato de uma mangueira d'água ou de um extintor de incêndio. O Narrador pode determinar que o fogo se apagará imediatamente sob certas circunstâncias (o oxigênio do local é removido com uma explosão controlada ou o personagem é completamente imerso em água). Ou então o fogo poderia continuar a arder apesar das tentativas de apagá-lo, como é o caso das chamas alimentadas por combustíveis oleosos, que não se extinguem com o uso de água.

A maioria das blindagens é capaz de bloquear automaticamente um número de pontos de dano por fogo igual a seu índice durante um número de turnos igual a esse mesmo índice. O dano que exceder o índice da blindagem nesse período será transferido diretamente para o personagem. Quando a exposição exceder em número de turnos o índice da blindagem, todo o dano por fogo será infligido diretamente ao personagem.

Portanto, uma blindagem de índice geral 2 elimina dois pontos de dano nos primeiros dois turnos de exposição ao fogo. No terceiro turno, o personagem em chamas não contará mais com a proteção de sua blindagem.

Os personagens que forem reduzidos a Vitalidade 0 pelo fogo, mas ainda conseguirem sobreviver (devido à administração de primeiros socorros ou tratamento místico), podem se sujeitar a debilitação permanente (Atributo Físico reduzido), danos ao sistema nervoso (Atributo Mental reduzido) ou cicatrizes graves e desfiguradoras (Presença reduzida), a critério do Narrador. Essa debilitação pode ser definida como uma Desvantagem (pág. 217) adquirida durante o jogo.

Privação

No Mundo das trevas, pessoas passam fome e bebem água inadequada para o consumo humano todos os dias. Ganham a vida com dificuldade em países pobres e divididos pela guerra, ou lutam para sobreviver nos bairros degradados, onde a água suja pinga de canos corroídos. A pessoa pode ficar doente, estar inconsciente, ou ver-se aprisionada e, por causa disso, passar fome dias a fio. Pode até enviar seu espírito numa jornada astral e deixar o próprio corpo definhar. Não importam as circunstâncias, sem comida e água adequadas durante um certo tempo, os seres humanos sofrem.

O personagem é capaz de passar sem água um número de dias igual a seu índice de Vigor, quando então será inibido pela desidratação. Uma vez ultrapassado esse limiar, ele receberá um ponto de dano contundente por dia daí em diante. Ele consegue passar sem comida um número de dias igual à soma Vigor + Perseverança. Depois disso, ele receberá mais um ponto de dano contundente por dia. Sem comida e água, ele receberá dois ferimentos contusos por dia.

Privado de alimento e/ou água durante um longo período, o personagem ficará suscetível a doenças. Os testes

realizados com a intenção de resistir a uma doença estarão sujeitos às penalidades normais devidas aos ferimentos quando a Vitalidade do personagem chegar a 3 ou menos. O Narrador também pode pedir testes para que o personagem combata doenças contra as quais seria imune caso estivesse saudável.

A Habilidade Sobrevivência (pág. 77') pode permitir que o personagem procure sustento para si e seus companheiros. A Vantagem Estômago de Avestruz (pág. 112) também pode ajudá-lo a perseverar bebendo e comendo substâncias que não costumam ter valor nutritivo.

Os pontos perdidos de Vitalidade em função da privação não poderão ser recuperados até o personagem ter acesso a um suprimento ininterrupto de comida e/ou água. Se, privado de ambas, o personagem encontrar exclusivamente um suprimento de água, a Vitalidade perdida em função da sede será reparada normalmente. No entanto, ainda sem alimento, ele continuará a perder Vitalidade por causa da fome e não conseguirá se recuperar desse tipo de dano até conseguir também um suprimento constante de alimento.

A utilização da Habilidade Sobrevivência para encontrar comida e água suficientes para um dia — ou até para alguns dias consecutivos — não constitui um "suprimento constante". Isso apenas suspende a perda de Vitalidade durante esses dias, depois do que os pontos voltarão a ser perdidos.

Quedas

O personagem tenta saltar de um edifício para outro, mas não consegue. Ele tenta subir por uma escada, mas alguém lá em cima a empurra para longe do muro. Ou então o personagem é simplesmente atirado de uma certa altura por um oponente poderoso. Não importa a razão, o personagem cai rapidamente e pode se ferir com o impacto. O dano da queda é contundente, a menos que o personagem caia sobre as lanças de um portão ou cacos de vidro, ou então atinja o chão à velocidade terminal. As pessoas sofrem um ferimento contundente a cada três metros de queda. A velocidade terminal é alcançada numa queda de trinta metros ou mais; o dano é letal a essa altura. Portanto, se o personagem cair trinta metros, ele perderá dez pontos de Vitalidade devido ao dano letal.

Depois de atingida a velocidade terminal, o dano será sempre de dez pontos, não importando mais a altura da queda. Portanto, tanto as quedas de trinta quanto as de cem metros infligem dez pontos de dano letal.

O Narrador pode permitir que a blindagem seja subtraída automaticamente do dano recebido, desde que ela consiga absorver o tipo de dano envolvido e isso faça algum sentido. Em geral, as roupas protetoras não ajudam em nada depois de atingida a velocidade terminal.

O Narrador pode permitir que o personagem tente amortecer a queda de alguma maneira, agarrando-se a toldos, talvez, ou desviando-se do concreto para cair na terra. Um teste de Destreza + Esportes pode ser necessário, sendo cada sucesso obtido descontado do dano recebido. Contudo, pode haver um limite para a quantidade de dano que pode ser eliminada (três pontos, por exemplo). Quando se cai de uma altura considerável, debater-se desesperadamente e tentar agarrar qualquer coisa nem sempre ajuda. As tentativas de desacelerar a queda geralmente são inúteis depois de alcançada a velocidade terminal.

Cair em águas profundas, sobre a neve ou uma pilha de travesseiros pode reduzir o dano recebido automaticamente, se o Narrador assim permitir. Essa aterrissagem "suave" já não será mais possível depois de atingida a velocidade terminal. A essa velocidade, cair na água é como bater no concreto.

Venenos e Toxinas

Alguns venenos ou certas toxinas podem afetar o comportamento e a percepção assim como as drogas, mas a maioria simplesmente inflige dano letal. Essas substâncias ameaçam a própria vida do personagem. Na verdade, as drogas também podem fazê-lo em caso de *overdoses*. Doses excessivas de venenos, toxinas e drogas podem ser administradas a uma vítima por certos meios: injeção, ingestão, inalação ou contato.

Injeção: A substância é introduzida diretamente na corrente sangüínea, por meio de uma agulha ou de um ferimento, como é o caso daquele provocado por uma lâmina banhada em veneno. É necessário obter pelo menos um sucesso no teste de ataque para aplicar uma injeção num alvo que se opõe a essa idéia. A menos que o veneno tenha sido criado para danificar ou destruir o próprio sangue, os vampiros provavelmente serão imunes.

Ingestão: O veneno é acrescentado à comida ou à bebida; essas substâncias geralmente têm um tempo de ativação maior do que outras (uma hora, por exemplo, em vez de fazer efeito imediato). Os vampiros são imunes à maioria dos venenos ingeridos.

Inalação: O veneno é aspirado em forma de gás. Os vampiros são imunes à maioria dos venenos inalados.

Contato: O mero contato com a pele é tudo o que o veneno precisa para ser ativado. O contato muitas vezes é suficiente para administrar a toxina (pág. 157), e a blindagem do alvo pode ser aplicada como penalidade ao teste.

Depois de administrado, o veneno automaticamente provocará dano na mesma medida de seu nível de toxicidade (geralmente letal, mas um gás atordoante poderia infligir dano contundente). Algumas substâncias infligem dano apenas uma vez. Outras podem causar estragos durante um certo número de turnos, ou de hora em hora, até serem expelidas ou os efeitos cessarem. É possível tentar resistir aos efeitos dessas substâncias com testes reflexos de Vigor + Perseverança, modificados pela toxicidade das mesmas. Em geral, apenas um sucesso é necessário. Em alguns casos, como o consumo abusivo de drogas ou álcool, resistir aos efeitos dessas substâncias pode constituir uma ação prolongada. O Narrador estabelece o número de sucessos necessários e a parada da vítima ainda pode ser penalizada pela toxicidade do veneno.

Veneno/Toxina	Toxicidade
Amônia (inalação)	3
Alvejante (ingestão)	4
Cianureto (ingestão ou inalação)	7
Consumo abusivo de droga/álcool (ingestão, inalação ou injeção)	3 a 7
Salmonela (ingestão)	2
Peçonha (injeção ou ingestão)	3 a 8

Exemplo de jogo

A investigação que David vinha conduzindo sobre o chefe mafioso Raymond Diodati fez do detetive um alvo. David nem desconfia que, ao deixar o escritório certa noite, um matador de aluguel o espera. David tranca a porta e se prepara para pegar o corredor que leva à saída quando o assassino aparece na curva logo atrás dele.

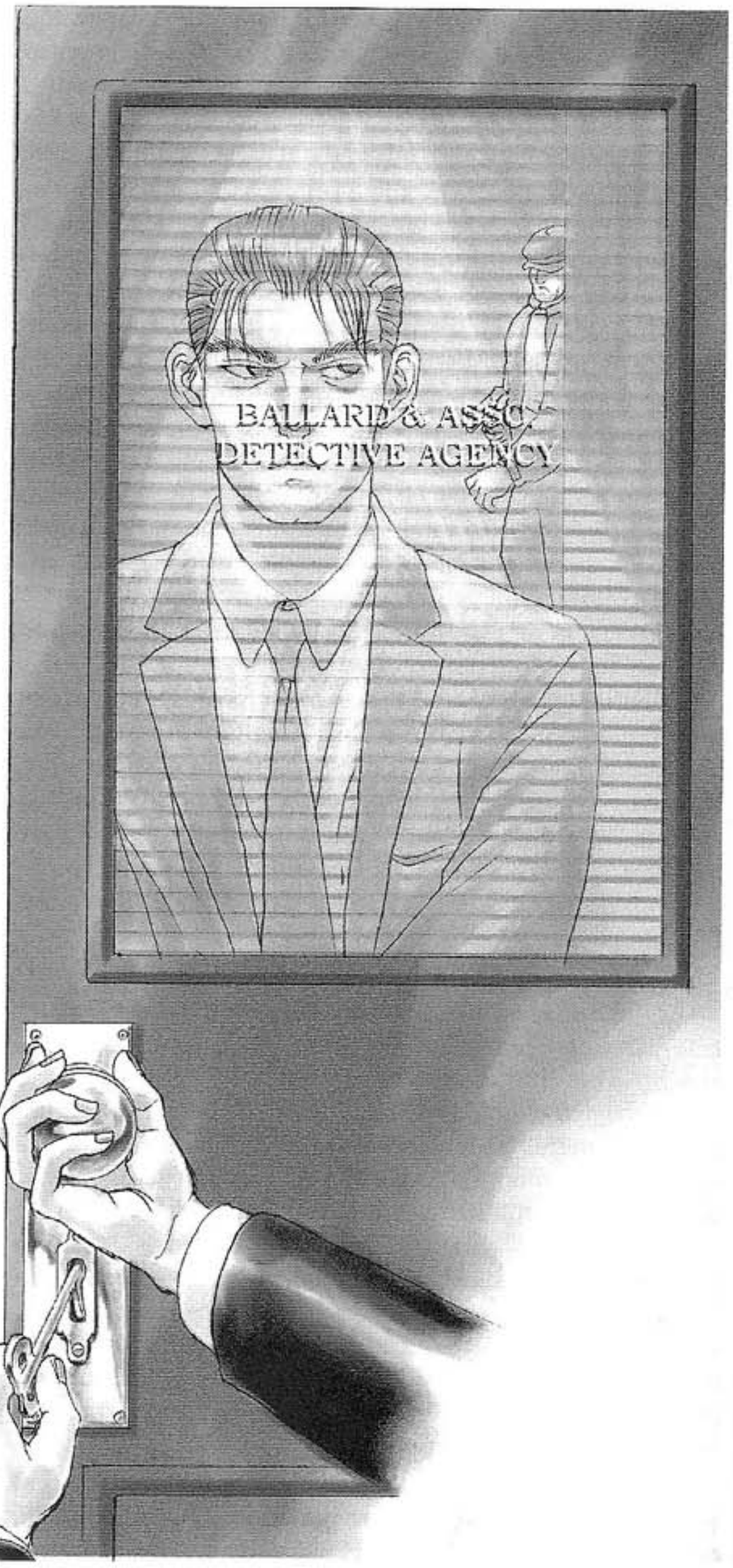
Trata-se de um ataque-surpresa, mas a Narradora dá a David a chance de perceber o perigo. Ela pede um teste de Raciocínio + Autocontrole. David tem Raciocínio 4 e Autocontrole 3, o que compõe uma parada com sete dados. Nenhum modificador especial proporciona qualquer tipo de bônus a David. O teste tem como resultado 1, 3, 4, 7, 7, 9 e 9: dois sucessos, mais do que suficiente para perceber algo errado. A Narradora decide que David vê o reflexo do assassino no vidro da porta do escritório.

Estando David avisado, determina-se a Iniciativa. David tem Destreza 3 e Autocontrole 3 e, portanto, seu Modificador de Iniciativa é igual a 6. O jogador que o interpreta obtém 7 no dado, o que dá um total de Iniciativa de 13 nesta cena. A Narradora consegue um total de 9 para o assassino. David é o primeiro a agir no turno. O corredor não proporciona qualquer abrigo. Ele poderia se jogar no chão (prostração), mas isso não deixaria de fazer dele um alvo. O matador está no caminho da única saída e, por isso, David decide investir contra o oponente em vez de sair correndo. David tem Deslocamento 10 (Força 2 + Destreza 3 + 5). O assassino está a mais de dez metros dele e, portanto, David terá de correr para cobrir essa distância num único turno. Mas, como fará uma investida, ele conseguirá atacar ao final da corrida, tudo numa única ação, desde que seja um ataque baseado em Armamento ou Briga (por causa da investida, David também perderá os benefícios de sua Defesa nesse turno).

David não tem uma arma consigo e, portanto, ele desfere um soco no assassino. O jogador que interpreta David lança a parada de Força 2 + Briga 3, mas perde um dado devido à Defesa 1 do alvo, e não obtém sucesso em nenhum dos quatro dados. Ele errou!

Entretanto, o agressor de David de repente se vê obrigado a lidar com a investida de seu alvo. A Narradora lança a parada de Destreza 3 + Armas de Fogo 4 do assassino, com um bônus de +2 por causa da arma. Normalmente, a Defesa de David não se aplicaria a um ataque baseado em Armas de Fogo. Mas, nas atuais circunstâncias, a arma é usada quando os oponentes se encontram envolvidos em combate próximo. Isso significa que a Defesa de David poderia ser aplicada, mas, como ele investiu contra o oponente neste turno, a manobra anulará o benefício como parte de seus inconvenientes. Portanto, a Defesa de David não interfere.

David tampouco está usando qualquer tipo de blindagem. Se estivesse, o índice da mesma contra Armas de Fogo seria subtraído da parada de dados do agressor. O teste da Narradora, realizado com nove dados, gera dois sucessos, o que significa dois pontos de dano letal. David tem Vitalidade 8 e não foi ferido anteriormente, de modo que o jogador desenha um "X" em cada uma das duas caixas de Vitalidade mais à esquerda. A Narradora decide que David recebe uma dolorosa escoriação no ombro.



Os dois combatentes já agiram e, portanto, tem início o segundo turno. David é mais uma vez o primeiro a agir e toma como alvo de um chute a mão do assassino que segura a arma. A Narradora decide aplicar uma penalidade de –4 pelo fato de o alvo ser pequeno, sem contar a Defesa 1 do matador. O jogador que interpreta David decide partir para o tudo ou nada. No momento, tudo o que lhe resta fazer é um teste de sorte, pois sua parada de dados será zerada (Força 2 + Briga 3 – 4 de penalidade – 1 de Defesa). O jogador, portanto, usa um ponto de Força de Vontade para obter três dados extras. O resultado é 2, 9 e 10: dois sucessos, mas o 10 é relançado. Outro 10 aparece, o que gera mais um sucesso e permite novo relançamento. Dessa vez, o resultado é 8, o que dá um impressionante total de quatro sucessos. O assassino sofre quatro pontos de dano contundente e quase tem a mão quebrada, segundo a Narradora.

Se não tivesse usado Força de Vontade, o jogador que interpreta David teria feito simplesmente um teste de sorte. O êxito só teria sido possível com a obtenção de um 10 (que teria sido relançado, de acordo com a regra da "explosão do 10"). Mas ele também teria corrido o risco de uma falha dramática, resultado da obtenção de 1 no teste de sorte. Nesse caso, a Narradora poderia ter decidido que David cairia em vez de chutar o alvo.

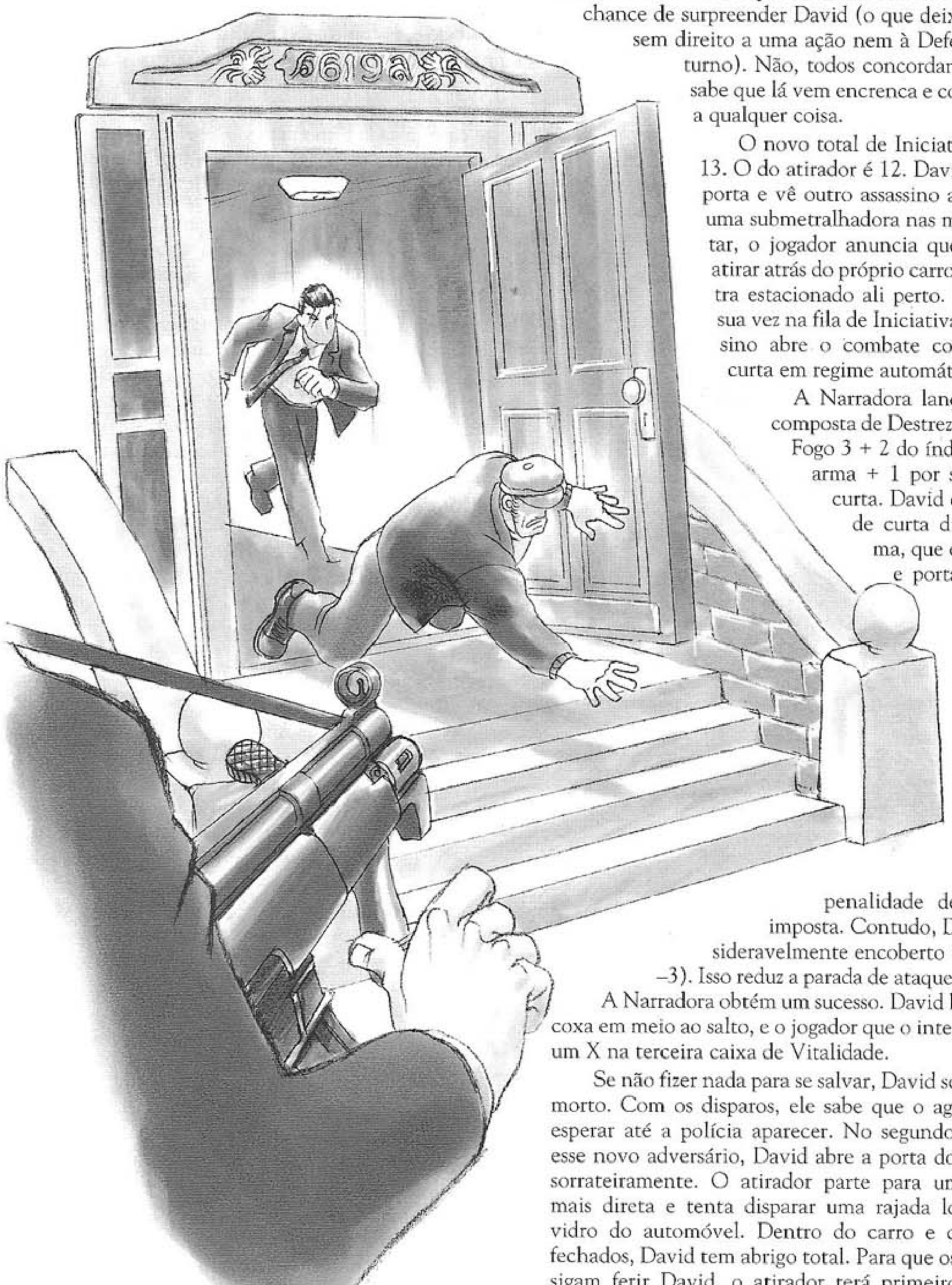
Como a pistola levou um chute forte, a Narradora decide lançar a parada de Força + Esportes do assassino para ver se ele consegue segurar a arma. Já que o homem tinha apenas Vitalidade 7, só lhe restam três caixas de Vitalidade não marcadas. Isso significa que ele está bem perto de incorrer em penalidades devidas a ferimentos. Nenhum sucesso é obtido no teste de Força + Esportes e, portanto, a arma voa (decide a Narradora) uns quatro metros (distância igual ao dano provocado no ataque).

Abismado com essa reviravolta, o assassino puxa uma faca e esta será sua ação neste turno.

No terceiro turno, David pensa rapidamente no que fazer. Ele não quer acabar espetado na ponta da faca e poderia se esquivar. Ele não seria capaz de realizar nenhuma outra ação no turno, mas poderia saltar e gingar com o corpo para evitar a lâmina. Isso duplicaria sua Defesa pelo resto do turno. No entanto, David sabe que encurralou o oponente contra as cordas e decide continuar atacando. Ele tenta outro soco. Dessa vez, o jogador lança uma parada composta de Força 2 + Briga 3 – 1 pela Defesa do assassino. Os quatro dados geram um sucesso, que representa mais um ferimento contuso para o matador. O golpe na cabeça faz o homem ver estrelas. Ele agora tem uma marca de dano contundente (uma "/") em sua antepenúltima caixa de Vitalidade e, portanto, todas as suas ações estarão sujeitas a uma penalidade de –1. Se receber outros dois pontos de dano, o mafioso poderá perder a consciência. Quando isso acontecer, a Narradora fará um teste de Vigor (dois dados neste caso) a cada turno para ver se ele continua consciente, e todas as suas possíveis ações estarão sujeitas a uma penalidade de –3 (menos os testes de Vigor realizados para tentar não perder a consciência).

Para não levar uma surra, o arremedo de assassino decide dar no pé. Ele terá a vantagem de um turno inteiro em relação a David. Seu Deslocamento normalmente é igual a 10, mas se acha reduzido a 9 devido aos ferimentos. O bandido vai correr e, portanto, percorrerá dezoito metros. É o bastante para sair pela porta dos fundos do edifício. Como David já agiu neste turno, ele ainda não poderá dar caça.

No quarto turno, David persegue o suposto agressor. Ele nem desconfia que o Chefe Diodati também posicionou um atirador na rua. Como uma luta está por terminar e outra prestes a começar, a Narradora pede novos testes de Iniciativa. Ela decide que o atirador na rua não tem a menor chance de surpreender David (o que deixaria o detetive sem direito a uma ação nem à Defesa durante um turno). Não, todos concordam que David já sabe que lá vem encrenca e conseguirá reagir a qualquer coisa.



O novo total de Iniciativa de David é 13. O do atirador é 12. David irrompe pela porta e vê outro assassino ali na rua, com uma submetralhadora nas mãos. Sem hesitar, o jogador anuncia que David vai se atirar atrás do próprio carro, que se encontra estacionado ali perto. Quando chega sua vez na fila de Iniciativa, o novo assassino abre o combate com uma rajada curta em regime automático.

A Narradora lança uma parada composta de Destreza 2 + Armas de Fogo 3 + 2 do índice de dano da arma + 1 por ser uma rajada curta. David está ao alcance de curta distância da arma, que é de 25 metros, e portanto nenhuma penalidade desse tipo será imposta. Contudo, David está consideravelmente encoberto (penalidade de –3). Isso reduz a parada de ataque a cinco dados. A Narradora obtém um sucesso. David leva um tiro na coxa em meio ao salto, e o jogador que o interpreta desenha um X na terceira caixa de Vitalidade.

Se não fizer nada para se salvar, David será um homem morto. Com os disparos, ele sabe que o agressor não vai esperar até a polícia aparecer. No segundo turno contra esse novo adversário, David abre a porta do carro e entra sorrateiramente. O atirador parte para uma abordagem mais direta e tenta disparar uma rajada longa contra o vidro do automóvel. Dentro do carro e com os vidros fechados, David tem abrigo total. Para que os disparos consigam ferir David, o atirador terá primeiro de atingir e atravessar o vidro.

A parada da Narradora começa com Destreza 2 + Armas de Fogo 3 + 2 pelo índice de dano da arma + 3 por ser uma rajada longa. Tomar o vidro como alvo impõe uma penalidade de –1, o que dá um total de nove dados. O teste de ataque tem como resultado 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 e 10! São três sucessos. Os dois 10s são relançados. Um dos dados gera um 3 e o outro, um 9. São quatro sucessos no total.

O vidro do carro tem Durabilidade 1 (Tamanho 3 e Estrutura 4). Os quatro sucessos excedem a pontuação de Durabilidade em três níveis. Isso significa que três dados serão lançados como uma segunda parada para ver se David será ferido no ataque (o vidro também perde três de seus quatro pontos de Estrutura e, portanto, foi quase todo estilhaçado).

A Narradora lança os três dados e obtém três sucessos! David recebe mais três pontos de dano letal, o que o reduz a duas caixas de Vitalidade vazias (seis de suas oito caixas têm marcas de dano letal, ou seja XX). Ele está um caco e agora ficará sujeito a uma penalidade de –1 em todas as suas ações.

No turno seguinte, David dá a partida e pisa fundo no acelerador, afligido o tempo todo pela dor. A Narradora exige um teste de Destreza + Condução para ver se David conseguirá evitar um acidente. Sua Destreza 3 é combinada a sua Condução 2 e à Dirigibilidade 2 do carro, mas o jogador também perde um dado devido aos ferimentos e a Narradora impõe uma penalidade de –1 pelo fato de David precisar dirigir abaixado. Os cinco dados geram um sucesso, e David sai cantando os pneus, para bem longe do *stand* de tiro. O bandido remanescente xinga feio ao ouvir as sirenes da polícia ao longe e terá de dar a má notícia ao patrão.

David recebeu o "recado" para abandonar a investigação, mas não planeja fazer isso tão cedo. Tão logo se recupere (serão necessários doze dias para cicatrizar todos os ferimentos, à razão de um a cada dois dias), ele tornará públicas as provas que tem. Se, no entanto, o Chefe Diodati conseguir encontrá-lo antes disso — ou, melhor ainda, chegar aos entes queridos de David —, o detetive talvez seja estimulado a desaparecer de vez.

Aborrecido, David desligou o rádio do carro. Só tocavam porcaria nos dias de hoje. Nada se comparava a sua adolescência. Aquilo sim era música, hoje chamada de rock "clássico".

Continuou dirigindo em silêncio. A estrada seria um breu total não fosse o brilho da lua. Não havia postes de iluminação naquela remota estradinha. Ele logo chegaria à via de acesso, onde o asfalto se transformava em cascalho, e depois quilômetros e quilômetros de estrada de arrasto que o levariam às profundezas da floresta. Mas ele não estava interessado nas árvores.

Ele ainda fervilhava de raiva por causa dos comentários que aquela moça fizera lá atrás, no posto de gasolina. A princípio, ela parecera tão simpática, claramente entediada e em busca de uma boa conversa. Ela perguntara o que ele fazia para viver, coisa que ele não dissera espontaneamente. Quando ele respondeu, a moça começou a rir. Era de se esperar. Mas quando ele explicou que estava falando sério, ela simplesmente continuou a dar risada. David largou o dinheiro sobre o balcão, pegou seu drinque e saiu intempestivamente.

Depois foi o velho índio, de pé ao lado do carro, com aquela cara de cacique impassível. Ele disse a David para fazer a volta e ir para casa, pois ele estava em busca de uma farsa. Aquilo, mais do que qualquer outra coisa até ali, convencera David de que ele seguia a pista certa.

Só lhe restavam dois mil dólares do adiantamento, mas ele ainda não confirmara as aparições do Sasquatch. Ele não podia entregar um livro cheio de conjecturas. O mercado já estava entulhado com esse tipo de coisa. Ele vendera o livro ao editor com a promessa de apresentar relatos de testemunhas. Agora, depois de seis meses de viagens e entrevistas, ele não tinha nada. Era obrigado a recorrer à única testemunha confiável que lhe restara: ele mesmo.

Todas as pistas, lendas e tradições apontavam aquele trecho de mata. Se não avistasse um pé-grande no prazo de um mês, ele teria de se dar por vencido. Mas David tinha certeza de que dessa vez era para valer, de que ele sacara alguma coisa. O velho só fizera confirmar suas suspeitas.

David estava tão absorto em seus pensamentos que quase deixou passar a via de acesso. Avistou-a de repente logo adiante, pisou no freio e derrapou na pista molhada de chuva. Antes que conseguisse entender o que estava acontecendo, uma forma gigantesca e hirsuta pulou na frente do carro. A dianteira colidiu com a coisa, o que arremessou David para frente. Antes de o air bag explodir e bloquear completamente a visão, ele viu um focinho comprido e olhos verdes. Em seguida, o carro capotou e David perdeu a consciência.

Capítulo 8: Narrativa

Tenho medo do sono,
o túnel que me esconde,
Cheio de vago
horror, levando não sei
aonde;
Do infinito, à janela,
eu gozo os cruéis
prazeres,
E meu espírito, ébrio
afeito ao desvario,
Ao nada inveja a
insensibilidade e o
frio.

— Baudelaire,
"O abismo"*

Você ouve alguma coisa dura tamborilar o concreto atrás de você. O som é rítmico, como se algo o estivesse seguindo e as garras do monstro arranhassem a calçada a cada passo. Você se vira, mas nada vê. Apenas a rua vazia e sua própria sombra projetada pela luz da lua cheia. De súbito, você sente uma baforada quente no pescoço e um calafrio na espinha.

O que você faz?

O que é um jogo narrativo?

O *Storytelling*, ou jogo narrativo, é um tipo de RPG (*roleplaying game*, jogo de interpretação), uma brincadeira de faz-de-conta na qual cada participante finge ser outra pessoa, ou então finge ser algo que realmente não é, como um astronauta ou um espião. A variante mais conhecida do RPG é a encenação despreocupada que praticávamos quando crianças, brincando de polícia-e-ladrão. Dessas raízes humildes nasceu o RPG como *hobby*.

Os RPGs modernos começaram a se desenvolver a partir dos jogos estratégicos e de tabuleiro quando os jogadores passaram a se perguntar como seria interpretar um único indivíduo em vez de um exército inteiro. Isso foi entre as décadas de 1960 e 1970. Na época, os RPGs de maior sucesso baseavam-se em temas retirados da fantasia e da ficção científica.

Os RPGs foram evoluindo com a inclusão de cada vez mais pessoas no *hobby*. Os jogos de hoje são mais sofisticados do que o polícia-e-ladrão, mas ainda se baseiam nos mesmos princípios do faz-de-conta. Existem várias regras para evitar discussões e definir melhor os personagens dos jogadores, e todos buscam um tipo de experiência imaginativa de imersão mais detalhada e verossímil do que qualquer brincadeira de criança.

E isso nos leva à narrativa e ao *Storytelling*. Muitos RPGs se preocupam mais com as regras e os números do que com a produção dramática do jogo. Algumas pessoas chamam esses jogos de *roll-playing games* por se concentrarem mais no lançamento de dados (*roll*) do que na interpretação (*role-playing*). O Sistema *Storytelling* sem dúvida oferece um conjunto simples e consistente de regras, mas tem em vista mais do que meros lances de dados e fichas de personagem. Este jogo tem mais a ver com o teatro, a literatura e o deslumbramento de uma história de faz-de-conta narrada pelos jogadores. O bom jogo narrativo é sempre surpreendente, apresenta reviravoltas inesperadas, e os jogadores muitas vezes flagram seus personagens falando e agindo de maneiras estranhas e inusitadas, como se ganhassem vida própria.

Diferente das brincadeiras de criança e das dinâmicas de grupo, o jogo narrativo pode almejar o *status* de arte. Isso pode soar pretensioso, mas quem quer que tenha jogado RPG tempo suficiente já experimentou mais de uma epifania, o momento em que o jogo parece se transformar numa entidade viva, uma Musa que sugere coisas estranhas e maravilhosas aos jogadores. Esses momentos valem o esforço.

Apresentamos neste capítulo algumas dicas que talvez levem vocês a essas epifanias. Mas não se trata de uma receita que, se seguida à risca, produzirá sempre o mesmo resultado. É algo que exige o empenho de todos e também a vontade de deixar para trás a mediocridade.

Só não se perca na Torre de Marfim. Não zombe daqueles que encaram o RPG como um *hobby* divertido (o que ele é), nem daqueles cujas histórias colaborativas não têm aspirações tão elevadas. Em vez disso, *estimule* e *convença* os jogadores a ampliarem seus horizontes. Este jogo tem como objetivo alcançar algo grandioso por meio de uma história interativa, mas não às custas da diversão.

* N. dos T.: Tradução de Ivan Junqueira.

Contar histórias

A narrativa deste jogo não tem nada a ver com ficar de pé diante de uma platéia e recitar um texto memorizado. Trata-se de uma experiência compartilhada na qual cada jogador se envolve na criação da história à medida que esta se desenrola. Ao contrário dos jogos eletrônicos interativos, não há um roteiro pré-definido: os jogadores não andam por aí a esmo, acionando os ocasionais filmezinhos. Eles *criam* os acontecimentos de improviso, numa cooperação competitiva com o Narrador. O único limite é a imaginação. Isso já foi dito muitas vezes antes a respeito de várias mídias diferentes, mas o RPG é o exemplo mais autêntico. Como o jogo narrativo tem lugar num espaço colaborativo imaginado, não limitado pelo número de *pixels* na tela do monitor nem pela velocidade da conexão de banda larga, qualquer coisa pode acontecer, desde que Narrador e jogadores estejam de acordo. Certamente existem algumas regras, mas elas foram criadas para manter a consistência e a verossimilhança. É sempre possível ignorá-las se o Narrador achar que elas estão atrapalhando a história.

A maior parte deste livro apresenta informações voltadas tanto para os jogadores quanto para o Narrador. Este capítulo é dedicado exclusivamente ao Narrador, o participante que arca com a maior parcela da responsabilidade de dar forma e profundidade à história. Os jogadores contribuem com pormenores valiosos e podem dar rumos interessantes ao jogo, mas o Narrador, como o diretor de um filme, é quem decide que partes do roteiro colaborativo de fato serão inseridas na história. Ele não faz isso na sala de montagem, e sim na hora do jogo, de improviso.

Existe uma série de estruturas e recursos tradicionalmente utilizados por escritores para criar histórias, romances, peças e filmes. Alguns deles podem ajudar bastante a organizar a experiência narrativa e a evitar que a sessão de jogo se transforme numa seqüência de incidentes aleatórios. Os mais úteis são apresentados a seguir. Estimulamos os Narradores a experimentar as próprias técnicas.

As partes de uma história

A maioria das novelas e séries de TV se divide em segmentos para permitir aos atores e ao público um intervalo entre os principais pontos do enredo. O mesmo vale para os jogos narrativos.

As diferentes unidades de tempo de uma história — turno, cena etc. — são discutidas no capítulo "Sistemas dramáticos" (pág. 120). Apresentamos a seguir os conceitos empregados para realçar a sensação de que as sessões de jogo estão vinculadas. Devido às pressões do mundo real — trabalho e família —, talvez você só consiga reunir os amigos uma vez por semana, o que colabora para a perda do contexto geral da narrativa. Ao dividir o jogo em capítulos, histórias e crônicas, será mais fácil manter uma certa idéia de coesão e objetivo com o passar do tempo.

Capítulos

O capítulo é a parte mais curta de uma história, e a maioria das histórias são constituídas de vários capítulos. Um único capítulo geralmente representa uma sessão ou noite de jogo. Como o capítulo de um romance ou o episódio de uma série de TV, esta divisão é longa o suficiente para estabelecer um ou mais acontecimentos-chave na história. Os personagens dos jogadores descobrem que seu rival está contrabandeando mercadorias clandestinas num armazém perto do rio e vão até lá para investigar. Se a exploração dessa descoberta exigir tempo demais (talvez os jogadores passem muito tempo se preparando para a incursão), o capítulo poderá terminar em suspense, com os personagens metidos numa situação não resolvida, num momento de perigo ou incerteza.

O capítulo compreende fundamentalmente todos os acontecimentos que podem ter lugar no intervalo de uma única sessão de jogo. Isso pode ser gerenciado de maneira livre e caótica, ou então o Narrador pode tentar entretecer as atitudes díspares dos jogadores numa história que, no fim das contas, parecerá muito bem tramada. Isso exige que você conduza os jogadores e os impeça de seguir por caminhos incidentais ao enredo. Explicamos como fazer isso na seção "Como contar histórias" (pág. 192).

Histórias

Uma história completa apresenta e resolve um único enredo (pág. 191). Um enredo simples pode se desenrolar numa única sessão de jogo, ou talvez sejam necessárias dez sessões no caso de um enredo grandioso e épico. Pode haver várias tramas secundárias numa história, mas, no geral, a narrativa tem um único foco principal, como um mistério a ser resolvido ou uma morte a ser vingada.

Continuando o exemplo do armazém do rival, talvez a história tenha a ver com descobrir a transação e pôr fim ao negócio. Passa-se o primeiro capítulo semeando pistas para os personagens dos jogadores. O segundo capítulo envolve a descoberta do armazém e de sua localização. No terceiro e último capítulo, eles obrigarão o rival fechar as portas ou fracassarão.

Crônicas

A crônica é uma série de histórias geralmente interrelacionadas ou que contribuem para um enredo grandioso. Mas a crônica também pode ser identificada por seu elenco de personagens recorrentes. É como uma série de TV feita de histórias independentes (episódios) sobre um grupo de personagens que tem uma missão. Algumas séries desenvolvem enredos complicados, organizados em temporadas (como *The Shield*), ao passo que outras preferem episódios com começo, meio e fim, cujos enredos têm pouco efeito sobre os episódios subseqüentes (como *Os Simpsons*).

Talvez a crônica tenha a ver com desmontar o império criminoso do dono do armazém. Descobrir o armazém e fechar suas portas é apenas uma etapa da missão. Existem muitos outros antros do crime a expor antes que o chefão seja preso.

O significado de uma história

As *partes* de uma história ajudam a organizar a experiência narrativa e propiciam coesão no transcorrer de uma série de sessões de jogo. O *significado* de uma história revela do que ela trata: não o que acontece (esse é o enredo, descrito a seguir), e sim a importância dos incidentes.

Tema

Histórias e crônicas apresentam temas (às vezes, até os capítulos podem ter temas). O tema resume aquilo de que a história trata, é a chamada moral ou lição. Pode ser "o crime não compensa", "a violência gera a violência", ou "ninguém nasce herói". O tema ajuda o Narrador a lembrar sua posição em relação aos acontecimentos. A desenfreada troca de idéias e a sucessão de incidentes do jogo muitas vezes podem ser avassaladoras, e o Narrador talvez veja sua história tomar um rumo que ele não esperava ou nem mesmo compreende. A melhor maneira de voltar a pisar em terreno firme é lembrar-se do tema e direcionar os acontecimentos para ele. Não importa o que venha a ocorrer, desde que os incidentes ilustrem o tema.

Por exemplo, em nossa crônica de combate ao crime, o tema poderia ser "o crime corrompe até mesmo os justos". Em outras palavras, trata-se da luta dos personagens para conservar seu código moral diante da corrupção. Para vencer os inimigos, eles serão tentados a recorrer a todos os tipos de expediente, exceto talvez os métodos mais injustos (ou mesmo sádicos). A conclusão é que eles precisarão obedecer às leis para não correrem o risco de se tornarem tão perversos quanto seus rivais. Se eles destruírem o império criminoso, mas mancharem as próprias almas e reputações com violência, mentiras e roubo, será que eles realmente venceram?

Esse tema oferece ao Narrador um recurso para concentrar qualquer cena no propósito ou na visão predominante da história. Ele espera, por exemplo, que os personagens dos jogadores sejam tentados a fazer justiça com as próprias mãos, mas com o objetivo final de jogar os bandidos capturados na cadeia. Em vez disso, os personagens sucumbem à tentação, levam os bandidos ao deserto e enterram-nos na areia até o pescoço, para cozinharem ali até decidirem confessar. Por essa o Narrador não esperava, mas, lembrando-se do tema, ele sabe como lidar com isso. Quando voltarem, os personagens encontrarão um dos bandidos desidratado e morto, outro quase sem vida por causa da picada de um escorpião, e o terceiro delirante e fora de si. As próprias ações dos personagens levaram-nos a cair na armadilha de se deixar corromper pelo próprio fervor no combate ao crime.

Tom

Tão importante quanto o tema para a organização da história é o tom, ou atmosfera. Manter a coesão da história no decorrer de tantas sessões diferentes fica mais fácil com a evocação de um tom consistente. Cada cena, capítulo, história e crônica pode ter o próprio tom. O tom não é a atmosfera do ambiente de jogo (trataremos disso a seguir, na seção "Como contar histórias"). São as imagens-chave, os símbolos e até mesmo a tensão a que o Narrador recorre consistentemente com o intuito de contextualizar a história. O tom reforça o tema.

Nossa crônica de combate ao crime poderia ter um tom caracterizado como "sombrio e destemido" ou de "filme *noir*". As coisas são descritas em contrastes difusos, em tons de cinza, e não em preto e branco. Por exemplo, as noites costumam ser nevoentas, tomadas pelas sombras, e não límpidas. Esse tom implica que as respostas nunca serão fáceis de encontrar e as escolhas nunca serão simplesmente uma questão de optar entre o certo e o errado. Ou então o Narrador pode tentar algo mais sutil, como "simbolismo agourento", no qual tudo insinua um significado oculto e tenebroso, como é o caso da série de TV *Twin Peaks*. O perigo está em toda parte. Não se pode confiar em nada nem ninguém. Até mesmo o silvo dos pinheiros ao vento parece pressagiar uma revelação sinistra.

O tom não é tão fácil de articular quanto o tema. É mais fugaz e exige um pouco de criatividade e improviso para ser implementado, principalmente quando os jogadores surpreendem o Narrador levando os personagens a lugares que ele não estava preparado para apresentar. Mas não se desespere. O tom consistente é só um recurso, e não um pré-requisito. Ele existe para ajudar você a se concentrar no tema usando imagens mentais e outras informações sensoriais: sons (vento plangente, gritos agudos), sensações táteis (gorduroso, aguçado) e até mesmo olfativas (hortelã, ovos podres). Se o tom que você escolheu é o de "filme *noir*", evite descrever os cheiros ou as sensações táteis e concentre-se exclusivamente nas informações visuais e auditivas, para reforçar a natureza rude da história, desprovida de verdadeiro calor humano.

O tom faz parecer como se o tema da história impregnasse toda e qualquer parte do mundo. Nem mesmo o céu noturno, o vento e as sombras parecem escapar ao simbolismo dos acontecimentos ou ao significado da história.

O que acontece numa história?

Fora o significado que se confere a uma história, você precisa pensar no que vai acontecer. Tudo está ligado: o significado e os incidentes que o evocam. Pensar nos acontecimentos da história como unidades distintas ajuda a controlá-los um pouco. No final, eles formarão um *continuum* ininterrupto.

Enredo

O enredo é aquilo que os personagens *fazem*. Eles encenam uma série de acontecimentos que, analisados em sua totalidade, contam uma história com começo, meio e fim. Nenhum Narrador tem controle absoluto sobre o próprio enredo: os jogadores proporcionam muitas reviravoltas. No entanto, um enredo básico ajuda muito a apresentar uma história, mesmo estando condenado a ser desencaminhado, roubado ou arrastado para novos horizontes de desenvolvimento.

O enredo simples de uma crônica de combate ao crime poderia ser dividido em:

- Primeiro ato (começo): os personagens ficam a par do problema, que é o chefão do crime da cidade.
- Segundo ato (meio): os personagens tentam derrubar o chefão.
- Último ato (fim): os personagens vencem (mas a que preço?), ou então o criminoso triunfa.

Os enredos não precisam se limitar a três atos; podem ter vários deles. Mas três é um número legal, um jeito fácil de manter um encadeamento simples sem restringir os incidentes que inevitavelmente tomarão novos rumos durante o jogo. O enredo mencionado anteriormente poderia se complicar deste jeito:

- Primeiro ato: os personagens são atacados por bandidos.
- Segundo ato: os personagens investigam quem são os bandidos e por que eles atacaram; ficam sabendo do chefão do crime.
- Terceiro ato: os personagens tentam derrubar o império do chefão.
- Quarto ato: o criminoso ameaça a namorada/esposa de um dos personagens e a mata cruelmente, mesmo que suas exigências sejam atendidas.
- Quinto ato: os personagens são vitoriosos, o chefão mata todos eles, ou então os expulsa da cidade.

O quarto ato é um tanto quanto complicado (os personagens podem resgatar a namorada/esposa e mandá-la para bem longe) e, portanto, poderia ser reformulado da seguinte maneira: "Se tiver seus planos frustrados, o chefão descontará a raiva num inocente e garantirá que os personagens saibam que eles são os responsáveis." Fora isso, nenhum desses atos é muito difícil de encenar, mesmo que os jogadores tenham idéias diferentes quanto ao que fazer (por exemplo, mesmo que se recusem a investigar os bandidos que os atacaram, os personagens dos jogadores ainda podem se envolver nessa guerra criminosa de outras maneiras, quer queiram quer não).

Uma outra complicação pode ser o fato de o chefão do crime na verdade ser uma criatura sobrenatural que recorre à feitiçaria para manter seu império. Esse segredo poderia ser descoberto em qualquer um dos atos, dependendo da engenhosidade dos personagens. Ou os personagens poderiam vencer sem jamais descobrir contra o que estavam lutando. Ou, talvez, ao destruir o chefão, os personagens libertem involuntariamente um fantasma que era apaziguado pelos sacrifícios oferecidos pelo criminoso. E agora a alma penada quer se vingar daqueles que estragaram os planos de seu servo.

A conclusão é que o enredo não passa de um esboço daquilo que o Narrador deseja que venha a ocorrer, uma série de acontecimentos que ajuda a ilustrar o tema.

Conflitos

Isso já foi dito antes, mas não custa repetir: a essência do drama é o conflito. Este não precisa ser físico (apesar de muitas vezes ser esse o caso no RPG). Pode ser algo tão simples quanto o personagem que tenta descobrir a localização de uma loja no centro de Nova York. O conflito é representado pelos obstáculos que ele encontrará, mesmo que sejam outros consumidores ou as tentações de outras lojas mais fáceis de encontrar. Esse talvez seja o exemplo mais chato possível, mas demonstra que o conflito simplesmente tem a ver com apresentar um obstáculo aos personagens, um desafio que barra o caminho para uma vitória fácil.

Naturalmente, o conflito mais imediato e popular para uma história envolve ação e aventura. Em outras palavras: combate. As cenas cheias de atos intrépidos, façanhas físicas, escapadas inteligentes e quase-tragédias são as jóias da coroa do jogo narrativo. Elas dificilmente ficam maçantes, mas é aconselhável variá-las tanto quanto o possível. Quando o aventureiro audaz se pendura em todo candelabro que encontra, o truque começa a ficar repetitivo.

A melhor forma de conflito reside nos próprios personagens, sejam controlados pelo Narrador ou pelos jogadores. Cutucar o vespeiro da inveja e do orgulho geralmente produz conflito suficiente entre os personagens dos jogadores para preencher um capítulo inteiro. Lembre-se do primeiro encontro de D'Artagnan com os três mosqueteiros. Uma série de mal-entendidos acaba levando a um magnífico duelo de espadas. Mas esse confronto cria uma aliança de heróis como outra igual raramente se viu.

Os personagens controlados pelo Narrador são os exemplos supremos do conflito. Que graça há em destruir

um império criminoso se você não pegar o chefão? O que seria de Elliot Ness sem Al Capone? De Robin Hood sem o Xerife de Nottingham? Woodward e Bernstein sem Nixon? Saberíamos os nomes deles? Confrontar um rival criado pelo Narrador é um dos acontecimentos mais memoráveis de qualquer história.

Em suma, o conflito — superar obstáculos, sejam estes pessoas, coisas ou até mesmo a própria consciência (lembre-se de Hamlet) — é o pai do drama.

Cenário

Os locais onde a história se passa também são personagens. Eles não andam nem falam, mas transmitem mensagens, sejam estas as vibrações tranqüilizadoras de um santuário ou o medo gélido de uma tumba.

O Mundo das Trevas é o nosso mundo visto por um prisma sombrio e distorcido. Essa perspectiva permite a você encontrar inspiração para histórias ou até mesmo ambientar seus contos em sua própria cidade. Você pode recriar o frentista do posto de gasolina como o servo de um monstro vil e desconhecido, ou o reitor da faculdade como o escravo de uma abominação sobrenatural.

Todos nós já ouvimos falar de lendas estranhas da vida real, de lugares próximos que parecem feitos sob medida para histórias sobrenaturais. Sabe aquela velha loja de produtos de beleza no centro da cidade, aquela que tem um proprietário esquisito e que não gosta dos fregueses? Dizem que ele vende acessórios para magia negra nos fundos... É só pedir que ele te mostra. Um garoto entrou lá um dia, mas ele não conta o que viu. Qual é a daquele lugar?

A criação de um cenário interessante e verossímil depende do equilíbrio entre o real e o irreal. Lendas urbanas misturadas com lugares reais: casas de verdade pelas quais você costumava passar ao entardecer, a ruazinha perto do trabalho que ninguém quer pegar, a antiga lagoa no meio do bosque onde ninguém tem coragem de nadar. De certo modo, trata-se de um processo de reencantamento do mundo, mas, no Mundo das Trevas, o efeito é mais enregelante e assustador do que formidável.

Pensamento mítico

Os jogos narrativos têm a ver com coisas incríveis que acontecem aos personagens em lugares interessantes, descritos com paixão e intensidade pelos participantes. Os detalhes de um determinado vilão ou de um cemitério agourento são cruciais para a evocação de uma cena. Mas não fique muito preso ao sentido literal das coisas. Os incidentes têm repercussões em esferas mais profundas, as esferas do mito e da poesia. Em outras palavras, os acontecimentos podem ser *metáforas* de idéias vigorosas.

A narrativa permite-nos transformar o metafórico em literal, pegar o que seria fantástico ou irreal e fazê-lo parecer real no contexto da história. Por exemplo, espíritos e fantasmas são bastante reais no Mundo das Trevas. Em nosso mundo, entretanto, eles parecem existir apenas na imaginação, como metáforas ou imagens quase oníricas que encerram verdades que não conseguimos apreender conscientemente, mas importantes mesmo assim. A grande vantagem de um jogo narrativo é que podemos dar vida a essas metáforas, confrontá-las e interagir com elas disfarçados como personagens de uma história. As epifanias acontecem quando a Musa fala por meio de nós: um encontro espontâneo com a arte. Isso é o *mito*, a metáfora viva. Os meios literais ou imagéticos empregados para transmiti-lo não passam de cenografia.

Isso não significa que os Narradores devem construir artificialmente suas histórias e personagens baseados em arquétipos inconsistentes e modelos heróicos pré-fabricados, seguindo alguma fórmula estabelecida num manual de criação de roteiros. Significa que você deve conhecer o poder do mito — a metáfora viva — para realçar uma história, para dar-lhe profundidade por meio da ressonância com temas míticos. Para tanto, pense de forma mítica, não literal.

Como contar histórias

Agora que já conhece os elementos fundamentais de uma história, você precisa saber como contá-la da melhor maneira possível. Como em qualquer outra arte ou ofício, as técnicas narrativas são inumeráveis. Todos temos os próprios métodos e estilos. Apresentamos a seguir os mais úteis e essenciais, aqueles que seria recomendável você conhecer.

Inspiração

A pergunta mais freqüente ouvida por qualquer escritor talvez seja: "De onde você tira suas idéias?" Talvez a melhor resposta seja a de Neil Gaiman: "Eu as invento." Mas como exatamente se faz isso? Todos têm o poder criativo de inventar histórias, mas as melhores narrativas apresentam idéias ou acontecimentos que cativam outras pessoas, que transmitem alguma coisa que o público é capaz de entender. Existem várias maneiras de encontrar inspiração — a centelha criativa — para histórias capazes de encantar as pessoas. Entre as melhores fontes temos:

- **Acontecimentos atuais e históricos:** Leia a respeito do que anda acontecendo no mundo ou do que ocorreu no passado (já que aparentemente estamos condenados a repetir a História). Não tenha medo de se inspirar nos fatos reais. As séries televisivas sobre advogados fazem isso o tempo todo, com histórias "arrancadas das manchetes do dia", apesar de se concentrarem nas implicações jurídicas de vários conflitos sociais. Mesmo que seu jogo seja ambientado nos dias de hoje, os incidentes históricos podem inspirar os atuais. Por exemplo, a caça às bruxas de Salem poderia se repetir em nossa época?
- **Literatura e cinema:** Somos todos inspirados por histórias criadas por outras pessoas, seja na ficção ou no cinema. Lemos *Drácula* e queremos encenar uma versão mais moderna da história desse senhor dos vampiros. Assistimos à *Princesa Mononoke* e nos perguntamos como seria encontrar espíritos da natureza na rua onde moramos. Lemos a trilogia O *Senhor dos Anéis* ou assistimos aos filmes e queremos interpretar magos. As histórias se alimentam umas das outras, despertam novas idéias nos leitores, que contam as próprias histórias e que, por sua vez, vão inspirar outras idéias numa geração inteira de novos leitores. O segredo é deixar essas fontes *inspirarem* você a ter suas próprias idéias, e não a copiá-las nos mínimos detalhes.
- **Jogos:** Além de outros RPGs, existem inúmeros jogos eletrônicos para computadores, *videogames* e fliperamas que podem servir de inspiração. Se você gosta de percorrer laboratórios do governo com alienígenas extradi-

mensionais em seu encalço, então talvez queira fazer algo parecido com seus amigos num jogo narrativo, só que dessa vez num cenário de sua própria criação.

O ambiente de jogo

O lugar onde vocês jogam pode constituir uma parte importante da experiência. Reunir-se ao redor de uma mesa onde os jogadores podem ver o Narrador e uns aos outros é o método mais comum, tão comum que muitas vezes é subestimado. Se vocês decidirem se espalhar por uma sala cheia de cadeiras macias e confortáveis, sem uma mesa central sobre a qual jogar os dados ou apresentar esboços dos diversos cenários da história (prédios, cemitérios e redes de esgoto), não fiquem surpresos se a sessão perder o foco e as pessoas se distraírem facilmente com discussões sobre filmes ou séries de TV que nada têm a ver com o jogo. Uma mesa central, seja redonda, quadrada ou retangular, é o melhor aliado do Narrador para manter a concentração dos jogadores.

O *live-action* não precisa de mesa. É um jogo bem mais espontâneo que o estilo narrativo recomendado por este livro. O Narrador não é essencial e espera-se que os jogadores arquem muito mais com o peso de criar uma história.

Não importa se vocês estão jogando RPG tradicional ou *live-action*, o ambiente de jogo é muito importante. Há luz suficiente? A iluminação é exagerada e, por causa disso, fica difícil imaginar becos escuros e aposentos à luz de velas? O nível de ruído é aceitável ou os vizinhos ouvem música sertaneja em alto volume? Está muito quente ou muito frio? É preciso levar tudo isso em consideração. Nem sempre é possível controlar cada aspecto do ambiente, mas faça o melhor que puder.

Música

Tocar um pouco de música durante o jogo pode realçar bastante o tom da história. Na verdade, talvez seja esta a melhor maneira de transmitir o tom, mais ainda do que depender de descrições ou do comportamento dos personagens da narrativa.

Se os personagens dos jogadores forem a uma danceteria para contatar um aliado, coloque uma música apropriada à casa noturna. É uma *rave*, ou quem sabe uma retrospectiva dos anos 1980? Talvez uma festa *heavy metal*, com *headbangers* e tudo o mais? Se os personagens encontrarem a aristocracia da cidade no Teatro Municipal, toque um pouco de ópera.

Mesmo se nada especificamente musical estiver acontecendo na história, a trilha incidental pode dar à cena uma sensação de relevância. Os personagens estão vasculhando a floresta em busca de pistas sobre um crime relacionado a práticas ocultistas? Deixe rolar a trilha de *Twin Peaks*. Eles enfrentam heroicamente um exército de inimigos para salvar a pessoa amada? Coloque a trilha de *Conan, o bárbaro*.

Não se limite à música. Gravações com efeitos sonoros e naturais podem ajudar a dar o tom. Talvez o melhor acompanhamento para aquela busca pela floresta seja o som do vento nas árvores ou o murmúrio de um riacho. Ou a melhor maneira de evocar uma briga no submundo do crime organizado talvez seja reproduzir sons industriais ao fundo. Os CDs de efeitos sonoros são fáceis de encontrar na maioria das lojas especializadas em música.

Obviamente, você vai precisar de um reprodutor de CD ou fita cassete. Um som portátil já basta, mas um aparelho estéreo com *surround sound* seria divino.

Acessórios

Muitos jogadores não usam acessórios, preferindo deixar suas imaginações completarem as cenas. Mas os objetos cenográficos podem ser um jeito divertido de focalizar certos aspectos da história. O uso de velas ou lanternas para iluminar o que seria uma sala de jogos escura cria realmente um bom clima para incidentes horripilantes. Se os personagens estão tentando encontrar um artefato raro, como uma espada, ter uma réplica da arma pode dar valor à busca.

Pode-se levar isso a extremos verdadeiramente teatrais, com os jogadores vestidos como seus respectivos personagens. O jogador que interpreta o *punk* intratável veste camiseta rasgada e jaqueta de couro surrada. O cara que interpreta o aristocrata antiquado veste um terno vitoriano ou quem sabe um manto medieval.

Um alerta: ao usar velas ou outras coisas que envolvem fogo, é bom ter um extintor à mão. E nunca, mas nunca mesmo, ameace outro jogador com uma espada ou outra arma, seja verdadeira ou de brinquedo. Deixe a ação por conta da imaginação e use os acessórios para ajudar a evocar as imagens descritas pelo Narrador.

Ritmo

Uma das habilidades narrativas mais difíceis de dominar é uma boa noção de ritmo. O Narrador precisa saber quando cortar uma cena e acelerar o tempo. Se fizer isso muito cedo, pode ser que ele prive o jogo de algumas boas cenas de interpretação. Se esperar demais, o jogo se arrastará e todos ficarão entediados.

A melhor maneira de aperfeiçoar esta habilidade é exercitando a percepção. Mostre-se sensível àquilo que os jogadores desejam. Se eles obviamente estiverem curtindo a interpretação, deixe rolar. Mas se isso virar desculpa para o exibicionismo de um ou mais jogadores, aqueles que tomam conta do jogo enquanto outros limpam as unhas, passe a uma cena da qual todos possam participar.

Fique de olho e só permita desvios se estes prometerem um bom drama e não se afastarem demais da via principal da história. Do mesmo modo, não deixe os personagens do Narrador roubarem a cena. O objetivo deles é fazer os jogadores continuarem, é estimular os personagens principais a agir. O elenco de apoio é o melhor recurso a sua disposição para mudar o ritmo dos acontecimentos. Se o jogo estiver lento, a chegada de um novo personagem pode animar um pouco as coisas. Se o jogo estiver complicado, a repentina partida de um personagem pode abrir o espaço de que os jogadores precisavam para descobrir o que fazer em seguida.

No fim das contas, não se desespere por causa do ritmo. É só usar a intuição.

O incentivo à atuação

Alguns jogadores são mais extrovertidos que outros. Esses tipos tendem a dominar o jogo e roubar a cena. Às vezes, isso é bom, principalmente quando esses indivíduos são divertidos, inspiradores ou adorados por todos. Eles podem ser o eixo em torno do qual os outros personagens giram, o foco e o estímulo de todas as ações.

Mas, se um desses jogadores não se sair muito bem, o Narrador terá de se intrometer e arrastar os demais para o palco, mesmo que isso signifique reprimir o ladrão de cenas durante um certo tempo. Alguns jogadores são muito quietos e tímidos, não gostam de se expressar com freqüência. Tudo bem. Tente descobrir se eles estão realmente se divertindo. Talvez eles gostem das coisas desse jeito e simplesmente prefiram fazer parte da galera e assistir à atuação dos demais. Não os arraste para o palco se eles não quiserem. Ao menos não faça isso com muita freqüência.

De certo modo, os jogadores são como os atores de uma peça, e você é o diretor. É sua função arrancar a melhor atuação possível de cada um de seus atores, sejam eles astros e divas ou um bando de tímidos.

Os dez mandamentos

• **Envolva os jogadores sempre que possível:** Incorpore as idéias e os históricos deles a sua cidade ou crônica. Isso lhes despertará imediatamente o interesse, permitirá que eles tenham voz e vez na história e pode ajudar bastante a evitar surpresas desagradáveis. Os personagens dos jogadores devem ser os mais importantes — mas não necessariamente os mais poderosos — de sua crônica. Vale a pena ajudar os jogadores a desenvolverem os personagens, mesmo entre as sessões de jogo.

• **Conheça as expectativas dos jogadores:** É sempre bom oferecer aos jogadores o tipo de desafio que eles desejam, mas não é preciso ser previsível. Se os personagens acham que os vampiros são predadores poderosos e elegantes, você pode surpreendê-los apresentando um morto-vivo inexperiente que mantém uma relação de co-dependência psicológica com a namorada mortal. Ou então você pode introduzir um vampiro não muito inteligente e impulsivo, mas com um monte de poderes desagradáveis. Ou algo que pareça um vampiro, mas na verdade é uma criatura completamente diferente.

• **Prepare tudo com antecedência:** Cada erg de esforço que você investir na preparação poupará dez ergs de desespero durante o jogo propriamente dito. Sabendo de antemão o que há num determinado lugar, ou o que motiva um personagem importante, você se dedicará mais a descrever aquilo que sabe, e não a inventar as coisas na hora.

• **A história em primeiro lugar, depois as regras:** As regras são ferramentas. Use-as, mas não se deixe aprisionar por elas. Se você mudar uma coisinha aqui ou ali para estimular o andamento da história, ninguém vai reparar (ou se importar muito).

• **Descrição, diálogo e ação:** A descrição intensa e imaginativa cria uma sensação de proximidade. Faz as pessoas prestarem atenção à história. A ação, quando é interessante, consistente e freqüente, mantém os jogadores interessados. Fisgue-os fazendo a coisa parecer real. Cative-os fazendo com que queiram saber o que acontecerá em seguida.

• **Evite estereótipos:** Exemplos perfeitos do tipo são raros. As pessoas que tentam se encaixar num estereótipo geralmente o fazem para disfarçar uma certa insegurança e talvez não consigam ir adiante com isso depois de analisarem melhor a situação. As pessoas que naturalmente tendem aos estereótipos muitas vezes se rebelam contra o fato de serem como todo o resto do mundo e podem chegar a extremos para provar que são singulares.

• **Seja justo com o cenário:** Se os jogadores se esforçarem e tomarem decisões acertadas, o êxito dos personagens terá de ser proporcional aos desafios enfrentados para que os jogadores não se sintam enganados. Por outro lado, não recompense os personagens se eles não merecerem, do contrário a premiação nada significará.

• **Não conte tudo a eles:** Boa parte do desafio do jogo está no mistério, as partes da história que você mantém em segredo para que jogadores e personagens as descubram por conta própria.

• **Não abuse do poder:** Lembre-se de que sua função é entreter os jogadores tanto quanto a você mesmo. Tenha respeito pelo controle que você exercerá sobre os personagens. É você quem desencadeia e regula os acontecimentos. Use seu poder para prolongar a história, não para obrigar seus amigos a encenarem a sua idéia de como os personagens deveriam agir.

• **Não entre em pânico:** Se os jogadores puxarem seu tapete, não tenha medo de pedir um tempo para colocar os pensamentos em ordem. Isso pode acontecer com freqüência no início, mas, depois de algum tempo, você será capaz de lidar com qualquer coisa que eles inventarem.

Técnicas avançadas: tempo

Existe uma série de recursos narrativos especiais a sua disposição, e alguns deles serão mais proveitosos quando você se sentir à vontade com a dinâmica das histórias colaborativas. Os mais interessantes são aqueles que brincam com o tempo.

Flashbacks: Os acontecimentos ocorridos antes da época atual da crônica podem ser encenados como *flashbacks*, cenas curtas que têm lugar no passado e que promovem a compreensão das condições atuais por parte dos jogadores. Esses *flashbacks* podem envolver os personagens deles antes que soubessem do mundo sobrenatural, ou até mesmo os ancestrais dos personagens! Os jogadores podem assumir temporariamente os papéis de outros personagens: os próprios ancestrais ou simplesmente as pessoas desafortunadas que descobriram acidentalmente a maldição da

tumba. Os *flashbacks* são como cenas curtas num filme. Que fiquem assim. Se forem muito longos, eles depreciarão a história atual. Assim que os *flashbacks* se desviarem do objetivo principal — para revelar mais detalhes de uma situação contemporânea —, encerre-os e volte para o presente.

Cortes: Os incidentes que ocorrem ao mesmo tempo em lugares diferentes podem aumentar o efeito dramático. Não se trata simplesmente de passar de um grupo de personagens a outro e vice-versa. A técnica pode ser usada para que os jogadores presenciem os personagens do Narrador conspirando contra seus personagens ou fazendo o possível para ajudá-los. É divertido deixar os jogadores assumirem os papéis dos personagens da cena interpolada, quer se trate de um chefão do crime tripudiando com seus capitães sobre o personagem que acabou de cair numa armadilha mortal, ou discípulos tentando entender uma pista que lhes permitirá resgatar os personagens dos jogadores. Esses cortes servem para incentivar os personagens principais. Eles agüentarão firmes, à espera de reforços que os jogadores sabem que chegarão. Ou então os cortes farão os personagens mudarem de tática para não acabarem mortos.

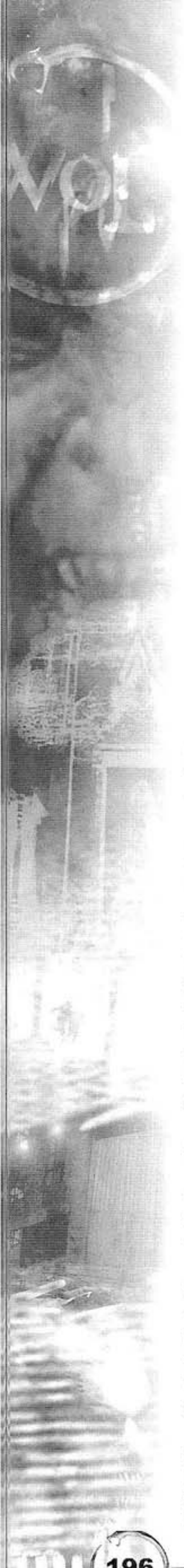
Antecipações: Os acontecimentos de um possível futuro podem ser antecipados pela encenação dos mesmos. A cena salta para a semana seguinte, quando os personagens estarão no funeral de um dos amigos. Isso vai acordar os jogadores! Como o personagem morreu? Como eles impedirão que isso aconteça? Tudo o que eles fizerem vai ser calculado de acordo com as pistas insuficientes propiciadas por esse vislumbre do futuro. Por esse motivo, é melhor abreviar essas visões e interrompê-las antes que muitos detalhes sejam revelados. É delicioso ver os jogadores tentando evitar — ou cumprir — o destino que presenciaram. Um ponto importante: as antecipações devem ser vislumbres de um futuro *possível*, e não de algo já pré-determinado. Deve-se permitir que as ações dos personagens mudem (ou façam cumprir) essa sina.

Conclusão: divirtam-se

No final, não se preocupe se vocês estão ou não jogando "corretamente". Não existe uma maneira incorreta de jogar: o importante é o jeito como todos querem fazê-lo. Se você é o único a querer apagar as luzes e usar lanternas toda vez que um fantasma aparece, talvez você deva repensar. Se ninguém mais está curtindo, então para quê? O verdadeiro fracasso é continuar a cometer erros sabendo que são erros.

É obrigação de cada jogador ser tolerante e paciente com os demais e com o Narrador. Se forem cometidos erros, aponte-os (se necessário) e bola para frente. Não os ridicularize. É impossível não tomar a decisão errada de vez em quando: vocês estarão inventando tudo de improviso. Só não caçoe impiedosamente de alguém por causa de um erro. Tudo o que vai tem volta. Você também cometerá os próprios erros logo, logo.

O importante é lembrar que todos vocês estarão criando uma história espontânea. Isso é uma coisa incrível. Muitos atores, diretores e escritores profissionais morreriam de medo só de cogitar essa idéia. Diferente dos milhões de dólares que podem ser jogados fora quando se estraga um filme, fazer besteira num jogo narrativo não tem qualquer conseqüência. É um jogo e, no final, vocês produzirão uma obra imaginária que ofuscará as imperfeições do processo criativo.



História preliminar

Toda primeira história de um personagem ou de uma trupe no Mundo das Trevas é uma iniciação terrível. Os personagens passam de pessoas comuns que se digladiam com a dificuldade e a opressão a indivíduos que percebem que algo mais anda acontecendo. Toda a desordem do mundo, que antes era simplesmente aceita, agora ganha um certo contexto. Insinuações e alusões sugerem que uma força antes ignorada pode estar na origem de tudo. Escondidas sob o mundo cotidiano, atividades inexplicáveis estão em andamento e estranhas criaturas tramam em segredo. Algo ou alguém lucra com o sofrimento da humanidade, e essas forças podem ou não pertencer a este mundo. Descobrir essas coisas é uma iniciação ao verdadeiro Mundo das Trevas.

O ideal é que sua primeira história não atire pessoas comuns em refúgios de vampiros, alcatéias de lobisomens e conciliábulos de magos. Essa imersão pode ser precipitada e exagerada para os jogadores, e certamente o será para a compreensão dos personagens. Sair para trabalhar de manhã e voltar à noite sabendo sem sombra de dúvida que os vampiros existem provavelmente será uma transição muito radical para qualquer pessoa. O resultado disso não é um motivo para investigar um pouco mais, e sim para correr e salvar a própria vida, e isso não leva a narrativas muito divertidas.

O ideal é que seu primeiro jogo vá apresentando o desconhecido aos personagens aos poucos. Eles encontram pistas e têm vislumbres da verdade: coisas nos espreitam desde as sombras, as pessoas não necessariamente controlam os próprios destinos, a humanidade não está no topo da cadeia alimentar. A princípio, alguém ou alguma coisa na vida do personagem é estranhamente transtornada ou não é mais como deveria ser. O problema pode ser racionalizado e descartado, mas o personagem perceberá que há um problema ainda maior e mais misterioso por trás de tudo. O comportamento da esposa não só é incomum como beira o inexplicável ou o impossível. Uma investigação mais a fundo revela rachaduras na realidade. Coisas que não deveriam ou não poderiam acontecer estão em andamento. A esposa parece se dedicar a alguma coisa que ele não consegue entender, mas definitivamente trata-se de algo que a tem sob controle.

Por fim, determinado a saber do que se trata e talvez a salvar alguém ou a si mesmo, o personagem ultrapassa os limites da lógica a fim de entender o que realmente está acontecendo. O personagem desconfia de cada atitude da esposa e a segue dissimuladamente até o edifício onde ele a viu entrar na noite anterior.

Ao ultrapassar as fronteiras da existência comum, o personagem começa a enxergar através da ilusão da vida cotidiana para compreender que existe uma outra realidade além da nossa. Ele é exposto aos fatos mais patentes do sobrenatural: algo está errado com o mundo, sua vida é uma mentira, e ele vinha voluntariamente tomando parte nisso, até agora.

E aí, qual é a verdade? O que acontece nas sombras e nos lugares que a humanidade não deveria conhecer? Os personagens do jogo provavelmente ainda não precisarão saber a resposta. É disso que tratam livros como **Vampiro: o Réquiem**, no qual os personagens descobrem os mortos-vivos *transformando-se* em alguns deles. Mas os personagens podem sentir o gostinho da verdade agora, o suficiente para que procurem avidamente por mais informações. Ao fazê-lo, eles saberão cada vez mais e deixarão sua bem-aventurada ignorância para trás.

Portanto, a primeira história dos personagens no Mundo das Trevas não envolve revelações repentinas do que a realidade é de fato. Eles não descobrem marcas de presas no pescoço da pessoa amada e imediatamente concluem: "Vampiros!" Não, você deve se referir indiretamente ao impacto dos monstros sobre a humanidade e permitir que os personagens vejam essas alusões como realmente são, e não como o disfarce que deveriam ser. A pessoa amada pode de fato servir de alimento a um vampiro, mas as marcas de mordida não são a pista. A verdade é muito mais traiçoeira. A esposa anda cada vez mais distraída, de olhos vidrados. Sua necessidade de sono é cada vez maior, sem motivo aparente. Ela perde o interesse pelo marido e passa cada vez mais tempo fora de casa depois do anoitecer, "com as amigas". Superficialmente, suas ações parecem rotineiras (se não adúlteras). O fato de que há algo mais por trás disso só surgirá quando ela deixar simplesmente de agir de maneira estranha e se tornar alguém completamente diferente, o brinquedinho de uma força oculta e monstruosa. Os personagens de sua trupe devem presenciar essa transformação discreta e, como resultado, desconfiar que o mundo não é o que parece ser.

A premissa

Antes de sugerir aos personagens dos jogadores que o mundo está intrinsecamente errado, você precisa de uma premissa para as circunstâncias bizarras que surgirão. Que ocorrências anormais, perturbadoras ou alarmantes vão sugerir aos personagens que o mundo não é só aquilo que eles conhecem? Esses ganchos do enredo costumam ser incidentes esquisitos, comportamentos estranhos, circunstâncias que não podem ser explicadas facilmente, ou então encontros que simplesmente persistem na memória e não deixam os personagens em paz. Como uma casquinha de ferida que não se pode coçar, esses acontecimentos motivarão os personagens a agir, investigar e tentar compreender. É desse modo que eles arranharão a superfície da realidade.

Você pode organizar essas primeiras histórias para focar um grupo ou então personagens individuais. Um grupo de pessoas comuns precisa de um motivo para ter sido reunido em primeiro lugar, como o fato de serem todos funcionários de uma mesma empresa, membros de uma gangue, amigos que saíram para acampar ou simplesmente passageiros anônimos de um mesmo vagão de trem. Todos eles começam a perceber o irreal juntos. A vantagem de trabalhar com um grupo é que você coordena os personagens desde o início, não importa que forma a imersão deles no sobrenatural venha a assumir.

Por outro lado, você pode apresentar o desconhecido a cada personagem individualmente. Cada personagem e jogador terá uma história inicial própria, e todos se encontrarão mais tarde, talvez antes ou depois de cada um deles compreender de fato o que é o sobrenatural. Essa abordagem implica mais esforço de sua parte, já que você apresentará cada personagem ao outro mundo com uma estratégia diferente, mas os resultados podem ser bastante satis-

fatórios, pois darão a cada personagem a própria interpretação do que a realidade pode ser de fato.

Apresentamos a seguir diversas premissas para as forças sobrenaturais que podem interferir nas vidas dos personagens. Uma delas pode afetar todos os personagens dos jogadores, ou cada personagem pode enfrentar seu próprio drama aterrorizante.

• A pessoa amada torna-se a fonte de alimento constante de um vampiro e é cativada por seu/sua agressor(a). A pessoa não tem consciência de que é vítima, mas procura inconscientemente a criatura e se submete. A vítima poderia ser o(a) namorado(a), cônjuge ou filho(a) de um dos personagens.

• Um amigo ou ente querido tem a predisposição ou o destino de se tornar uma criatura sobrenatural, mas não sabe disso. Ele só sabe que alguma coisa está errada. Não dorme bem à noite. Coisas ruins acontecem às pessoas que o cercam. Ele alega ouvir vozes. Outras pessoas tendem a evitá-lo, seja instintiva ou intencionalmente. Os personagens solidários sentem-se obrigados a ajudar, isto é, presumindo-se que consigam se aproximar do indivíduo.

• Criaturas brincam de gato e rato com um personagem, talvez por diversão ou com a intenção de verificar se ele poderia entrar para o clube. Acidentes bizarros ocorrem ao redor dele, mas nunca o envolvem diretamente. Ele sofre perdas dolorosas, mas pode encontrar um certo prazer ou liberdade nessas coisas. Por exemplo, a esposa sofre um acidente fatal, mas ele se sente estranhamente aliviado com a morte dela. Ele pode finalmente ser "ele mesmo".

• Por uma coincidência qualquer, a vida de um dos personagens cruza o caminho de alguma atividade sobrenatural, e ele tem apenas um vislumbre do que está realmente acontecendo. O chefe dele pode ter sido escravizado por um monstro ou não passar de um fantoche nas mãos da criatura. Talvez a casa do personagem fique perto do antro de um monstro. Ele presencia a ação depredatória da criatura, que geralmente é disfarçada, mas nem sempre com êxito. Ou então um fantasma assombra o prédio residencial onde o personagem mora.

• O personagem mete-se com o agente de uma criatura e frustra os planos do monstro. A criatura marca o personagem como alvo de sua vingança ou um possível substituto para o agente. Um policial prende o representante de um monstro. Uma alma caridosa salva uma mulher atacada por "criminosos" quando, na verdade, ela deveria servir de alimento ao mestre. Num leilão, o personagem arremata uma antigüidade que também era cobiçada por outro comprador. O rival trabalha para um fantasma que está tentando recuperar a coleção que juntara em vida, e agora a alma penada quer a última peça.

Primeiros encontros

Depois de conhecer a natureza do contato fugaz do personagem com o sobrenatural, você precisa decidir como esse contato se desenvolverá do ponto de vista dele. Você pode determinar que um vampiro se alimenta repetidamente da filha do personagem, mas como o pai perceberá que algo está errado?

Os primeiros encontros com o desconhecido devem ser simples, como foi discutido anteriormente. São as primeiras incursões dos personagens pelo mundo secreto, e você não vai querer sobrecarregar os sentidos e as mentes deles com a verdade ofuscante. Eles devem encontrar pistas e indícios de que há algo mais em ação, algo que os olhos não vêem. A partir daí, uma certa compulsão pessoal para agir os impelirá rumo a uma vaga idéia de compreensão.

Apresentamos a seguir algumas pistas que podem ser usadas para indicar que algo sinistro anda acontecendo. Sozinhas, essas observações podem ser ignoradas ou descartadas; mas, se reunidas, vão sugerir que algo está muito errado. Nada intrinsecamente sobrenatural fica implícito ainda, mas investigações mais aprofundadas podem levar a essa conclusão.

• A pessoa amada agora tem o hábito de desligar o telefone ou não responder às chamadas. Ela deixa o celular em casa em certas ocasiões. O telefone residencial ou comercial toca e a pessoa do outro lado desliga, ou então um desconhecido, talvez um estrangeiro, pergunta pelo indivíduo em questão.

• Um amigo tem horários estranhos, aparece e desaparece a qualquer hora do dia e da noite com explicações forçadas ou pouco convincentes.

• Desapareceram alguns animais de estimação do bairro.

• Alguém anda faltando a reuniões e compromissos importantes.

• Um colega de trabalho tem evitado o personagem e, pelo jeito, não é o único.

• Se o próprio personagem for alvo de incidentes estranhos ou mudanças esquisitas, outras pessoas passarão a evitá-lo. Ele parece aborrecê-las ou deixá-las pouco à vontade sem explicação.

• Aumentam os episódios de crime aleatório, o que indica que não são tão aleatórios assim. Um ente querido é preso mais de uma vez, ou então invasões ou roubos ocorrem em casa ou no trabalho.

Exploração

Tendo reunido peças suficientes do quebra-cabeça para reconhecer que algo estranho anda acontecendo com um amigo ou parente, o personagem passa a investigar mais a fundo. Em vez de simplesmente reconhecer os incidentes estranhos, como antes, ele agora parte em busca deles, tentando entender o que realmente está acontecendo. A questão é que ele só encontrará indícios de algo incomum e nunca confrontará diretamente uma criatura da noite. Muito provavelmente, ele presenciará os resultados das ações desses seres.

• Parece que os animais de estimação andam desaparecendo numa área de vários quarteirões. De fato, o personagem percebe que se vêem poucos pássaros por perto.

• O chefe, colega de trabalho ou amigo não tem parado em casa ultimamente. A família também percebeu e está preocupada, desconfia de um caso extraconjugal, uma crise de meia-idade ou dependência química, o que parece atípico no caso dessa pessoa.

• A vida do ente querido parece estar se desintegrando em todos os aspectos. Os colegas de trabalho telefonam procurando por ele. Os professores se perguntam por que o aluno anda faltando tanto à escola. É a terceira noite consecutiva que o jantar não está na mesa. O membro da família tem episódios de depressão, raiva ou apetite sexual bizarro, até mesmo violento.

• Um amigo anda visitando lugares estranhos sem motivo aparente. Ele vai até um estacionamento no centro da cidade e fica sentado dentro do carro durante horas e horas, como se esperasse uma pessoa que nunca chegará. O filho de alguém fica nas imediações da escola bem depois de terminadas as aulas e de outros alunos terem voltado para casa. O irmão de um dos personagens vai a uma lanchonete e fica olhando estupidamente para um beco do outro lado da rua.

• Se o próprio personagem for o foco dos incidentes estranhos, poucas explicações diretas poderão ser encontradas para a aparente trama planejada contra ele. Outras pessoas dizem não ter motivos para manter distância, ou então não reconhecem que andaram se afastando. Os pertences do personagem nunca estão onde ele os deixou. O saldo da conta bancária anda inexplicavelmente baixo.

Indícios do sobrenatural

Incidentes bizarros e assustadores andam acontecendo com alguém que faz parte da vida do personagem (ou com ele próprio), e nenhuma pista direta do sobrenatural é encontrada, mas o personagem tem indícios de que algo maior e mais sinistro está por trás de tudo. É a sensação de que a vida dele não lhe pertence. De que alguém ou alguma coisa exerce influência sobre ele e também sobre aqueles que o cercam. Superficialmente, os acontecimentos ou comportamentos estranhos podem ser explicados racionalmente em termos rotineiros: a pessoa amada anda tendo um caso, viciou-se em alguma coisa, está passando por um esgotamento nervoso ou até mesmo planejando uma surpresa. Mas as investigações mostram que os incidentes são mais estranhos do que se pensava. Talvez a mudança na pessoa amada seja tão abrupta ou radical que não possa ser simplesmente explicada como estresse por causa do trabalho. A atividade do marido é simplesmente radical ou bizarra demais para ser atribuída a algo tão simples quanto encontros românticos secretos.

Apresentamos a seguir alguns sinais de envolvimento ou atividade sobrenatural que sugerem a verdade, sem arrastá-la totalmente para a luz.

• Há um pouco de sangue nas roupas da esposa (ou do personagem), mas ela não tem sinais de ferimento. Ela tampouco se lembra de ter sido ferida ou de alguém a seu lado se machucar. (E, num incidente relacionado, mais animais de estimação desaparecem ou uma caçada humana grassa pela cidade em busca de um assaltante desconhecido.)

• Um amigo desaparece durante uma noite inteira e é encontrado numa favela ou entre os sem-teto, sem que consiga explicar por que nem como chegou ali.

• O personagem sabe que um ente querido está a salvo (talvez seja o filho de castigo no quarto ou a esposa adormecida em pleno dia... de novo). Contudo, essa pessoa desaparece logo depois, sem qualquer explicação e sem que houvesse a menor possibilidade de ter passado despercebida pelo personagem ou saído por uma janela.

• Um colega de trabalho se corta ou se fere gravemente, mas não é debilitado pela lesão nem mesmo chega a sangrar.

• O investigador encontra uma caixa escondida num lugar que o filho achava ser secreto. Pode ser um livro escavado ou um buraco debaixo de uma tábua do assoalho. A caixa contém dezenas de dentes de leite humanos ou alguma outra coisa igualmente assustadora.

• Um pequeno altar composto de pedras, fotos de pessoas estranhas e ossos de galinha é descoberto num armário de vassouras ou debaixo da casa.

• Aparece uma mancha vermelha no teto. O gato da família é encontrado no sótão, pendurado de ponta-cabeça e com a garganta cortada; uma poça de sangue forma-se no piso de madeira compensada logo abaixo dele.

• Uma verdadeira infestação de baratas, formigas ou moscas aflige a casa ou o prédio.

• Dia sim, dia não, as crianças acordam e descobrem que estão faltando cachos de cabelo.

Confrontação

Tendo descoberto essas provas perturbadoras e horripilantes, o personagem provavelmente vai querer uma confrontação. A reação da pessoa responsável dependerá de para onde você quer que a história ande. A esposa pode alegar completa ignorância. Na verdade, ela talvez não se lembre de ter se envolvido nessas atividades nem acredite conscientemente nisso. O personagem que descobre estranhos incidentes acontecendo a seu redor talvez precise examinar a própria vida, quem sabe expor o que ele desconfia ser uma identidade bipolar ignorada por sua mente consciente.

Quando a irmã alega veementemente ignorar sua má conduta, ou mesmo inocência no caso de incidentes bizarros, é difícil fazer acusações. A prova é suficientemente alarmante, mas pode não ser condenatória. Por exemplo, o desaparecimento de cachos de cabelo de crianças felizes e saudáveis não é motivo suficiente para mandar alguém para a cadeia. Portanto, que tipo de justiça ou castigo pode ser exigido? Que direito o investigador tem de se encarregar pessoalmente do problema quando nem ele nem seu "adversário" entendem o que está acontecendo? Seria legítimo fazer justiça com as próprias mãos ou isso seria ainda pior que o crime aparentemente cometido?

Talvez o perpetrador ou a vítima de atividade sobrenatural simplesmente precise de proteção ou monitoramento. O investigador passa a vigiar o amigo para protegê-lo ou garantir que ele não repita o comportamento bizarro. Talvez isso seja suficiente. A intervenção direta do personagem já basta para estimular o monstro que atua nos bastidores a desistir e a procurar presas mais fáceis. Ou é possível que o perpetrador involuntário de um ato quase ritualístico venha a ser filmado em flagrante delito e depois alguém lhe mostre a gravação. Essa prova direta pode ser suficiente para desfazer o feitiço. Mas não responde à grande pergunta: quem lançou o feitiço, como e por quê?

Uma outra resposta à confrontação com a suposta vítima do sobrenatural é a violência. O perpetrador de atos chocantes ou inexplicáveis sabe o que está fazendo. Ele celebra rituais sobre o altar para obter algum resultado misterioso. Ele talvez não saiba especificamente para quem está orando. Pode ser que ele identifique a coisa como algo pertencente à vida cotidiana que ele compreende, como o Diabo ou um fantasma, quando na verdade a criatura não é nada disso. Na verdade, trata-se de um bruxo ou um vampiro que o ludibriou e o obrigou a servi-lo.

Não importa o motivo pelo qual a vítima se aliou a forças sobrenaturais, ela não reagirá muito bem à confrontação. Ela sabe que idolatra um anátema e tenta manter o fato em segredo. Ou então ela não quer abrir mão de sua relação prazerosa com o ser que a "completa", mesmo exaurindo-lhe a vida. A vítima hostil pode atacar o investigador imediatamente. Ou, se reconhecer que foi descoberta, ela talvez volte sua atenção para o personagem, que se tornará alvo do mestre ou dela mesma. O personagem se vê vítima de incidentes horríveis. Seus animais de estimação morrem. Seus filhos ficam doentes. Ele vai à falência. Esses ataques, a princípio, podem ser avisos para desencorajar nova interferência do personagem. Mas, se ele continuar a investigar, as táticas de desencorajamento serão reforçadas. Os filhos do personagem estarão à beira da morte. Os repentinos e inexplicáveis desejos carnais de sua esposa serão saciados com outros homens.

A armadilha

Se alguma coisa se revelar a verdadeira força por trás das ações de um amigo ou ente querido, o investigador poderá tentar expô-la. Ele usa sua esposa/filha infectada ou alterada como isca para a criatura, com ou sem o consentimento da vítima. No primeiro caso, o personagem talvez tenha conseguido fazê-la enxergar seu erro, ou então a expôs à vergonha de seus atos. No segundo caso, ele a usa como isca contra a vontade dela. Ele a encarcera ou a segue em segredo, já na expectativa de um possível encontro. O personagem espera revelar à vítima (e talvez a si mesmo) o que quer que seja que a tenha conquistado.

Resolução?

Numa história preliminar ambientada no Mundo das Trevas, o personagem não deve encontrar de fato as verdadeiras criaturas da noite. Não é aconselhável que ele enfrente o vampiro ou o metamorfo que anda influenciando o amigo. Ele não deve ter a oportunidade de ver nem entender os seres que o convidam a entrar para o clube. O personagem deixa a primeira história sabendo meramente que o mundo não era só aquilo que ele conhecia. Talvez ele sempre soubesse inconscientemente que algo fazia do mundo um lugar macabro, mas nunca tenha conseguido identificar essa coisa. Nem deve ser capaz disso agora.

Se o investigador procurar a coisa que ele desconfia estar por trás de tudo, ou preparar uma armadilha para ela, seus esforços serão em vão. Ele está em busca do próprio desconhecido. Teve alguns vislumbres e encontrou certos indícios até agora, mas isso é tudo. Se existem seres que se escondem em lugares secretos e exercem sua vontade à distância, eles sem dúvida são capazes de evitar a humanidade ignara. Isso é inerente a sua existência. Portanto, mesmo a uma pessoa superficialmente informada falta a perceptividade ou a astúcia necessária para arrancar o sobrenatural de seu esconderijo. Ainda faltam ao personagem as ferramentas e as habilidades necessárias para inverter as posições em relação às forças que estão à solta por aí. Qualquer criatura reconhecerá o empenho dele e se afastará. Elas desistem do indivíduo pelo qual lutaram com o personagem, abandonando a tempo um empreendimento arriscado. Ou então dão um jeito para que o personagem sofra um acidente, quer ele compreenda ou não a origem sobrenatural de seu destino.

Essa primeira história meramente planta uma semente para futuras descobertas e novos horrores; o personagem vai sendo doutrinado aos poucos nos verdadeiros domínios do sobrenatural. Ele mesmo pode acabar se revelando um dos monstros, quando estiver pronto para "evoluir" ou ser transformado à força. Ou então ele pode enxergar o suficiente para ficar obcecado com a verdade e enfim mergulhar numa realidade que ele não deveria conhecer. Caberá a ele decidir se acolherá o outro lado ou declarará guerra. Certo é que sua antiga vida, ignorante e inocente, já não existirá mais.

Exemplo de história

Depois de mostrar a você as possibilidades para uma primeira história, chegou a hora de darmos um exemplo de como essa história pode funcionar. Este exemplo aproveita as idéias discutidas anteriormente e abre as portas para o Mundo das Trevas.

Bill está conduzindo um jogo que tem como foco um personagem chamado Dan. Ele é um cara perfeitamente normal — um universitário que tem uma namorada — exposto à verdade secreta. Bill decide que a namorada de Dan é a fonte de sangue de um vampiro. A criatura a procura vez após vez e a enreda numa perversa relação pseudo-sexual da qual ela mal tem consciência. Essa é a premissa para a primeira história de descoberta de Dan.

Na fase dos primeiros encontros, Bill relata vários episódios nos quais Dan percebe comportamentos estranhos da namorada. Ela dorme com a janela aberta no meio do inverno. Falta a encontros e parece distante. Suas notas caíram e ela perdeu o interesse pelos estudos. Ela começa a freqüentar cada vez menos as festas e as solenidades estudantis até parar por completo. Ou seja, ela meio que anseia inconscientemente pelo predador intrometido que dela se alimenta e a satisfaz.

Isoladamente, nenhuma das atitudes da namorada seria muito alarmante, mas, somadas, elas apontam alguma coisa errada. De seu ponto de vista limitado, Dan desconfia que a namorada o esteja traindo. Na fase de exploração da história, ele pergunta às amigas dela o que está acontecendo. Elas concordam que a moça anda esquisita, e algumas dizem que a viram perambulando pelo dormitório ou pelo *campus* tarde da noite. Na verdade, as visitas de seu algoz diminuíram, e ela deu para sair à procura dele, apesar de não conseguir identificar precisamente o que está tentando encontrar.

Depois de uma confrontação e de uma briga com a namorada, Dan decide observá-la. Ele a segue quando ela deixa o dormitório tarde da noite, tentando surpreendê-la em flagrante. No entanto, ela entra numa alameda e some, como se desaparecesse em pleno ar. Dan procura em vão e volta ao dormitório dela. Ele a encontra meio inconsciente na cama, nua, com a janela aberta e sangue nos lençóis. Furioso, ele está prestes a dar vazão ao ciúme quando é arremessado para o outro lado do quarto por uma mão invisível. Antes de entender o que está acontecendo, Dan é jogado para fora do quarto e para o outro lado do corredor, completamente tonto. E essa é a última coisa de que ele se lembra. Ao recobrar os sentidos, ele se vê em seu próprio quarto, em posição fetal, e não faz idéia de como ou quando voltou.

No final, Dan não tem idéia do que está acontecendo, mas sabe que algo inexplicável ocorreu com a namorada e agora com ele. A questão é o quê. E o que ele pode fazer a respeito? E, o mais importante, o que era aquela *coisa*?

Dan deu uma espiada através do véu que esconde o Mundo das Trevas, e ele nunca mais poderá ser o mesmo. Aterrorizado, mas incapaz de negar completamente o que descobriu, ele investiga um pouco mais e se aprofunda no mistério. Ou então ele foge e tenta bloquear o que descobriu, condenando-se a ter pesadelos pelo resto da vida.

Não importa a reação de Dan, existe uma questão ainda maior: será que ele despertou o interesse da *coisa* e ela o deixará escapar sabendo o que sabe?

Idéias para histórias

Depois de ter conduzido sua história preliminar, você poderá passar a novas histórias e até mesmo começar uma crônica de contos interligados. Apresentamos a seguir algumas idéias que você pode usar para começar, mas sinta-se à vontade para inventar coisas novas. Todas essas histórias envolvem mortais que simplesmente começaram a perceber que seu mundo é mais sinistro e agourento do que imaginavam. Se eles forem plenamente iniciados no mundo sobrenatural, use as idéias apresentadas em **Vampiro**, **Lobisomem** ou **Mago**.

• **O benfeitor misterioso:** Os personagens percebem que alguém está tomando conta deles, alguém que eles não conhecem. Suas dívidas são saldadas por esse agente desconhecido. Ofertas de emprego aparecem do nada. Convites para importantes eventos sociais surgem na correspondência. Eles podem até mesmo descobrir que essa pessoa os protegeu do perigo de um jeito ou de outro, como ao providenciar a prisão de um rival antes que ele se vingasse dos personagens. Quem é essa pessoa e por que ela os ajuda? Ela quer algo deles? Ou é um imortal que jurou aos ancestrais deles, séculos atrás, que protegeria seus descendentes? Mesmo que os personagens nunca descubram a identidade do benfeitor, o fato de o investigarem já será suficiente para envolvê-los em muitos mistérios.

• **Os estranhos acontecimentos na casa abandonada:** Os personagens ouvem muitas lendas urbanas sobre uma casa antiga perto de onde moram (ou talvez seja um armazém ou apartamento luxuoso abandonado). Essas histórias envolvem crianças desaparecidas e estranhos uivos animalescos que vêm do porão. Se investigarem, nenhum sinal de crianças desaparecidas será encontrado. É uma farsa. Ou será que é mesmo? Um exame mais atento pode revelar pais consternados, mas nada dispostos a falar sobre a perda de seus filhos. O que é capaz de atemorizá-los tanto a ponto de permanecerem em silêncio sobre o desaparecimento das crianças?

• **O pesadelo recorrente:** Os personagens têm uma série de pesadelos, todos com o mesmo tema: algo horrível vislumbrado à noite, uma imagem efêmera de dentes ou presas, sangue e gritos, e nada mais. Por que essas imagens são recorrentes? E por que todos eles têm o mesmo sonho? A investigação revela que nenhum deles é capaz de prestar contas do que fez numa certa noite da semana anterior, como se suas memórias tivessem sido apagadas. Novas investigações revelam que alguém que eles conhecem desapareceu naquela noite e ainda não foi encontrado. Se fizerem perguntas demais, eles podem despertar a curiosidade da polícia, que perguntará onde eles estiveram naquela noite. A incapacidade de responder dos personagens (pelo menos não com sinceridade) pode fazer deles os principais suspeitos.

• **A herança sinistra:** Os personagens herdam um artefato estranho de um parente excêntrico, algo trazido de viagens além-mar. Pode ser que valha alguma coisa, mas o testamento impede que o objeto seja vendido. Nas semanas seguintes, os personagens estarão sujeitos a contratempos e má sorte. A investigação sobre a herança revela que se trata de um ídolo religioso de uma seita obscura e esquecida. E também amaldiçoado, segundo as lendas. O mais sinistro de tudo é que os personagens estão sendo seguidos, e alguém tenta invadir a casa e roubar a herança, mas acaba sofrendo uma queda e morrendo dentro da propriedade. Isso atrai a atenção da polícia. Quem quer a herança tanto assim para chegar a roubá-la? E como a maldição pode ser suspensa?

• **Os impulsos irresistíveis:** Os personagens estão sujeitos a alterações radicais de humor e explosões emocionais, além de acharem difícil controlar seus sentimentos espontâneos. Pior ainda, eles têm impulsos esquisitos, como a vontade de comer coisas estranhas ou o desejo de correrem nus pela floresta. O que está acontecendo? Seria o sinal de uma ancestralidade desconhecida? Uma doença mental? Ou será que aquela velha estava falando sério quando os amaldiçoou por terem se recusado a ajudá-la?

• **O amor perdido:** Uma pessoa amada por um dos personagens — sua cara-metade ou uma parenta próxima — anda agindo de maneira estranha, como se estivesse envolvida num caso secreto. As tentativas de aconselhamento ou interferência são rechaçadas. Uma investigação mais profunda revela que ela só encontra seu amante à noite. Quem é esse indivíduo? Ou, para ser mais preciso, *o que* ele é? Essa criatura sobrenatural seqüestra a pessoa amada, transformando-a num membro de sua própria espécie. Ela pode se tornar um morto-vivo, um lobisomem ou uma bruxa. Os personagens ousarão segui-la, mesmo que isso coloque em risco suas vidas?

Antagonistas

As seções a seguir contêm esboços biográficos de uma série de exemplos de personagens do Narrador humanos (e inumanos). Você pode usá-los como referências rápidas ao narrar suas histórias, ou como idéias para seus próprios personagens. O volume de detalhes fornecido em cada esboço depende da seção. Os animais são apresentados apenas com uma descrição básica das habilidades pertinentes (além das paradas de dados relevantes). Os personagens não-combatentes são indivíduos que desempenham papéis secundários no jogo. Eles respondem perguntas, vendem equipamento ou tornam-se vítimas. Esses membros do elenco de apoio são apresentados por meio de descrições básicas; dicas de interpretação, para ajudar você a retratá-los como pessoas diferentes; e rápidas descrições das competências pertinentes. Os personagens combatentes são indivíduos que, como o nome implica, podem representar uma ameaça aos personagens principais da história. Podem ser policiais, membros de gangues, mafiosos ou paramilitares. Além das descrições básicas e dicas de interpretação, também são apresentados esboços detalhados das competências relevantes. A última seção apresenta antagonistas sobrenaturais que assumem a forma de espíritos rancorosos e sem descanso. Para esses fantasmas, apresentamos descrições básicas, dicas de interpretação e detalhes de suas habilidades exclusivas.

Regra geral: Resistência

À medida que ler este livro e conduzir alguns jogos, você provavelme nte perceberá que há duas maneiras fundamentais de os personagens resistirem à oposição. Isto é, dois sistemas são usados para permitir que os personagens combatam as pressões e os ataques direcionados contra eles. É importante que você veja como esses sistemas são usados no decorrer deste livro para que possa aplicar as mesmas regras ao narrar.

O primeiro tipo de resistência envolve um teste disputado. Por exemplo, uma criatura pretende impor sua vontade a um personagem, e um teste disputado é realizado em nome tanto do alvo quanto do agressor. O teste do alvo provavelmente será baseado numa característica de Resistência, como Vigor, Perseverança ou Autocontrole, ou até mesmo na combinação de duas delas, como Perseverança + Autocontrole. Nesses casos, o teste disputado do alvo geralmente é reflexo. A tentativa de combater a influência exercida sobre ele é automática e não interfere na própria ação do personagem naquele turno (a menos que ele perca a ação disputada).

Em geral, recorre-se à resistência "disputada" quando o efeito em questão entra em vigor com a obtenção de no mínimo um sucesso por parte do agressor. A tentativa de controlar a mente do personagem por parte de um monstro é um bom exemplo. Recorre-se a um teste disputado porque este dá ao alvo uma chance razoável de resistir. Os sucessos obtidos por ele são comparados àqueles obtidos pelo monstro. Vencerá aquele que os obtiver em maior número.

Portanto, como regra geral, se por acaso um poder ou algum outro fenômeno sobrenatural tiver um efeito arrebatador sobre o personagem, mesmo que um único sucesso seja obtido, permita ao alvo um teste disputado (e reflexo) de resistência.

O segundo tipo de resistência é mais "automática". A característica de Resistência do alvo é subtraída da parada de dados do agressor antes da realização do teste. O melhor exemplo é o combate próximo. Quando o agressor tenta atingir o oponente, a Defesa do alvo é subtraída da parada de ataque antes da realização do teste.

Em geral, recorre-se à resistência "automática" quando a eficácia da tentativa é avaliada pelo número de sucessos obtidos. Nessas circunstâncias, a obtenção de um único sucesso não produz um resultado arrebatador. Pelo contrário, os sucessos obtidos são somados para determinar o resultado final. Mais uma vez, o melhor exemplo é o combate. Cada um dos sucessos obtidos num teste de ataque inflige um ferimento ao alvo. Portanto, o grau geral de efetividade, em vez de ser do tipo "tudo ou nada", é incremental e baseia-se nos sucessos reunidos. A resistência automática é aplicada a esse tipo de efeito, pois coloca agressor e alvo em relativo pé de igualdade com relação às regras do jogo.

Portanto, como regra geral, se um poder ou outro fenômeno sobrenatural tiver efeito incremental sobre o personagem de acordo com o número de sucessos obtidos, permita que o alvo recorra à resistência automática. Uma de suas características de Resistência será subtraída da parada de dados do agressor antes da realização do teste.

As penalidades devidas a ferimentos não se aplicam à Defesa nem às características de Resistência do personagem quando as mesmas são subtraídas das paradas de dados dos oponentes.

Mais informações na seção "Resistência", no Capítulo 6, pág. 132.

Animais

Os espécimes a seguir são animais comumente encontrados em ambientes urbanos e rurais. Obs.: Ao contrário dos seres humanos, os animais têm sua Defesa determinada pelo *maior* valor entre Destreza e Raciocínio.

As Especializações são listadas entre parênteses logo depois da Habilidade a qual estão associadas. Acrescente um dado à parada toda vez que uma Especialização entrar em vigor. Para sua conveniência, o ataque de cada animal é acompanhado do valor total da parada de dados (o que inclui modificadores devidos a armas naturais).

Cão

Descrição: Os cães são carnívoros gregários, capazes de caçar e matar presas muito maiores do que eles próprios recorrendo à cooperação e à persistência. Os cães têm formas, tamanhos e intelectos variados, costumam ser leais e são capazes de aprender diversos truques. Têm olfato e paladar apurados, mandíbulas fortes e aparentemente não se cansam de correr.

As características listadas a seguir representam um cão de guarda grande (quarenta a cinqüenta quilos).

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 4, Perseverança 3, Força 4, Destreza 3, Vigor 3, Presença 4, Manipulação 1 e Autocontrole 3.

Habilidades: Briga 3, Dissimulação 1, Esportes (Corrida) 4, Intimidação 3 e Sobrevivência (Rastreamento) 3.

Força de Vontade: 7.

Iniciativa: 6.

Defesa: 4.

Deslocamento: 14 (fator específico 7).

Tamanho: 4.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Parada de dados
Mordida	2 (L)	9

Vitalidade: 7.

Cavalo

Descrição: Os cavalos são herbívoros de grande porte, domesticados pelos seres humanos eras atrás e que há milhares de anos servem como animais de tração e de trabalho, além de montarias em combate. Os cavalos variam consideravelmente em tamanho, peso e temperamento, mas geralmente são inteligentes e fáceis de adestrar.

As características listadas a seguir representam um cavalo de montaria de tamanho médio (360 a 500 quilos).

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 4, Destreza 3, Vigor 5, Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 2.

Habilidades: Briga 1, Esportes 4 e Sobrevivência 2.

Força de Vontade: 5.

Iniciativa: 5.

Defesa: 3.

Deslocamento: 19 (fator específico 12).

Tamanho: 7.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Parada de dados
Mordida	1 (L)	6
Casco	3 (C)*	8

* Especial: derrubada (pág. 168).

Vitalidade: 12.

Corvo

Descrição: Os corvos são pássaros grandes e onívoros, aparentados às gralhas e muito comuns em áreas rurais (particularmente em terras cultivadas). São animais muito inteligentes e curiosos com uma certa propensão para roubar objetos pequenos e de cores vivas, como brincos ou outras jóias. Os corvos criados em cativeiro podem ser domesticados e adestrados, além de serem capazes de imitar a fala humana.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 3.

Habilidades: Briga 1, Esportes 3, Intimidação 2 e Sobrevivência 3.

Força de Vontade: 7.

Iniciativa: 6.

Defesa: 3.

Deslocamento: 14 (apenas em vôo; fator específico 10).

Tamanho: 2.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Parada de dados
Bico	1 (L)	3

Vitalidade: 4.

Gato

Descrição: Os gatos são felinos carnívoros que caçam de tocaia, matando a presa ao quebrar-lhe o pescoço com as mandíbulas. Os gatos são animais inteligentes e caçadores sagazes, mas difíceis de adestrar. Têm audição e visão noturna excepcionalmente aguçadas, além de paladar e olfato bem desenvolvidos.

As características a seguir representam um gato de porte médio a grande (quatro a seis quilos).

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 4, Perseverança 3, Força 1, Destreza 5, Vigor 3, Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 3.

Habilidades: Briga 2, Dissimulação 3 e Esportes 4.

Força de Vontade: 6.

Iniciativa: 8.

Defesa: 5.

Deslocamento: 13 (fator específico 13).

Tamanho: 2.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Parada de dados
Mordida	0 (L)*	3
Garra	0 (L)*	3

* Os gatos não recebem bônus no dano, mas ainda infligem dano letal.

Vitalidade: 5.

Morcego

Descrição: Os morcegos são animais pequenos e geralmente noturnos, que caçam seu alimento usando meios sofisticados de ecolocação. Apesar de não serem inteligentes, voam com rapidez e agilidade. A maioria dos morcegos se alimenta de insetos ou frutos, mas algumas espécies da América Latina são conhecidas por se alimentarem do sangue de outros animais.

Atributos: Inteligência 0, Raciocínio 1, Perseverança 0, Força 1, Destreza 4, Vigor 1, Presença 1, Manipulação 0 e Autocontrole 1.

Habilidades: Briga 1, Esportes (Vôo) 4 e Sobrevivência 3.

Força de Vontade: 1.

Iniciativa: 5.

Defesa: 4.

Deslocamento: 15 (apenas em vôo; fator específico 10).

Tamanho: 1.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Parada de dados
Mordida	1 (L)	3

Vitalidade: 2.

Não-combatentes

Apresentamos a seguir exemplos de personagens não-combatentes, geralmente encontrados no decorrer de uma história.

Baladeiro

Mote: "Qual é, cara? Me deixa entrar, vai! Eu sou amigo do gerente! Sério!"

Histórico: Os baladeiros freqüentam as ruas e os becos do centro da cidade, circulam pelos lugares da moda ou visitam seus costumeiros pontos de encontro, tentando se perder no nevoeiro de música, fumaça e bebida.

Descrição: Esses personagens se encaixam numa vasta gama de descrições, dependendo da cultura local e do tipo de balada em questão. Podem variar em idade e aparência, desde adolescentes afetados a iconoclastas de meia-idade, da pomposa indumentária gótica às camisas de flanela e calças *jeans*.

Dicas de interpretação: Os baladeiros são pessoas em busca de diversão, ou pelo menos de algo que os faça esquecer os problemas. Geralmente não se interessam por conversas longas e profundas nem gostam muito de responder detalhadamente a perguntas sobre a vida noturna da cidade. Costumam estar por dentro da fofoca relacionada às baladas e podem fornecer informações valiosas sobre as celebridades locais, mas logo pedem licença e se retiram depois de uma ou duas perguntas.

Competências:

Farrear (parada: 5): Os baladeiros sabem comemorar, e a maioria deles é bem versada na arte de beber a noite inteira. Estes personagens sabem como arrastar outras pessoas para suas aventuras de balada em balada, muitas vezes em detrimento daqueles que os acompanham (consulte a tarefa "Farrear", pág. 85).

Estudante

Mote: "Não acredito que deixei você me meter nisto. Tenho uma prova amanhã!"

Histórico: Quando não estão assistindo às aulas nem dormindo em seus quartos, os estudantes podem ser vistos perambulando pelo *campus* ou freqüentando bares, casas noturnas ou lanchonetes por toda a cidade. Geralmente jovens e muitas vezes notívagos, eles tendem a procurar lugares isolados para estudar ou fugir completamente dos estudos.

Descrição: Os estudantes geralmente têm entre quinze e vinte anos e, de manhã, costumam vestir a primeira roupa que encontram no chão. Quase todos eles carregam mochilas cheias de anotações, livros e lanches.

Dicas de interpretação: Os estudantes costumam ficar entediados com a vida universitária e procuram maneiras de arejar, geralmente freqüentando as festas ou baladas locais, ou então indo ao cinema com os amigos. Cheios de uma recém-descoberta liberdade depois de uma vida inteira sob o controle dos pais, alguns estudantes se envolvem em proezas temerárias que nenhum adulto jamais cogitaria em sã consciência só porque parece ser uma boa idéia.

Competências:

Erudição (parada: 4): Mesmo que não consiga se lembrar de algo que viu em aula, o estudante tem acesso a amplas instalações para procurar a informação.

Farrear (parada: 3): Quando não estão estudando nem assistindo a uma aula, muitos estudantes passam suas noites nos bares.

Ciências (parada: 4): Alguns estudantes (como os graduandos de Engenharia ou Biologia) possuem esta habilidade em lugar de Erudição. Ocasionalmente, alguns estudantes possuem ambas.

Segurança

Mote: "Quem 'tá aí? Apareça e fique onde eu possa te ver!"

Histórico: Muitas vezes ridicularizados como "bundas-moles" ou "policiais de aluguel", os seguranças são onipresentes na maioria das instituições de médio e grande porte, desde escolas a armazéns, passando por hospitais. Na maioria das vezes, são mal treinados e ganham apenas um salário mínimo para fazer uma ronda longa e chata, ou então para ficarem sentados atrás de uma mesa olhando para as imagens do circuito interno de TV a noite inteira.

Descrição: Costumam ser de meia-idade, estão um pouco acima do peso ideal (muitos seguranças são policiais aposentados) e vestem uniformes muito bem passados. Os seguranças portam lanternas grandes, chaveiros e às vezes rádios. Geralmente andam desarmados, mas alguns carregam armas não-letais, como *spray* de pimenta ou um cassetete retrátil.

Dicas de interpretação: A maioria dos seguranças está sempre cansada, mal-humorada e entediada. Ao menor sinal de encrenca, eles geralmente apresentam uma de duas reações: tentam jogar o problema nas costas de alguém (chamam a polícia ou então se escondem naqueles seus carrinhos elétricos e pedem reforços), ou se atiram de cabeça na situação, ansiosos para ver alguma ação.

Competências:

Prontidão (parada: 6): Os seguranças são pagos para prestar atenção ao ambiente circundante e ficar de olho em problemas.

Briga (parada: 5): O máximo que muitos seguranças já fizeram foi maltratar o bêbado ocasional ou algum ladrãozinho de supermercado, mas alguns sabem se virar numa briga.

Intimidação (parada: 3): Em muitas situações, os seguranças são empregados para intimidar e dissuadir desordeiros. Às vezes, eles gostam de bancar os importantes e abusar de sua autoridade por puro tédio ou frustração.

Sem-teto

Mote: "Cara, 'cê não ia acreditar na porcaria que acontece por aqui de noite. Me dá um desses cigarros e eu te conto tudo."

Histórico: Os sem-teto podem ser encontrados em quase todas as metrópoles ou cidades de grande porte, percorrendo as ruas e vielas em busca de comida, drogas ou um lugar quentinho para dormir. Muitas vezes, sua aparência desgrenhada esconde uma mente perspicaz e as habilidades de um experiente golpista ou ladrão, ou então um indivíduo orgulhoso e de bom coração que simplesmente está em dificuldades financeiras.

Descrição: Cabelos sujos e emaranhados, lábios rachados, pele em carne viva. Muitos sem-teto são magros, encontram-se em péssimas condições de saúde e vestem camadas e camadas de roupas sujas e maltrapilhas. Costumam carregar seus bens em sacos de lixo ou mochilas surradas.

Dicas de interpretação: Os sem-teto muitas vezes são pedintes, gente que tenta conseguir algum dinheiro para manter seus vícios ou simplesmente encher a barriga. Esses indivíduos podem se mostrar animados para fazer serviços simples em troca de uma esmola, como bancar a sentinela ou fornecer informações sobre a área. Em alguns casos, no entanto, essas pessoas são vigaristas experientes que tentam tirar tudo o que puderem dos ingênuos ou excessivamente piedosos.

Competências:

Prontidão (parada: 4): Muitos sem-teto aprenderam a prestar atenção ao ambiente em que vivem e agarram rapidamente qualquer oportunidade que o destino lhes atire.

Manha (parada: 5): Os sem-teto desenvolvem um conhecimento profundo de quem e o que faz e acontece em seu território, em geral por uma questão de sobrevivência. Com o incentivo correto, eles podem ser convencidos a contar a outras pessoas o que observaram.

Vendedor

Mote: "Vejamos... Quatro estacas, um martelo e um espelho. O Dia das Bruxas não foi no mês passado?"

Histórico: São as massas anônimas que dirigem todos os balcões em todas a lojas e instituições do mundo. Em sua maioria, são homens e mulheres jovens que ganham salários mínimos, têm longas jornadas de trabalho e vão à escola, ou então tentam equilibrar o orçamento com um segundo emprego. Geralmente carrancudos e sarcásticos, estes per-

sonagens já viram todo tipo de esquisitice nas madrugadas que passaram trabalhando na loja de conveniência da esquina.

Descrição: Existem vendedores de todo tipo e tamanho, dependendo bastante do gênero de loja ou instituição na qual trabalham. Os balconistas do turno da noite nas lojas de conveniência geralmente são rapazes ou moças de pele muito branca e olhos injetados. Os vendedores de carros podem apresentar um bronzeado artificial, dentes clareados e ternos baratos.

Dicas de interpretação: Os vendedores podem ser carrancudos e sarcásticos, distantes e retraídos, ou tagarelas extrovertidos ansiosos por contar o mais recente episódio bizarro de suas vidas prosaicas. Os vendedores de longa data muitas vezes são observadores perspicazes, capazes de deduzir um monte de coisas sobre as pessoas que entram em suas lojas só de olhar para elas. Podem ser fontes valiosas de informação com o tipo certo de incentivo.

Competências:

Prontidão (parada: 4): Os vendedores passam um bom tempo observando as pessoas e avaliando seus estados de humor. Muitas vezes conseguem deduzir boa parte das intenções da pessoa só de observar o que ela está vestindo ou seu modo de agir.

Empatia (parada: 5): Os vendedores bem-sucedidos sabem interpretar o estado de humor do freguês e manipulá-lo para fechar a venda.

Combatentes

Apresentamos a seguir exemplos de combatentes que os personagens principais podem confrontar vez ou outra durante a história. Estas pessoas são apresentadas em ordem crescente de competência, habilidade e raridade.

Membro de gangue

Mote: "Sai fora, babaca!"

Histórico: O membro mais comum de qualquer gangue, esta pessoa é o assecla e "soldado" que luta e morre em atentados e guerras territoriais. Muitos desses arruaceiros são adolescentes, ou rapazes e moças que aprenderam que a violência é o único meio de obter respeito e poder nas ruas. O que lhes falta em refinamento, sobra-lhes em ignorância e bravata.

Descrição: Os membros de gangue usam as "cores" de suas facções, às vezes no sentido literal, outras vezes representadas por uma determinada peça de roupa ou tatuagem. A maioria tem cicatrizes deixadas por inúmeras batalhas e exibem anéis ou outras jóias chamativas.

Dicas de interpretação: Os membros de gangue são bandidos. Sua posição na gangue é determinada pela agressividade de seus atos e pela selvageria que demonstram quando provocados. A maioria parte para a briga à menor afronta. Os demais juntam uns dez amigos para dar uma surra no sujeito que os aborreceu. Na maioria das vezes, eles preferem emboscar os oponentes com uma saraivada (geralmente imprecisa) de balas, fugindo em seguida para um lugar seguro. Quando confrontados com oponentes bem armados e competentes, eles dão no pé e esperam pela oportunidade de acertar as contas quando o inimigo menos esperar.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 2, Perseverança 2, Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armas de Fogo 1, Briga 2, Condução 1 e Esportes 2.

Vantagens: Aliados 2, Ligeiro 2 e Status 1.

Força de Vontade: 4.

Moralidade: 6.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Ira.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 11 (13, se contada a Vantagem Ligeiro).

Vitalidade: 7.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Parada de dados
Glock 17 (pist. peq. calibre)	2 (L)	20/40/80	17+1	6

Blindagem: nenhuma

Policial

Mote: "Por favor, senhor, saia do carro."

Histórico: Muitas pessoas se tornam policiais por desejarem proteger o próximo. Algumas, geralmente ex-soldados, juntam-se à força em busca de uma oportunidade de usar suas habilidades contra oponentes vivos. Os policiais geralmente são bem treinados em criminologia, procedimentos de investigação, combate desarmado e à mão armada, além de técnicas fundamentais de primeiros socorros.

Descrição: A maioria dos policiais é composta de homens altos e de ombros largos, cabelos curtos (muitas vezes à escovinha) e físicos musculosos. Cultivam deliberadamente uma personalidade intimidadora, uma atitude da qual dificilmente conseguem se livrar quando não estão de serviço.

Dicas de interpretação: Os policiais são treinados para tratar os civis com educação e imparcialidade. Eles não podem se dar ao luxo de fazer amigos ou parecer favorecer uma pessoa em detrimento de outra. Tendem a presumir que as pessoas são culpadas até prova em contrário, e os policiais com muitos anos de experiência podem ser sarcásticos e cínicos ao lidar com o público.

Atributos: Inteligência 3, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Presença 3, Manipulação 2 e Autocontrole 4.

Habilidades: Armamento 2, Armas de Fogo 3, Astúcia 2, Briga 2, Condução 3, Dissimulação 1, Empatia 2, Erudição (Criminologia) 3, Esportes 2, Furto 2, Informática 1, Intimidação 2, Investigação (Cenas de Crimes) 3, Medicina 1 e Manha 3.

Vantagens: Aliados 2, Ás do Volante, Reflexos Rápidos 2 e Status 2.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 7.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 7 (9, se contada a Vantagem Reflexos Rápidos).

Defesa: 3.

Deslocamento: 11.

Vitalidade: 8.

Armas/Ataques (policial):

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Parada de dados
Cassetete	1 (C)	1	nocaute (pág. 168)	6

Tipo	Modificador de Arremesso	Área da Explosao	Dano	Especial	Parada de dados
Glock 17 (pist. peq. calibre)	2 (L)	20/40/80	17+1	—	8
Remington 870 (espingarda)	4 (L)	20/40/80	8+1	explosão do 9 (pág. 134)	10

Blindagem:

Tipo	Índice	Penalidade imposta à Defesa
Colete de kevlar (fino)	1/2	0

Membro da SWAT

Mote: "Deitado no chão e mãos atrás da cabeça! Já!

Histórico: Os membros da SWAT (*Special Weapons and Tatics* — Armas e Táticas Especiais) são policiais que recebem treinamento especial semelhante ao das tropas de elite no que se refere a operações que envolvem reféns ou suspeitos armados até os dentes, como terroristas ou paramilitares. Esses policiais geralmente se encontram em melhor forma que os colegas e recebem treinamento adicional com armas de fogo e em táticas de combate. Não costumam ser acionados, exceto em situações extremas, e operam mais como soldados do que policiais. Quando confrontados com um indivíduo armado, é bem provável que atirem para matar.

Descrição: Os membros da SWAT vestem uniformes especializados, geralmente negros, com forte blindagem balística e um arnês para carregar o equipamento. Costumam esconder os rostos atrás de viseiras ou máscaras.

Dicas de interpretação: Os membros da SWAT são muito mais dedicados que seus colegas da força policial. Eles costumam se considerar um esquadrão de elite e comportam-se como tal diante de civis e outros policiais. Quando em ação, seu desempenho é idêntico ao de soldados ou tropas especiais, operando em perfeita sincronia e com disparos precisos.

Atributos: Inteligência 3, Raciocínio 4, Perseverança 3, Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 4.

Habilidades: Armamento 2, Armas de Fogo (Submetralhadoras) 4, Astúcia 2, Briga 2, Condução 3, Dissimulação 3, Empatia 2, Erudição (Criminologia) 3, Esportes 3, Furto 2, Informática 1, Intimidação 3, Investigação (Cenas de Crimes) 2, Medicina 1 e Manha 3.

Vantagens: Aliados 3, Reflexos Rápidos 2, Saque Rápido (Armas de Fogo) e Status 3.

Força de Vontade: 7.

Armas/Ataques (membro da SWAT):

Tipo	Modificador de Arremesso	Área da Explosao	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Granada de concussão	+2	3	4 (C)	1	derrubada (pág. 168)	9

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Parada de de dados
Glock 17 (pist. peq. calibre)	2 (L)	20/40/80	17+1	10
H&K MP–5 (subm. grd.)	3 (L)	50/100/200	30+1	12

Blindagem:

Tipo	Índice	Penalidade imposta à Defesa
Colete de campanha	2/3	–1

Moralidade: 7.

Virtude: Justiça.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 8 (10, se contada a Vantagem Reflexos Rápidos).

Defesa: 4 (3 com o colete de campanha).

Deslocamento: 12.

Vitalidade: 8.

Caçador de monstros

Mote: "Eles estão por aí, escondidos entre nós, vitimando os inocentes e os indefesos. Vou fazê-los pagar pelo que fizeram."

Histórico: O "caçador de monstros" é um homem ou uma mulher que presenciou em primeira mão as abominações que afligem o mundo moderno, sejam fantasmas, vampiros ou lobisomens. Alguns caçadores perderam entes queridos nas mãos de uma dessas criaturas. Outros podem ter sido eles mesmos as vítimas, e sobreviveram apenas por sorte ou devido à crueldade de seus algozes. Mas, em vez de se intimidarem com o horror pelo qual passaram, esses indivíduos dedicam-se a encontrar e destruir as criaturas. Os caçadores de monstros geralmente operam sozinhos. Muitos não desejam colocar as pessoas em risco, mas outros se deixaram consumir pela paranóia a ponto de não confiarem em ninguém. Eles costumam levar vidas secretas, trabalham durante o dia e rondam as ruas à noite.

Descrição: Existem caçadores de monstros de todo tipo e tamanho. Alguns, perturbados por suas experiências, estão sempre sujos e desgrenhados. Outros parecem perfeitamente respeitáveis até sacarem estaca e martelo de dentro de uma valise. Como as criaturas que caçam, essas pessoas se esforçam para se misturar à multidão.

Dicas de interpretação: A maioria dos caçadores de monstros apresenta em maior ou menor grau uma perturbação mental em função do que passaram. Geralmente são paranóicos e desconfiam até mesmo do amigo mais chegado, pois temem que este se transforme "num *deles*". Alguns se apegam a sua missão com zelo quase religioso, equiparando-se a cruzados modernos, ao passo que outros dedicam aos monstros a mesma indiferença que um caçador demonstraria pela caça.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 4, Perseverança 5, Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades: Armamento 4, Armas de Fogo 2, Astúcia 2, Briga 3, Ciências 1, Condução 1, Dissimulação 3, Erudição 2, Esportes 2, Informática 1, Intimidação 2, Investigação 2, Manha 2, Medicina 2, Ocultismo (escolha um monstro específico) 4 e Sobrevivência 2.

Vantagens: Reflexos Rápidos 2, Resistência Férrea 2 e Senso do Perigo.

Força de Vontade: 9.

Moralidade: 7.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 8 (10, se contada a Vantagem Reflexos Rápidos).

Defesa: 4.

Deslocamento: 12.

Vitalidade: 8.

Armas/Ataques (caçador de monstros):

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Facão	2 (L)	2	—	9
Estaca	1 (L)	1	coração como alvo (pág. 165)	4

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Especial	Parada de dados
Colt .45 ACP (pist. gr. calibre)	3 (L)	30/60/120	7+1	—	10
Remington 870 (espingarda)	4 (L)	20/40/80	8+1	explosão do 9 9 (pág. 134)	11

Blindagem:

Tipo	Índice	Penalidade imposta à Defesa
Roupas reforçadas/grossas	1/0	0

Fantasmas

Observação que consta da errata eletrônica divulgada pela White Wolf:

Fizemos algumas alterações do ponto de vista organizacional no que se refere a fantasmas e "espíritos". Elas não afetam as regras estabelecidas para os fantasmas nesta seção, mas serão importantes nos cenários de Lobisomem e Mago. Portanto, os fantasmas não são mais considerados "espíritos". O fantasma é uma entidade feita de matéria espiritual, mas é diferente de um "espírito", uma criatura feita de Essência que tem origem especificamente no Reino das Sombras. O coletivo para criaturas espirituais é "efeméride", mas espíritos e fantasmas são entidades distintas. Não se pode aprisionar um fantasma num fetiche, por exemplo, e os poderes dos lobisomens geralmente não afetam os fantasmas nem estão relacionados a eles.

Os fantasmas são os espíritos dos mortais que permanecem no mundo físico. Alguns deles não passam de vestígios dos mortos, resíduos de almas que reproduzem padrões simples de comportamento vez após vez, como uma fita de vídeo repetitiva. Outros são espíritos propriamente ditos que se "perderam" depois da morte. Incapazes de seguir adiante e entrar nos reinos espirituais, eles assombram seus antigos lares ou locais de trabalho, tornando-se cada vez mais solitários e frustrados com o passar das décadas. Outros ainda se apegam ao reino físico por pura teimosia, incapazes de deixar para trás assuntos não resolvidos ou um crime sem solução.

Esta seção fornece as regras fundamentais para a inclusão de diferentes tipos de fantasmas em suas histórias, detalha suas naturezas, intenções, habilidades e poderes. Os métodos utilizados pelos mortais para combater esses espíritos ou dar-lhes descanso também são discutidos aqui, bem como uma série de exemplos de espíritos prontos para uso.

As regras para lidar com fantasmas foram escritas pensando-se em pessoas mortais e vivas — como os personagens dos jogadores — como inimigas ou rivais dos espíritos. Mas essas regras também podem ser aplicadas a outros seres sobrenaturais que os jogadores venham a interpretar, como vampiros, lobisomens e magos. Os fantasmas também podem usar seus poderes e truques contra esses tipos de personagem, muitas vezes empregando as mesmas regras apresentadas nesta seção. **Vampiro: o Réquiem**, **Lobisomem: os Destituídos** e **Mago: o Despertar** também apresentam outros sistemas e vínculos que podem valer para fantasmas e personagens sobrenaturais.

Características dos fantasmas

Os fantasmas têm Atributos semelhantes aos dos personagens vivos, mas são abreviados e reduzidos a três categorias gerais: Poder, Refinamento e Resistência. O Poder representa a capacidade do fantasma de afetar o ambiente circundante, desde o ato de arremessar objetos ao de abrir e fechar portas. O Refinamento representa a capacidade do fantasma de interagir com elementos do ambiente ou manipulá-los, desde perceber a presença de invasores em sua "casa" a aterrorizar alguém com ilusões apavorantes. A Resistência representa a capacidade do fantasma de resistir a forças que podem bani-lo ou destruí-lo, desde orações a exorcismos, passando por ataques físicos com objetos abençoados. Esses Atributos podem variam de 1 a 10, apesar de somente fantasmas muito velhos e poderosos apresentarem características com índice superior a 5.

Os fantasmas não têm Habilidades nem Vantagens, a não ser que venham a se apossar de um corpo vivo (consulte a seção "Numes", a seguir). Tampouco apresentam a característica Tamanho no sentido convencional. O fantasma é um ser feito de efemeridade, um tipo de matéria espiritual. Como tal, ele tem uma espécie de "corpo", mas este é insubstancial para os seres e as coisas materiais. No que se refere à formação desse corpo espiritual, ou Corpus, o Tamanho de um fantasma é idêntico àquele que ele apresentava quando de sua morte (5 no caso de um ser humano adulto). Em lugar da Vitalidade, o fantasma tem um índice de Corpus que representa sua essência espiritual. O índice de Corpus é igual à soma da Resistência e do Tamanho do fantasma.

As únicas armas com as quais um mortal consegue afetar o Corpus de um fantasma são as abençoadas ou encantadas. Os artefatos abençoados, que encerram poder divino, infligem dano agravado aos fantasmas (veja a seção "Objetos abençoados", a seguir). Alguns objetos encantados (como um taco de beisebol enfeitiçado) podem provocar ferimentos contundentes, ao passo que outros (como uma espada encantada) são capazes de infligir dano letal.

A Defesa de um fantasma é aplicada ao ataque de outro. Sua Defesa é igual a seu Poder ou Refinamento, o que for *maior*.

Quando travam combate entre si, os fantasmas ou outros espíritos provocam dano contundente (a menos que tenham Numes que lhes permitam infligir dano letal ou agravado). Faça um teste de Poder + Refinamento. Cada sucesso infligirá um ponto de dano contundente ao Corpus do alvo. A Defesa de um fantasma é aplicada ao ataque de outro.

Os fantasmas regeneram seu Corpus no mesmo intervalo de tempo que os mortais se recuperam de dano (pág. 175). Se receber um número de pontos de dano agravado igual a seu índice de Corpus, o fantasma será destruído.

Os fantasmas têm outras características semelhantes às de um mortal. O Modificador de Iniciativa do fantasma é igual à soma Refinamento + Resistência. Seu Deslocamento é igual a Poder + Refinamento + 10 (fator específico).

Os fantasmas apresentam um índice de Moralidade, além de Virtudes e Vícios, exatamente como os personagens vivos, e estas características refletem a noção de moralidade dos espíritos no momento da morte. Os fantasmas estão sujeitos à degeneração assim como os mortais (consulte o Capítulo 4: Vantagens, pág. 93), mas, ao contrário destes últimos, eles não podem aumentar suas pontuações de Moralidade. Os fantasmas não amadurecem nem se aperfeiçoam: eles apenas declinam com o passar do tempo.

Os fantasmas também possuem um índice de Força de Vontade (Poder + Resistência) e pontos de Força de Vontade que podem ser usados do mesmo modo que no caso dos mortais. Os fantasmas recuperam Força de Vontade agindo de acordo com suas Virtudes e Vícios, exatamente como os personagens vivos. Além disso, eles recuperam automaticamente um ponto perdido de Força de Vontade no início de cada dia.

Por último, os fantasmas têm pontos de Essência que podem ser usados para ativar os Numes. A maioria dos fantasmas pode ter até dez pontos de Essência (os fantasmas muito antigos talvez tenham ainda mais). Eles recuperam a Essência utilizada à razão de um ponto por dia quando se encontram perto de suas âncoras. Também poderão recuperar Essência sempre que forem lembrados pelos vivos, como quando alguém deposita flores sobre seus túmulos ou — o que é muito mais forte — quando sua forma espectral é identificada por uma pessoa viva. O Narrador concederá Essência ao fantasma quando achar que o morto foi lembrado da maneira apropriada.

A natureza dos fantasmas

Os fantasmas são espíritos intangíveis que existem no mundo físico. O espectro com Refinamento 1 ou 2 só tem consciência da área ao redor de sua âncora (a seguir), ao passo que aqueles com Refinamento 3 ou superior conseguem perceber o resto do ambiente circundante quase como um mortal o faria.

Os fantasmas não podem ser vistos nem tocados pelos mortais, a não ser que o espírito faça um esforço especial para se manifestar (a seguir). Mesmo tendo se manifestado, o fantasma é uma presença etérea e insubstancial. Os fantasmas com Poder 1, 2 ou 3 muitas vezes não passam de uma névoa sinistra e brilhante ou uma bola de luz. Aqueles com Poder 4 ou 5 podem parecer tão reais e substanciais quanto uma criatura viva, pelo menos até alguém tocá-los. Os fantasmas atravessam objetos sólidos com facilidade, mesmo quando manifestos. Do mesmo modo, eles são incapazes de tocar ou manipular fisicamente objetos materiais, a menos que possuam um poder específico para tanto (consulte a seção "Numes"). São imunes a todos os tipos de dano terreno e capazes de ver e ouvir claramente, não importando as condições ambientais, quer se encontrem na mais completa escuridão, no meio de um nevoeiro ou de uma tempestade violenta.

Âncoras

Os fantasmas permanecem no mundo físico por causa de algo que os ancora ali e os impede de prosseguir rumo ao reino espiritual. Todo fantasma tem pelo menos uma âncora que o prende ao mundo físico. Alguns espíritos poderosos podem ter mais delas. O número e a natureza das âncoras de um fantasma dependem do indivíduo e das circunstâncias de sua morte. Na maioria dos casos, a âncora é um lugar ou objeto físico que tinha grande significado emocional para o fantasma durante sua existência mortal. Uma senhora idosa que tenha passado boa parte de seus últimos anos de vida confinada ao leito pode estar ancorada ao quarto ou à própria cama. O homem que levava um valioso relógio de bolso aonde quer que fosse pode ser um fantasma ancorado ao relógio, o espírito que assombra aqueles que possuem o utensílio. De vez em quando, os fantasmas podem se ancorar a *pessoas* em vez de objetos. O pai que dedicou seu último pensamento ao bem-estar dos filhos pode estar ancorado às crianças, zelando por elas na morte como fez em vida. Ou uma mulher assassinada por um ex-namorado pode descobrir seu fantasma ancorado a ele e sustentado por um rancoroso desejo de vingança.

Os fantasmas são obrigados a permanecer perto de suas âncoras o tempo todo, quer tenham se manifestado ou não. O fantasma conseguirá se afastar até dez metros de sua âncora para cada ponto de Poder que apresentar. Portanto, um fantasma de Poder 3 cuja âncora é uma mansão consegue ir a qualquer lugar no interior da casa, mas poderá se afastar no máximo trinta metros do exterior da construção.

As âncoras também facilitam a manifestação do fantasma no mundo físico. Se estiver a pelo menos um metro de sua âncora, o fantasma conseguirá se manifestar automaticamente sem a necessidade de um teste (veja a seção "Manifestações", a seguir).

Se tiver diversas âncoras, o fantasma conseguirá pular de uma para outra com o investimento de um único ponto de Força de Vontade, não importando a distância entre elas. Portanto, o pai que permanece no mundo físico para zelar por seus filhos pode passar de uma criança a outra, mesmo que uma delas se encontre do outro lado do mundo.

Se as âncoras de um fantasma forem alteradas (submetidas à santificação ou ao exorcismo; veja a seção "Como lidar com fantasmas") ou destruídas, o fantasma não mais conseguirá permanecer no mundo físico. Ele passará ao reino espiritual e não poderá retornar.

Manifestações

Quando deseja interagir com os mortais ou com o mundo físico, o fantasma é obrigado a se manifestar, concentrando sua energia numa forma suficientemente substancial para que sua presença seja perceptível. A manifestação fantasmagórica não necessariamente precisa ser visível. Se desejar, o fantasma inteligente pode optar por se manifestar invisível, mas sua presença ainda deixará vestígios detectáveis pelos mortais. Entre os exemplos de manifestações fantasmagóricas invisíveis temos pontos de grande frialdade, odores estranhos ou intensos e campos magnéticos exagerados.

Algumas áreas são mais favoráveis à energia espiritual do que outras. Para os fantasmas, é muito fácil se manifestar em cemitérios, mas já não é o caso de laboratórios. Como regra geral, os locais onde os mortais costumam expressar emoções fortes — amor, raiva, tristeza ou medo — criam condições que permitem aos fantasmas acesso mais fácil ao mundo físico. Lugares estéreis e desprovidos de emoções, ou áreas remotas que pouco ou nada conhecem dos sentimentos humanos, dificultam bastante a aparição dos fantasmas.

Curiosamente, a presença de mortais gera um efeito cumulativo que, na verdade, inibe a manifestação dos fantasmas. Aparentemente, trata-se de um fenômeno exclusivo da era científica contemporânea, na qual os adultos são condicionados a desacreditar os episódios de atividade sobrenatural. Quanto mais pessoas se juntarem num determinado local, mais difícil será para o fantasma se manifestar.

A manifestação exige um teste bem-sucedido de Poder + Refinamento. Modificadores positivos ou negativos podem ser aplicados, dependendo do local (consulte a tabela). Se houver mais de um mortal presente, cada pessoa depois da primeira imporá um modificador de –1 ao teste (essa última penalidade não se aplica a outros seres sobrenaturais que se encontram no mesmo local que o fantasma; o número dessas criaturas não afeta a capacidade de manifestação do espírito). Se for bem-sucedido, o fantasma conseguirá se manifestar e continuar nesse estado durante o resto da cena se assim o desejar. Ele poderá se fazer visível ou invisível a seu bel-prazer e reverter o processo a qualquer momento. Em caso de falha, o fantasma não se manifestará e perderá um ponto de Força de Vontade. O espectro poderá continuar tentando se manifestar enquanto tiver pelo menos um ponto de Força de Vontade remanescente. Se exaurir toda a sua Força de Vontade, ele só poderá tentar novamente a manifestação no dia seguinte.

Depois de manifesto, o fantasma pode tentar interagir com o mundo físico comunicando-se com quaisquer mortais presentes (veja a seção "Comunicação", a seguir) ou recorrendo a um de seus Numes.

Modificadores das manifestações

Local	Modificador
Cemitério	+3
Campo de batalha	+3
Igreja	+2
Hospital	+2
Edifício histórico (cem anos ou mais)	+2
Edifício antigo (cinqüenta a cem anos)	+1
Estrutura artesanal (ponte de madeira, galpão)	+1
Estacionamento	–1
Edifício comercial moderno (mercado, galeria)	–1
Edifício industrial moderno	–2
Laboratório moderno	–3

Comunicação

A interação com os seres vivos é difícil para os fantasmas, mesmo nas melhores condições. Sem os Numes adequados, o fantasma manifesto não tem voz. Ele pode formar palavras com a boca e torcer para um mortal ler seus lábios, ou então pode tentar transmitir a mensagem por meio de gestos. Os mais complicados, como a linguagem de sinais, são muito difíceis para os fantasmas, pois eles têm dificuldade para traduzir seus pensamentos em movimento físico. Faça um teste de Refinamento para cada uma dessas tentativas, sujeito a um modificador de –1 para cada década que tiver se passado desde a morte do fantasma. Em caso de falha, o espírito será simplesmente incapaz de imaginar os sinais e gestos corretos para transmitir a mensagem. Gestos simples (fazer sinal para que um mortal o siga, apontar um objeto escondido) não exigem testes de Refinamento.

Os fantasmas que possuem os Numes apropriados podem se comunicar com os mortais de várias maneiras, desde falar diretamente ou escrever sobre objetos.

Numes

Os fantasmas têm uma série de poderes a sua disposição para interagir com o mundo físico ou manipulá-lo. Esses poderes, chamados Numes, variam desde auras aterrorizantes à possessão direta de corpos vivos. O tipo de Nume apresentado pelo fantasma depende de sua natureza e personalidade, de seus objetivos e das circunstâncias de sua morte. O número de poderes que ele tem depende de sua idade. Como regra geral, os fantasmas têm um Nume para cada dez anos passados desde suas mortes. Portanto, o fantasma morto há trinta anos pode ter no máximo três Numes. É claro que as exceções são possíveis no caso de espíritos excepcionalmente poderosos ou obstinados. Ao criar os próprios fantasmas, designe os Numes que achar apropriados ao espírito e ao tipo de história que você deseja contar.

Veremos a seguir alguns exemplos de Numes que os fantasmas podem ter, acompanhados de seus custos e efeitos. Sinta-se à vontade e use-os como diretrizes para a criação de seus próprios poderes, ou altere-os como achar melhor a fim de satisfazer às necessidades da crônica.

Compulsão

O fantasma é capaz de exercer sua vontade sobre uma pessoa viva e mandá-la realizar tarefas como se esta não passasse de um fantoche. Use um ponto de Essência e faça um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima. Se o fantasma falhar ou empatar (ou o mortal vencer), a vítima não será

afetada. Se vencer, o fantasma assumirá o controle e poderá mandar a vítima praticar quaisquer atos que o espírito desejar, limitados apenas pelas capacidades da pessoa. A vítima pode tentar se livrar do controle do fantasma a cada turno consecutivo com outro teste disputado. Use as próprias paradas da vítima para determinar o resultado de suas ações. O fantasma é capaz de comandar simultaneamente (desde que tenha Essência suficiente) um número de vítimas igual a seu índice de Refinamento.

Comunicação Espiritual

O fantasma é capaz de falar diretamente aos mortais depois de se manifestar. Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento. Obtendo-se êxito, o fantasma conseguirá emitir uma única frase.

Controle de Animais

O fantasma é capaz de exercer sua vontade sobre um animal, controlando-o completamente. Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento, subtraindo a Perseverança do animal da parada de dados. O êxito significa que o fantasma é capaz de mandar o animal realizar qualquer tarefa que o espírito desejar, limitada apenas pelas capacidades físicas da criatura. O fantasma poderá controlar o animal pelo resto da cena se assim desejar. O fantasma é capaz de controlar simultaneamente (desde que tenha Essência suficiente) um número de animais igual a seu índice de Refinamento.

Ilusão

O fantasma tem o poder de criar imagens ilusórias. Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento. Um modificador negativo pode ser aplicado ao teste dependendo do tamanho e da complexidade da ilusão. Imitar apenas a voz de uma pessoa ou criar um odor característico (como um perfume) não incorre em qualquer modificador negativo, mas criar a ilusão de uma pessoa pode se sujeitar a uma penalidade de –1. Criar a ilusão de uma pessoa específica (o que inclui os padrões de voz e os maneirismos) e conhecida por uma testemunha pode exigir uma penalidade de –2. Criar uma ilusão complexa que parece ter substância física (a testemunha se convence de que pode "tocar" a ilusão e esta parece sólida ao contato) incorre numa penalidade igual ou superior a –3. Ilusões pequenas e discretas costumam ser muito mais eficazes do que as grandes e chamativas. Este poder só funciona com uma vítima de cada vez. Outros mortais nas proximidades do alvo não enxergarão o que ele vê. Quando o alvo vir a ilusão, faça um teste de Raciocínio + Autocontrole (ou então o Narrador poderá permitir que o Autocontrole seja substituído por Ocultismo se o personagem souber que existe atividade espectral na área). Se o teste gerar sucessos em número igual ou superior àqueles obtidos pelo fantasma em seu próprio teste, a vítima perceberá que a imagem não pode ser real. Se o fantasma vencer, o alvo acreditará que a ilusão é genuína, mas será feito um outro teste de Raciocínio + Autocontrole (ou Ocultismo) em nome dele a cada turno consecutivo para tentar enxergar a verdade. O fantasma é capaz de manter apenas uma ilusão por vez, e cada uma delas persistirá durante toda uma cena, a menos que seja desfeita.

Perturbação Magnética

A manifestação do fantasma provoca defeitos em equipamentos eletrônicos devido a uma forte distorção magnética. Nenhum teste é necessário. Desde que tenha êxito ao se manifestar, o fantasma perturbará aparelhos eletrônicos a uma distância em metros igual a seu índice de Poder. Rádios, televisores e telefones emitem estática. Dispositivos deixam de funcionar. As luzes se apagam. Gravações em vídeo ou película são apagadas/expostas, arruinando as imagens capturadas.

Possessão

O fantasma pode tentar possuir um ser humano vivo e controlar o corpo dele/dela durante um breve período. Use um ponto de Essência e faça um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima. Se vencer, o fantasma passará a controlar o corpo da vítima durante uma única cena. Use as paradas de dados e as características disponíveis da vítima (exceto os pontos de Força de Vontade, que serão idênticos à pontuação atual de Força de Vontade do fantasma) em qualquer ação que o fantasma desejar realizar. Se o mortal vencer ou empatar, o espírito falhará em sua tentativa de possessão. Desde que tenha pontos de Essência remanescentes, o fantasma poderá continuar tentando possuir o alvo. Se o corpo possuído for morto ou nocauteado, o fantasma será obrigado a deixá-lo e terá de possuir outra vítima se ainda quiser agir.

Os ataques com objetos abençoados desferidos contra o fantasma que se apossou de um corpo vivo danificam o Corpus do fantasma, e não seu hospedeiro físico (mais informações na seção "Objetos abençoados", a seguir).

Psicofonia

O fantasma consegue falar com os mortais por meio do corpo de uma outra pessoa viva. Faça um teste de Poder + Refinamento, sendo a Perseverança do alvo subtraída da parada de dados como uma penalidade. Se o alvo for voluntário, nenhum teste será necessário. Se o fantasma falhar, nenhuma comunicação será possível. Mas, se vencer, o fantasma poderá falar usando as cordas vocais da pessoa durante um único turno. Ao final do turno, o médium receberá um ponto de dano contundente devido ao esforço excessivo do contato. Se o fantasma quiser continuar falando através do paranormal, outro teste de Poder + Refinamento terá de ser realizado a cada turno. O médium receberá mais um ponto de dano contundente ao final de cada turno de comunicação. Se este ficar inconsciente, não será mais possível manter o contato.

Símbolo Espiritual

O fantasma é capaz de criar mensagens ou imagens usando mídias maleáveis. Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento. Em caso de falha, nada acontecerá. Se o teste for bem-sucedido, o fantasma poderá criar uma única mensagem ou imagem. É possível escrever uma frase no vapor condensado sobre o espelho. Ouve-se uma declaração espectral em meio à estática de uma gravação de áudio. Ou uma imagem é sobreposta a um quadro de filme ou fita de vídeo.

Telecinesia

O fantasma consegue manipular objetos como se tivesse mãos físicas. Ele é capaz de apanhar coisas, arremessá-las, abrir e fechar portas e janelas, escrever mensagens: ou seja, qualquer coisa que um mortal poderia fazer com suas mãos.

Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento. O número de sucessos obtidos determinará a Força relativa do fantasma ao tentar erguer e/ou mover um objeto (mais informações sobre como erguer/mover objetos no Capítulo 2: Atributos, pág. 47). Se os sucessos obtidos igualarem a Força necessária para erguer um determinado objeto, o fantasma conseguirá movê-lo um metro. Cada sucesso adicional permitirá ao fantasma mover o objeto mais um metro. Se o fantasma desejar atirar alguma coisa em alguém e sucessos suficientes forem obtidos para erguê-la (e alcançar o alvo), o número total de sucessos da telecinesia formará uma parada de ataque a ser lançada contra o alvo. Como alternativa, o fantasma pode tentar atacar o alvo diretamente, usando sua força bruta para deixar cortes, escoriações e marcas de mordida no corpo da vítima. Trate isto como um ataque normal submetido a um modificador de –3. O ataque vai ignorar a Defesa do alvo, qualquer abrigo disponível e toda a blindagem usada (a menos que esta seja sobrenatural).

Terror

O fantasma tem o poder de aterrorizar os mortais que presenciam sua manifestação. Faça um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole de cada mortal que presenciar em primeira mão a manifestação do fantasma (se várias pessoas forem testemunhas, jogue a parada mais alta de Perseverança + Autocontrole para o grupo como um todo). Se o fantasma perder ou empatar, os mortais na área não serão afetados e ficarão imunes a novos usos deste poder pelo resto da cena. Talvez seus subconscientes não permitam que eles reconheçam o espírito, ou então eles tomam erroneamente a imagem criada com a intenção de assustar por alguma outra coisa, como uma alucinação ou um truque da luz. Os mortais que perderem fugirão do espírito e não retornarão à área assombrada antes de um dia no mínimo.

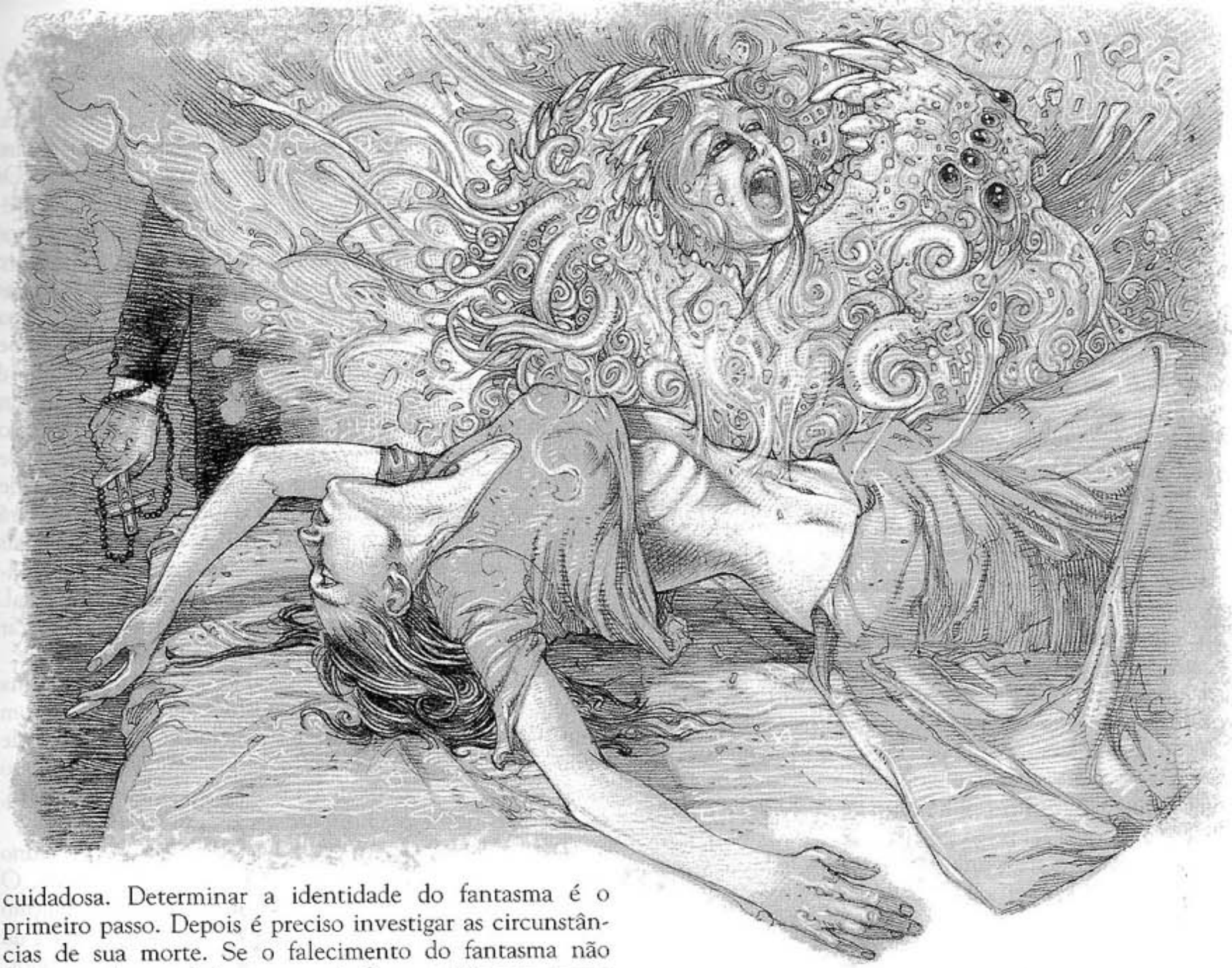
Como lidar com fantasmas

Na posição de antagonistas, os fantasmas são seres difíceis de confrontar ou contrariar. São imunes a praticamente todas as formas de dano físico, conseguem atravessar objetos sólidos e, quando pressionados, são capazes de se desmaterializar e colocar-se fora do alcance dos mortais.

Em geral, a única maneira de os mortais lidarem com os fantasmas é por meio das pessoas, lugares e coisas que os ancoram ao mundo físico. Resolvendo-se os vínculos que prendem os fantasmas na Terra, é possível dar-lhes descanso ou entregá-los ao julgamento que tanto merecem.

Destruição das âncoras

O método mais simples (mas não necessariamente o mais fácil) de lidar com um fantasma é localizar e destruir sua(s) âncora(s). O problema é que as âncoras nem sempre são óbvias. Muitas vezes, nem mesmo o fantasma sabe o que o prende ao mundo físico. Deduzir que objeto(s) ancora(m) o espírito exige observação, pesquisa e investigação



cuidadosa. Determinar a identidade do fantasma é o primeiro passo. Depois é preciso investigar as circunstâncias de sua morte. Se o falecimento do fantasma não fornecer pistas suficientes para indicar sua âncora, novas pesquisas serão necessárias para identificar quaisquer pertences que poderiam servir de vínculo.

Identificada a âncora, só restará destruir o objeto, o que às vezes é mais fácil dizer do que fazer. A âncora precisa ser danificada a ponto de não mais existir na forma que o fantasma a conhecia. A pedra de um anel de diamante tem de ser separada da argola; a argola tem de ser derretida e a pedra despedaçada. Você encontrará mais detalhes sobre a destruição de objetos no Capítulo 6: Sistemas dramáticos, pág. 136.

Se a âncora de um fantasma for um local, e não um objeto, o processo de destruição talvez seja difícil ou até mesmo impossível. Se o espírito assombra um determinado quarto de hotel, como destruir completamente um único quarto e deixar o resto do prédio intacto? Essas situações exigem providências extraordinárias, como o exorcismo, por exemplo.

Resolução de assuntos inacabados

Se o propósito do fantasma é cumprir uma obrigação ou satisfazer um desejo que não conseguiu completar em vida, é possível dar descanso ao espírito identificando o que o fantasma deseja e resolvendo a situação. Isso pode envolver muita investigação, pois será preciso identificar o fantasma e pesquisar seu passado; ou então pode exigir tentativas de estabelecer comunicação direta com o espírito a fim de descobrir o que ele quer. Quando as necessidades do fantasma forem satisfeitas, suas âncoras desaparecerão e ele abandonará o mundo físico para todo o sempre.

Abjurações

As abjurações são orações ou ritos que têm como objetivo expulsar o fantasma, perturbar sua manifestação e afastá-lo durante algum tempo. A abjuração exige um teste disputado de Perseverança + Autocontrole contra a parada de Poder + Resistência do fantasma.

Os personagens podem obter as especificações de uma prece ou de um ritual de abjuração com um pouco de pesquisa. O mais importante é o conhecimento e a concentração da pessoa que faz a oração. Para executar uma abjuração sem se sujeitar a quaisquer penalidades, o personagem precisa ter no mínimo Moralidade 8 e Ocultismo ou Erudição (Religião) 3. O índice de Moralidade reflete a pureza de pensamento e intenção do personagem, ao passo que o da Habilidade reflete um mínimo de experiência e treinamento na celebração do rito. Para cada círculo de Moralidade ou de Habilidade abaixo do índice 8 ou 3, o teste de abjuração ficará sujeito a uma penalidade de –1. Do mesmo modo, cada círculo de Moralidade ou de Habilidade acima do índice 8 ou 3 proporcionará um modificador de +1 para refletir a concentração e a experiência extraordinárias do personagem.

Falha dramática: O personagem é completamente sobrepujado pela força absoluta da motivação e da determinação do fantasma. Ele perde um ponto de Força de Vontade e não poderá executar outras abjurações pelo resto da cena.

Falha: A fé ou a competência do personagem deixa a desejar, e o fantasma é indiferente à prece. O personagem poderá tentar a abjuração novamente se desejar.

Êxito: A fé ou a competência do personagem expulsa o fantasma das imediações. O espectro é obrigado a reverter a manifestação e não conseguirá se manifestar novamente diante do personagem até o dia seguinte.

Êxito excepcional: O fantasma é completamente intimidado pela fé ou pela competência do personagem. O espírito é obrigado a reverter a manifestação e não con-

seguirá se manifestar novamente em lugar nenhum até o dia seguinte.

Exorcismos

Os exorcismos são ritos especiais de santificação que a mitologia popular relegou a casos de possessão demoníaca, mas na verdade podem ser usados para desarraigar e banir qualquer tipo de espírito do mundo físico. Como uma abjuração, o exorcismo tem mais a ver com a pessoa que celebra o ritual do que com as palavras pronunciadas, e trata-se essencialmente de uma disputa de vontades entre o mortal e o espírito. O personagem que conduz o exorcismo precisa ter no mínimo Moralidade 8 e Ocultismo ou Erudição (Religião) 3 para não ficar sujeito a penalidades no teste. Para cada círculo de Moralidade ou de Habilidade abaixo do índice 8 ou 3, aplica-se uma penalidade de –1. Para cada círculo de Moralidade ou de Habilidade acima do índice 8 ou 3, obtém-se um bônus de +1.

O exorcismo é uma ação prolongada e disputada, sendo que cada teste representa cinco minutos de encantamento e oração. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole em nome do personagem que conduz o exorcismo, e de Poder + Resistência pelo fantasma. A cada teste, o lado que obtiver mais sucessos (não importando o total de sucessos obtidos) fará com que o outro perca um ponto de Força de Vontade. Os testes de exorcismo prosseguirão até o personagem desistir voluntariamente da tentativa ou um dos lados ficar sem Força de Vontade. Se o personagem ficar sem Força de Vontade, ele estará num estado catatônico, arrasado tanto física quanto emocionalmente. Se o fantasma ficar sem Força de Vontade, ele não conseguirá se agarrar a sua âncora e será banido do reino físico para todo o sempre.

Se nenhum dos lados tiver êxito ou ambos conseguirem o mesmo número de sucessos num determinado teste, a batalha continuará durante mais cinco minutos sem que ninguém perca Força de Vontade.

Se várias pessoas participarem do ritual de exorcismo, trate a tentativa como trabalho de equipe (pág. 133). Um dos participantes é o agente principal, e todos os secundários podem ou não contribuir com bônus para o teste dele a cada etapa do rito. O principal perderá toda a Força de Vontade em nome de seu "lado".

Falha dramática: O personagem (ou o fantasma) sofre um choque terrível que reverbera no âmago de seu ser. Uma penalidade de –2 será imposta ao teste seguinte.

Falha: O personagem (ou o fantasma) fica a desejar na batalha de vontades.

Êxito: O personagem (ou o fantasma) tem energia e determinação. O oponente perderá um ponto de Força de Vontade se você tiver obtido o maior número de sucessos.

Êxito excepcional: O personagem (ou o fantasma) provavelmente infligirá um golpe incapacitante na fé ou na convicção do oponente. Se você obtiver mais sucessos, o oponente perderá dois pontos de Força de Vontade em vez de um só.

Objetos abençoados

Como as preces e os rituais, os objetos abençoados ou santificados e impregnados de fé podem ser usados para perturbar a manifestação física de um fantasma, danificá-lo ou destruí-lo completamente. Objetos abençoados ou encantados estão entre os únicos meios pelos quais um ataque físico é capaz de ferir um espírito manifesto. O dano advém da fé investida no objeto, e não da força do golpe.

Qualquer coisa pode ser um objeto abençoado ou sagrado, desde uma antiga cruz de madeira a um exemplar surrado do Alcorão, passando por um rosário budista. Os objetos abençoados têm índices que variam de 1 a 5 e representam o poder da fé imbuída no artefato. Os verdadeiros objetos abençoados do mundo moderno são quase sempre relíquias de épocas anteriores e mais supersticiosas. Essas relíquias não podem ser fabricadas intencionalmente. Sua bênção é um poder misterioso conferido pela fé. Cabe inteiramente ao Narrador determinar se um artefato é abençoado ou não. A cruz carregada durante anos por um missionário virtuoso pode possuir uma aura de fé, ao passo que o livro usado por um pregador famoso num programa de televisão talvez nunca venha a desenvolver esse tipo de ressonância. É impossível predizer onde a fé se manifestará fisicamente. Do mesmo modo, dificilmente meros mortais saberiam dizer se uma relíquia sagrada foi ou não impregnada com fé antes de testarem-na contra o sobrenatural. Certas criaturas sobrenaturais às vezes conseguem detectar uma aura divina, mas os mortais não têm essa capacidade.

Para usar um objeto abençoado contra um fantasma manifesto, faça um teste normal de ataque como faria com uma arma comum, mas em vez de acrescentar o índice de dano como dados extras, adicione o índice do artefato abençoado a sua parada de dados. Se o ataque tiver êxito, cada sucesso infligirá um ponto de dano agravado.

Exemplo: *O Padre Thomas tem nas mãos um rosário abençoado (índice 2), com o qual ele ataca uma aparição. O jogador que o interpreta faz um teste de Força 2 + Armamento 1 + três dados por causa da bênção do objeto. A Defesa 2 da aparição é subtraída da parada, restando apenas quatro dados. O resultado é 4, 6, 8 e 9: dois sucessos, que serão infligidos à aparição como dois ferimentos agravados.*

Os objetos abençoados que não foram fabricados com a intenção de serem utilizados em combate não ficam sujeitos à penalidade usual de –1 das armas improvisadas (pág. 136). Seu poder vem da fé projetada por eles, não de sua resistência ou utilidade.

Tipos de fantasmas

Apresentamos a seguir tipos genéricos de fantasmas que você pode incluir em suas histórias. Cada perfil tem as próprias habilidades exclusivas. Foram listados em ordem geral de poder e raridade.

Aparição

Histórico: As aparições constituem a forma mais comum de espírito e são encontradas em lugares mal-assombrados de todo o mundo. Geralmente o espírito de alguém que teve morte repentina ou violenta, ou uma alma perdida que ficou aprisionada no mundo, a aparição tem o poder de aterrorizar todos os mortais que enfrenta.

Descrição: As aparições podem ter muitas formas, desde filetes cambiantes de luz a formas humanas quase indistinguíveis dos vivos. Esses espíritos podem ostentar indícios de sua morte. A aparição de um homem assassinado tem manchas de sangue na camisa. A vítima da queda de um avião talvez nem seja mais reconhecível devido às queimaduras.

Dicas de interpretação: As aparições geralmente estão ligadas aos locais de suas mortes e talvez só se manifestem quando o momento do falecimento se repete (por exemplo, sempre ao pôr do sol). Em muitos casos, elas não interagem

com os mortais, simplesmente simulam suas vidas anteriores, mas alguns fantasmas particularmente zangados descontam sua raiva nos vivos sempre que têm uma oportunidade. Em casos raros, esses espíritos são capazes de se comunicar com os mortais e muitas vezes tentam dar avisos lúgubres ou incitar um indivíduo a solucionar as circunstâncias de suas mortes.

Atributos: Poder 2, Refinamento 1 e Resistência 2.

Força de Vontade: 4.

Moralidade: 7.

Virtude: Temperança.

Vício: Inveja.

Iniciativa: 3.

Defesa: 2.

Deslocamento: 13 (fator específico 10).

Tamanho: 5.

Corpus: 7.

Numes: escolha um dentre Perturbação Magnética (nenhum teste é necessário), Psicofonia (parada: 3) ou Terror (parada: 3).

Poltergeist

Histórico: O *poltergeist*, ou "fantasma barulhento", é um espírito cuja presença se faz conhecer pela produção de sons inexplicáveis (passos, portas que batem) e o deslocamento de objetos, às vezes de maneira violenta. Pratos voam pela sala. Canetas rabiscam mensagens em cadernos ou paredes. Em casos raros, as vítimas mortais manifestam marcas de mordida ou arranhões por todo o corpo. Às vezes, esses espíritos são fantasmas zangados que aprenderam a usar seus poderes para manipular o mundo físico. Em outras ocasiões, a atividade *poltergeist* parece se concentrar num adolescente ou pré-adolescente da casa (geralmente uma menina), o que talvez indique uma forma de poder psíquico latente.

Descrição: Os *poltergeists* são entidades invisíveis cuja presença se faz conhecer pelo deslocamento de objetos físicos. Os mortais às vezes vêem bolas cintilantes de luz ou filetes resplandecentes de fumaça, ou mais raramente enxergam esses seres como vagas formas humanóides que aparecem nas gravações em vídeo.

Dicas de interpretação: Os *poltergeists* só conseguem interagir com o mundo físico por meio de objetos, quase sempre inanimados, como pratos, copos e móveis. Os mais poderosos são capazes de afetar os seres vivos diretamente, esmurrando-os, mordendo-os ou fazendo-os voar pelo aposento. Esses fantasmas são capazes de deixar mensagens escritas, mas raramente se interessam pela comunicação. A raiva e a violência são características comuns dos *poltergeists* e podem apontar aos pesquisadores sinais de adolescentes perturbados nas vizinhanças do local assombrado.

Atributos: Poder 3, Refinamento 3 e Resistência 2.

Força de Vontade:5.

Moralidade: 6.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 5.

Defesa: 3.

Deslocamento: 16 (fator específico 10).

Tamanho: 5.

Corpus: 7.

Numes: Perturbação Magnética (nenhum teste é necessário), Símbolo Espiritual (parada: 6) e Telecinesia (parada: 6).

Enganador

Histórico: O enganador é um espírito inteligente e poderoso, capaz de aterrorizar (e até mesmo ferir) os mortais, tapeando-os com ilusões impressionantes. Esses espíritos podem ser vestígios de uma era mais antiga e primitiva em que a veneração dos seres humanos conferia a esses seres poder e discernimento ainda maiores para manipular os pensamentos dos mortais. Em casos raros, os enganadores são as almas maldosas de mortais poderosos determinados a vingar uma injustiça cometida contra eles.

Descrição: Os enganadores podem assumir qualquer aparência que desejarem. Tomam a forma de um ente querido num determinado momento; em seguida aparecem como um monstro saído de pesadelos. Eles geralmente preferem não se revelar e recorrem a ilusões indiretas que variam das flagrantemente óbvias (sangue escorrendo pelas paredes) às mais sutis (a vítima não vê a placa que diz *em manutenção* antes de cair no fosso do elevador).

Dicas de interpretação: Os enganadores dão excelentes antagonistas para uma história clássica de fantasmas, sendo capazes de criar qualquer imagem que desejarem a fim de se comunicar com suas vítimas (ou eliminá-las). Ao contrário das aparições, os enganadores conseguem se comunicar diretamente com os mortais quando querem, por meio de mensagens escritas ou ilusões grotescas (o semáforo de pedestres muda de "ande" para "corra"), ou simplesmente falando por meio de uma forma ilusória. Em muitos casos, esses fantasmas são entidades maliciosas que adoram aterrorizar ou ferir as vítimas em represália por alguma antiga ofensa. Outros usam seu poder para se vingar de inimigos específicos. O fantasma de um menino assassinado pela polícia local pode impor sua própria forma de justiça àqueles que o mataram. Ocasionalmente, esses espíritos são entidades benévolas e usam seu poder para proteger os inocentes, auxiliando-os por meio de mensagens óbvias ou discretas.

Atributos: Poder 4, Refinamento 4 e Resistência 3.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 4.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Inveja.

Iniciativa: 7.

Defesa: 4.

Deslocamento: 18 (fator específico 10).

Tamanho: 5.

Corpus: 8.

Numes: Comunicação Espiritual (parada: 8), Ilusão (parada: 8) e Terror (parada: 8).

Possessor de corpos

Histórico: Os possessores de corpos são espíritos raros e muito poderosos capazes de possuir os corpos de pessoas vivas. Esses espíritos são quase sempre maldosos (alguns diriam demoníacos). Usam seu poder para saciar necessidades físicas que lhes foram negadas por suas formas intangíveis ou para fazer as vítimas sofrerem.

Descrição: Os possessores de corpos ocasionalmente aparecem como formas brilhantes e insubstanciais que fluem feito fumaça sobre ou para dentro dos corpos de suas vítimas. As vítimas de possessão podem exibir sinais claros de controle sobrenatural. Seus olhos ficam embaciados e cinzentos ou sua pele assume uma palidez espectral. Às vezes, o fantasma é poderoso ou discreto o suficiente para operar sem se revelar, a menos que esteja zangado ou frustrado.

Dicas de interpretação: Os possessores de corpos são quase sempre espíritos malignos que impõem sua vontade a mortais indefesos a fim de saciar seus desejos. Eles gostam de provocar as vítimas e escolhem os hospedeiros que mais sofrerão com as conseqüências das ações impingidas. Um espírito vingativo também pode tentar possuir o corpo de um mortal se o objeto de sua vingança estiver por perto.

Atributos: Poder 5, Refinamento 4 e Resistência 5.

Força de Vontade: 10.

Moralidade: 3.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 9.

Defesa: 5.

Deslocamento: 19 (fator específico 10).

Tamanho: 5.

Corpus: 10.

Numes: Compulsão (parada: 9), Comunicação Espiritual (parada: 9), Controle de Animais (parada: 9), Possessão (parada: 9) e Terror (parada: 9).

Pontos de experiência

Os personagens amadurecem com o passar do tempo, mudam e ficam cada vez melhores no que fazem. Esse fenômeno é representado no jogo pelos pontos de experiência, uma medida da rapidez com que o personagem aperfeiçoa as características que já tem ou adquire novas. Os pontos de experiência são muito importantes no decorrer de uma crônica. Eles permitem que os personagens se tornem mais competentes no que fazem e enfrentem desafios maiores e mais difíceis.

A distribuição dos pontos de experiência

Cabe exclusivamente ao Narrador decidir quantos pontos de experiência conceder a cada personagem ao final de um capítulo ou história. Ele determina as premiações de acordo com diversos fatores, desde o desempenho do personagem até a possibilidade de ele ter aprendido alguma coisa com os confrontos, passando pela interpretação do personagem pelo jogador.

Fim do o capítulo

Ao final de cada sessão de jogo, o Narrador distribui entre um e cinco pontos de experiência a cada personagem. Todo personagem que participou do capítulo ganha um ponto só por ter tomado parte, mesmo que tenha se saído mal. Use as diretrizes a seguir ao determinar quantos pontos mais dar a cada personagem, acrescentando um ponto para cada categoria aplicável. Alguns personagens podem receber mais pontos do que outros. Os pontos adicionais devem se basear no mérito, e não no favoritismo.

Um ponto — Automático. Cada jogador ganha um ponto por ter participado do capítulo.

Um ponto — Curva de aprendizado. Pergunte ao jogador o que o personagem dele aprendeu durante o capítulo. Se você concordar com a resposta, conceda um ponto ao personagem.

Um ponto — Interpretação. O jogador fez um bom trabalho ao representar o personagem, seja de maneira interessante, adequada, ou ambas. Se ele tiver se desviado demais do conceito do personagem, talvez não mereça este prêmio, mas não seja sovina. Na verdade, uma interpretação exagerada talvez valha dois pontos.

Um ponto — Heroísmo. Os personagens que se mostram à altura da situação com ações realmente heróicas ou façanhas de sobrevivência e absoluta persistência merecem um ponto. Não recompense os personagens que agirem de maneira estúpida ou suicida só para ganhar o galardão dos heróis.

Fim da história

Terminada a história, sua conclusão proporciona momentos de reflexão ou auto-exame que podem garantir pontos adicionais de experiência, além daqueles conferidos ao final do capítulo.

Um ponto — Êxito. Os personagens alcançaram seus objetivos em parte ou no todo.

Um ponto — Perigo. Os personagens sobreviveram a dificuldades terríveis e a graves perigos.

Um ponto — Sabedoria. O jogador, e conseqüentemente o personagem, bolou um plano brilhante ou sugeriu uma solução espontânea que permitiu ao grupo sobreviver ou obter êxito numa situação em que poderia ter falhado.

Se você quiser que os personagens progridam mais rapidamente, sinta-se à vontade para conferir pontos adicionais a fim de levá-los ao nível desejado de competência.

O investimento dos pontos de experiência

Os custos para aumentar as características já existentes ou adquirir novas são listados na tabela "Custos em pontos de experiência", pág. 35.

A aquisição de novas características

Aprender coisas novas exige tempo e estudo. Se o personagem ainda não possui competência básica numa Habilidade, ele terá de passar algum tempo treinando antes de adquirir o índice desejado. O Narrador decide o que exatamente o personagem precisará fazer para se qualificar. Podem ser dias de estudo na biblioteca ou matricular-se num curso noturno de um semestre na faculdade local. Pode ser uma simples questão de passar alguns dias no mato ou uma semana de prática constante. A maioria das Habilidades pode ser aprendida de maneira autodidata, com o investimento de tempo e esforço, se o personagem for esperto e estudioso. Do contrário, pode ser necessário um professor.

Aprender uma nova Vantagem exige treinamento ou investimento de tempo na aquisição do objetivo mais apropriado à Vantagem. O Estilo de Luta: Kung Fu exige treinamento num *dojo* com a supervisão de um *sensei* e a companhia de outros alunos. Contatos na política demandam algum tempo de trânsito pela prefeitura ou em seja lá qual for a salinha enfumaçada onde as conspirações locais são tramadas. O Narrador julga caso a caso as aquisições de novas Vantagens.

A melhoria dos Atributos exige períodos de treinamento autodidata ou com a ajuda de um instrutor particular. Força pode exigir visitas regulares a uma academia de ginástica, ao passo que Raciocínio talvez só precise de uma semana de *videogame* para aperfeiçoar a capacidade de reagir rapidamente a estímulos. Mais uma vez, o Narrador pode determinar se providências adicionais serão ou não necessárias para a melhoria de uma característica, mas os Atributos são menos rigorosos e não exigem tantas condições específicas quanto as Habilidades. Desde que uma atividade possa justificar maior competência, deve-se permitir o investimento de pontos de experiência.

A elevação da Moralidade com o uso de pontos de experiência é discutida na seção "A recuperação da Moralidade", pág. 94.

Regra opcional: Desvantagens

A maioria das pessoas apresenta uma ou outra imperfeição, mas algumas têm defeitos realmente trágicos, obstáculos que transformam a tentativa de alcançar certos objetivos em verdadeiros desafios.

Com a permissão do Narrador, o jogador pode escolher uma das Desvantagens a seguir para seu personagem durante o processo de criação. Se essa Desvantagem prejudicar o personagem durante uma sessão de jogo, o Narrador poderá optar por conferir a ele um ponto adicional de experiência nesse capítulo.

A Desvantagem só vai conferir um ponto de experiência se afetar o portador adversamente. Se o personagem for paraplégico e precisar usar cadeira de rodas, mas passar a sessão de jogo inteira tentando invadir o banco de dados de uma empresa, ele não ganhará um ponto de experiência por causa de seu problema, pois este não terá afetado em nada seu desempenho. As Desvantagens premiam o personagem por superar a adversidade. Se não há uma adversidade a superar, não há pretexto para amadurecer nem se aperfeiçoar.

As Desvantagens podem ser temporárias ou permanentes, dependendo da natureza da característica e dos desejos do jogador. Se julgar que uma Desvantagem foi superada a contento, o Narrador poderá declarar que o personagem não mais a possui e não mais estará sujeito a seus efeitos (e, portanto, não mais ganhará um ponto de experiência de vez em quando). Por exemplo, o personagem que passa por uma cirurgia experimental para curar as pernas aleijadas não mais ganhará um bônus de experiência por estar preso a uma cadeira de rodas. Do mesmo modo, o personagem que padece de Má Reputação e que limpa publicamente seu nome de maneira dramática (talvez ao prender o homem de um braço só, o verdadeiro assassino) não mais estará sujeito ao estigma social e não mais ganhará pontos adicionais de experiência.

Os incidentes do jogo também podem impor uma Desvantagem. O personagem que tenha ficado agonizante (ou seja, estava perdendo um ponto de Vitalidade por turno devido ao dano agravado) duas vezes na mesma sessão de jogo talvez desenvolva uma condição associada a seus ferimentos se o Narrador achar apropriado. Ele agora está Manco ou tem Visão Deficiente. Se uma luta for particularmente traumática, ele poderá desenvolver Covardia ou

Amnésia. Em todos esses casos, apenas o Narrador tem o poder de impor Desvantagens (ou de *não* impô-las), e deve fazê-lo apenas se o jogador concordar.

No entanto, o segredo das Desvantagens é a interpretação. O jogador tem de interpretar plenamente a Desvantagem de seu personagem. Ele não pode fingir que a coisa não existe e exigir um ponto a mais de experiência. Se o personagem dele está numa cadeira de rodas, ele precisa agir como tal, interpretar toda a frustração decorrente. O Narrador diz ao jogador que o personagem não pode estar na mesma sala que o resto da trupe porque ele tem de pegar o elevador para chegar lá enquanto os demais sobem pela escada. O personagem dele só chegará no turno seguinte. Se o *jogador* se queixar, ele não terá entrado no espírito do personagem prejudicado. Se o *personagem* se queixar — ele sai do elevador reclamando da horrível música ambiente —, então o jogador estará fazendo seu trabalho.

Em sua maioria, as Desvantagens constituem estímulos positivos, e não negativos, pois recompensam a interpretação em vez de impô-la. Se o jogador não incorporar a Desvantagem às ações de seu personagem, não se deve obrigá-lo a fazer isso. Como única punição, ele não ganhará o ponto adicional de experiência. Se ele ignorar a Desvantagem com muita freqüência, o Narrador poderá declará-lo curado e daí em diante se recusar a conferir pontos a mais de experiência mesmo que o jogador mais tarde tente interpretar a Desvantagem e reivindicar os pontos. Até mesmo um Maneta pode ganhar uma prótese eficaz.

O Narrador tem liberdade para inventar novas Desvantagens ou permitir que os jogadores criem as próprias.

Desvantagens mentais

Além das aflições mentais apresentadas a seguir, o personagem pode ter uma perturbação como Desvantagem. As perturbações são discutidas no Capítulo 4, a partir da pág. 96. Sugerimos um caso leve, e não grave. Diferente dos problemas mentais desenvolvidos com a perda de Moralidade, as perturbações adquiridas como Desvantagens não podem ser eliminadas com o investimento de pontos de experiência. Na verdade, o Narrador talvez decida que elas não podem ser curadas de jeito nenhum (a menos que ele conclua que a Desvantagem não está sendo respeitada durante o jogo e decida removê-la).

Amnésia: O personagem não consegue se lembrar de um certo período de sua vida, o que pode ter sido provocado por trauma físico ou psicológico, e as memórias talvez retornem nos momentos mais inesperados ou inoportunos. Além disso, é possível que ele não se lembre de aliados ou inimigos do passado. Essa aparente desconsideração pode ofender outras pessoas, estimulá-las a abandonar o personagem ou motivá-las a fazê-lo recordar. Ele pode até ser procurado por algum crime em outro município ou estado.

Covardia: O personagem tem medo de confrontar situações desconhecidas e hesita quando deveria agir ousadamente.

Dependência: O personagem é viciado numa certa substância ou atitude. Se não a experimentar regularmente, ele ficará ansioso e fará de tudo para satisfazer sua necessidade, até mesmo negligenciar deveres mais importantes. Se ele passar três ou mais sessões de jogo sem saciar sua dependência, presume-se que ele a terá vencido (o personagem perderá a Desvantagem). No entanto, o Narrador pode impor sintomas graves da síndrome de abstinência. Obs.: Saciar essa dependência não conta como a satisfação de um

Vício como a Gula, por exemplo. Não serão recuperados pontos de Força de Vontade por causa disso.

Esquecimento: O personagem não tem amnésia, mas ele tem dificuldade para se lembrar de determinados detalhes. *Como era o nome daquele livro amaldiçoado que eu devia retirar da biblioteca?* O jogador deve evitar depender da própria memória ou pedir testes de memória para o personagem. O personagem não esquece *tudo* — não os detalhes realmente importantes —, mas ele deve esquecer o suficiente para deixar os companheiros frustrados.

Desvantagens físicas

Audição Deficiente: A audição do personagem não é muito boa. Subtraia dois dados de todos os testes de percepção baseados na audição. Muito embora ele fique sujeito a essa penalidade em todos os testes de audição, você só receberá um ponto de experiência no final da sessão se esta Desvantagem tiver causado algum problema considerável.

Caolho: O personagem não tem um dos olhos. Ele não tem noção de profundidade e, portanto, todas as penalidades dos testes de ataque à distância são duplicadas. Se ele tentar dirigir com tráfego intenso, todo 1 obtido anulará um sucesso e você não poderá relançar os 10s.

Manco: O personagem tem um problema na perna ou no pé que atrapalha sua locomoção e o deixa mais lento. Seu fator básico de Deslocamento é igual a 2 (e não 5). Acrescente a isso a soma Força + Destreza para determinar seu Deslocamento (pág. 90). Você só ganhará um ponto de experiência no final da sessão se esta Desvantagem causar ao personagem problema considerável.

Maneta: O personagem não tem um dos braços, o que dificulta a realização de certas tarefas. A critério do Narrador, as tarefas que normalmente exigem duas mãos levarão o dobro do tempo para se completarem ou serão impossíveis. Se tentar realizar uma tarefa desafiadora no intervalo normal de tempo, o personagem estará sujeito a uma penalidade de –3.

Mudez: O personagem é incapaz de falar e é obrigado a recorrer a sinais, gestos ou à escrita para se comunicar.

Nanismo: O personagem é muito mais baixo que a média das pessoas. Seu Tamanho como adulto é igual a 4. Esta Desvantagem conferirá pontos de experiência somente se a baixa estatura do personagem trouxer-lhe inconvenientes físicos ou sociais (além do problema óbvio de ter uma baixa pontuação de Vitalidade).

Paraplegia: O personagem é incapaz de andar. Ele não tem um Deslocamento natural e é obrigado a depender de uma cadeira de rodas ou outro veículo para se locomover. O Deslocamento de uma cadeira de rodas manual é igual à Força do personagem, mas ele terá de usar uma ação para se movimentar ou então se sujeitar a uma penalidade de –2 tanto no Deslocamento quanto em qualquer outra ação realizada simultaneamente (ele usará um braço para impulsionar a roda). Uma cadeira de rodas elétrica tem Deslocamento 3 e permite que outras ações sejam realizadas no mesmo turno sem penalidades (as mãos do personagem estarão livres na maior parte do tempo).

Visão Deficiente: A visão do personagem não é muito boa. Subtraia dois dados de todas as paradas de percepção baseadas na visão. Muito embora ele esteja sujeito a esta penalidade em todos os testes de visão, você só ganhará um ponto de experiência no fim da sessão se esta Desvantagem causar ao personagem problema considerável.

Desvantagens sociais

Arredio: O personagem não se sente à vontade em ocasiões sociais, evita multidões e a interação tanto quanto possível. Ele não gosta de ser o centro das atenções e foge dos refletores. Ganha-se experiência quando ele evita a atenção ou ambientes sociais e perde possíveis recompensas como conseqüência. Ele não consegue o cargo que "merece" porque o empregador está à procura de um comunicador, e não de um funcionário dedicado.

Deformidade: O personagem tem um membro malformado, uma cicatriz horrível e visível ou algum outro tipo de problema físico que pode causar aversão nas pessoas. Você fica sujeito a uma penalidade de –2 nos testes Sociais quando o personagem conhece gente nova.

Distúrbio da Fala: O personagem tem dificuldade para falar, devido a um ceceio, à gagueira ou a uma lesão. Esta Desvantagem deve ser interpretada toda vez que o personagem abrir a boca. Se você se esquecer consistentemente de fazê-lo, o Narrador poderá comunicar que o problema do personagem está melhorando e logo estará curado.

Inépcia Social: O personagem não compreende realmente o comportamento humano e não enxerga pistas sociais comuns que transmitem os sentimentos fundamentais de outras pessoas. Talvez ele tenha sido criado por lobos ou pais terríveis, mas ele é socialmente inepto. Ele não sabe dizer quando as pessoas estão sendo sarcásticas ou fazendo insinuações, ou se ele está sendo um chato. O ponto de experiência só será conferido se esta Desvantagem estiver diretamente relacionada a um inconveniente que tenha atrapalhado o personagem ou impedido que ele alcançasse seus objetivos. Um contato ou aliado importante se recusa a ajudar por ter se sentido insultado ou ficado enojado com o comportamento do personagem. Obs.: Esta Desvantagem não impede o personagem de ter a Habilidade Empatia, mas, a não ser no caso de testes bem-sucedidos, ele não conseguirá entender os estados de ânimo de outras pessoas.

Má Reputação: O personagem, como O. J. Simpson ou Michael Jackson, é renomado por algum ato hediondo, não importa se ele o cometeu ou não. Esta Desvantagem pode advir de sua famigerada família ou de sua associação com uma organização escandalosa, como a Máfia ou uma empresa conhecida por cometer crimes contra o meio ambiente. Quando é reconhecido, ele inspira uma reação negativa nas pessoas. O ponto de experiência só será conferido se a reação negativa atrapalhar os objetivos do personagem.

Racismo/Sexismo: O personagem tem opiniões preconceituosas sobre pessoas de outras raças, sexos, orientações sexuais ou culturas. Infelizmente, ele tampouco consegue guardar essas opiniões para si mesmo, mesmo na presença dessas pessoas. Ganha-se experiência quando o personagem age de acordo com seus preconceitos e é confrontado, repudiado, ignorado ou até mesmo atacado por causa disso.

Segredo Vergonhoso: O personagem guarda um segredo sobre seu passado, algo que ele precisa esconder para não enfrentar a vergonha e o ostracismo. O ponto de experiência só será conferido se o personagem prejudicar outras causas para manter seu segredo. Ele perde uma reunião importante com um aliado para desviar a atenção de um repórter que investiga seu passado. Outro ponto de experiência poderá ser conferido se o segredo for revelado, quando então esta Desvantagem poderá ser trocada por Má Reputação, a critério do Narrador.

Índice

Quando mais de uma página é listada para um mesmo item, os números em negrito indicam a principal referência.

A

abjurações 213
abrigo 142, 154, **162–164**, 177–179, 182, 185
abrir fechaduras 38, **76**
ação 32–33, 36–37, **126**
ação disputada 33, 36, **129**
ação instantânea 32–33, 36–37, 121, **126**
ação mecânica 134
ação prolongada 32–33, 36–37, **127–132**, 139
ação reflexa 36–37, **130**
Aceleração 67-69, **142**, 146–147
ações aceleradas 135
adestrar animais 38, **86**
adiar uma ação, como 151
alcançar veículos a pé 69
alcance 32–33, 38, 69, 71–72, 141, 152, 154–155, **161**, 184
alvos específicos 112, 154, **165**
âncoras **209**, 212
animais 202
antagonistas 201
  combatentes 205
  não–combatentes 203
antecipações 195
apanhar objetos 72
armas **168–170**
Armas brancas (tabela) 170
armas de fogo em combate próximo **162**
Armas de longo alcance (tabela) 169
armas improvisadas 136, 170
arremessar 38, 45, 48, **71–72**, 152, 178
ataque pelas costas 165
ataque pelos flancos 165
ataque total 154, **157**
ataques com a mão "ruim" 154, **156**, **164**
atordoamento 165, **168**
Atributo, redutor de 167
Atributos 36, **42**
  Autocontrole 51
  Destreza 48
  Força 47
  Inteligência 43
  Manipulação 50
  Perseverança 46
  Presença 49
  Raciocínio 45
  Vigor 48
Atributos, tarefas baseadas em 44–51, **122**

B

barrar portas **136**
bater um objeto contra outro 137
benefícios 34, 36, **90**
blindagem 135, 138, 142, **144**, 152–**166**, 167–170, 179–185, 212
Blindagens (tabela) 170

C

capítulo 121
características 32–36
cena 36, 121
cenário 23, 192
ciberpirataria 38, **58**
círculo 32, 34, 36
colisões 144
combate às cegas 140–141, **166**
combate à distância 36, 38, 90, **152**, 154, 159–160, 169, 184–185
combate próximo 36, 38, 90, 136, **152**, 154–159, 162–165, 170, 182, 202
conceito 34
consertar objetos 38, **62**
contato físico com o alvo 154, 157
corpo–a–corpo 38, **157**, 162, 168
cortes 195
criar arte 38, **63**
crônica 121

D

dano 33, 36–39, **153**–175, 208
dano agravado 33, 36–37, 61, 96, 135, **153**, 166, **171–175**, 208, 214
dano contínuo 167
dano contundente 33, 36–37, 39, 61, 96, 136, 153, 157, 166, 169–170, 171–173, **174–175**, 208
dano letal 33, 36–37, 61, 96, 136, 144, **153**, 169–170, **171–175**, 208
Defesa 33–34, 36, 38, 45–46, 48, 65, **90**, 110–114, 132–134, 144, 152–170, 178, 182–185, 202, 208
degeneração 36–38, 51, **93–96**
derrubada 144, **168**, 178, 203, 207
derrubar uma grade a pontapés 47, 137
derrubar uma porta 47, 136
desemperrar 164
Deslocamento 34, 38, 47–48, 73, **90**, 142–151, 156, 164–166, 170, 208
Desvantagens 43, 96, **217**
  Amnésia 218
  Arredio 219
  Audição Deficiente 219
  Caolho 219
  Covardia 218
  Deformidade 219
  Dependência 218
  Distúrbio da Fala 219
  Esquecimento 219
  Inépcia Social 219
  Má Reputação 219
  Manco 219
  Maneta 219
  Mudez 219
  Nanismo 219
  Paraplegia 219
  Racismo/Sexismo 219
  Segredo Vergonhoso 219
  Visão Deficiente 219
dez mandamentos, os 194
discursar 38, **83**
disfarçar–se 38, **78**
disparar quando encoberto 154, **163**
disparos contra combatentes 154, 159–160, **162**
doenças 39, 49, **176**
driblar sistemas de segurança 38, **76**
drogas **176**
Durabilidade 36, 39, **135–147**, 163
Durabilidade, superação da 138

E

eletrocussão 177
encobrimento 142, 154, 159–161, **162–164**, 184
engambelar 38, **82**
enredo 22, 37, 121, 189–192

equipamento 36, **138**
de alpinismo 139
de sobrevivência 139
de vigilância 140
estojo de primeiros socorros 140
ferramentas automotivas 140
gás lacrimogêneo ou *spray* de pimenta 140
gazuas 140
kit de ferramentas para cargas explosivas 140
kit de manutenção de armas de fogo 140
lanterna 140
máscara de gás 141
mira a *laser* 141
mira telescópica 141
óculos de visão noturna 141
silenciador 141
erguer/mover objetos 38, **47**, 212
escalar 38, **72**, 139
Especialização 34–35, 36, **54**, 122, 202
esquiva 38, 110, 154, **156**, 162, 183
estaca no coração **165**, 169–170
Estrutura 36, 39, 63, **135–138**, 139–147, 163
examinar a cena de um crime 39, **59**
exemplo de jogo 182
êxito 32–33, **126**
êxito excepcional 37, 126–130, **131**
exorcismos 214
explodir objetos 137
explosão do 10 32–33, 37, **125**, 135, 183
explosão do 8 134
explosão do 9 **134**, 169–170, 206–207
explosivos 39, 117, 137, 140, **177–179**
Explosivos (tabela) 178
extremos de temperatura 179

F

facção 34
fadiga 39, 113, **180**
falha 37, **125–131**
falha dramática 33, 37, **125–126**
fantasmas 208
aparição 214
enganador 216
poltergeist 215
possessor de corpos 216
farrear 39, **85**, 204
fator específico 38, **90–91**, 202–203
fechar acordos 39, **83**
ferimento 33, 37, **171–175**, 208
flashbacks 194
fogo 180
Força de Vontade 34, 39, 46, 51, **94–96**, 100, 122, 132–133, 154, 156, 208, 214, 219

G

golpe fatal 155, **168**

H

Habilidades 32, 34, 42, **54**, 121, 202, 217
Armamento 64
Armas de Fogo 65
Astúcia 78
Briga 65
Ciências 55
Condução 67
Dissimulação 70
Empatia 79
Erudição 56
Esportes 71
Expressão 79
Furto 75
Informática 57
Intimidação 80
Investigação 58
Manha 81
Medicina 60
Ocultismo 62
Ofícios 62
Persuasão 82
Política 63
Sobrevivência 77
Socialização 85
Trato com Animais 86
Habilidades, tarefas baseadas em 55, 127
história preliminar 196

I

idéias para histórias 200
imobilização 157–158, 168
incapacitação 173
índice 37, 43, 54
Iniciativa 34, 37, 39, 48, 51, 92, **151–152**, 154
Iniciativa, fila de 37, 92, **151–152**, 154
Iniciativa, Modificador de 35, 92, **151–152**
interrogar 39, 47, 80
intervalo 121
investidas 74, **164**, 182

M

meditar 39, **51**, 109
memorizar e relembrar 39, **44**
mira 141, 154, **162**
modificação da Resistência 134
modificador 32–33, 37, **122–124**, 139
Moralidade 34–35, 37–38, **92–96**, 208, 217
mordida **157**, 202–203
movimentação **164**, 171

N

Narrador 22, 37
nocaute **168**, 170, 206
número-alvo 122, **125**, 127, 129
Numes 208, **210**
Compulsão 210
Comunicação Espiritual 211
Controle de Animais 211
Ilusão 211
Perturbação Magnética 212
Possessão 212
Psicofonia 212
Símbolo Espiritual 212
Telecinesia 212
Terror 212

O

objetos 38, 47, **135–138**
objetos abençoados 214
objetos como alvos **138**, 170
objetos em queda 138
objetos, destruição de 136
objetos, exemplos de 136
operar no mercado negro 39, **81**

P

para não ser alvejado 164
parada de dados 32, 37, **121–126**
pecado 38, **93–96**
percepção 39, **45–46**, 59, 219
percepção baseada em Habilidades 45–46
permanecer consciente 39, **173**
perseguir alguém a pé 39, **69**, 73
perseguir um veículo 39, **67**

personagens avançados 35
perturbação 37–38, **94–101**, 218
  ansiedade 99
  aversão 100
  complexo de inferioridade 98
  comportamento de fuga 100
  compulsão obsessiva 98
  depressão 97
  desconfiança 98
  esquizofrenia 99
  fixação 98
  fobia 97
  histeria 97
  irracionalidade 99
  megalomania 98
  melancolia 97
  narcisismo 97
  paranóia 98
  personalidade múltipla 100
  vocalização 99
pesquisar 39, **57**
Poder 42, 208
ponto 33, 37
pontos de experiência 35, 54, 94, 96, **216–217**
prelúdio 34
prender a respiração 39, **49**, 113
prestidigitação 39, **76**
privação 180
procurar alimento 39, **77**
prostração 36, 154, 157, 159, **164–165**, 168, 178, 182

Q

quedas 138, 143, **181**

R

recarregar 164
recuperação 96, 113, **175**
Refinamento 42, 208
regime automático 141, 154, 159, **160–161**, 162, 169
regra geral: ações prolongadas 128
regra geral: Resistência 202
regra opcional: brigas generalizadas 175
Resistência 37, 39, 42, **132**, 154, 171, 202, 208
resistir à coerção 39, **47**
resistir a venenos ou doenças 39, **49**
resolver enigmas 39, **60**
resumo das regras 32

S

sacar 164
saltar 39, **74**
saltar de um veículo em movimento 143
saque (arma) 154, 156, 158
seduzir 39, **84**
seguir alguém 39, **70**
seguir um veículo 39, **69**
sucesso 32–33, 37, **125**
sucessos adicionais 134
surpresa 36, 39, **46**, 90, **151–152**, 154–155, 165

T

talento adicional 135
Tamanho 34, 36–39, 49, **96**, **135**, 144, 161, 168–171, 178, 208
tema 22, 190
tempo 120
tentativa consecutiva 69, **131**, 146
teste de sorte 33, 37, 122, 124, **125–127**, 132, 152–153
tom 23, 190
trabalho de equipe 48, **133**, 214
tratar ferimentos 39, **61**, 96
turno 36–37, 121

V

Vantagens 34, 37, 108
  Aliados 114
  Ambidestria 110
  Aparência Surpreendente 114
  Ás do Volante 110
  Bom Senso 108
  Conhecimento Enciclopédico 108
  Consciência Holística 109
  Contatos 115
  Costas Fortes 110
  Desarme 110
  Esquiva [Armamento] 110
  Esquiva [Briga] 110
  Estilo de Luta: Boxe 110
  Estilo de Luta: Duas Armas 111
  Estilo de Luta: Kung Fu 111
  Estômago de Avestruz 112
  Fama 115
  Fonte de Inspiração 115
  Gigante 112
  Habitué 115
  Idiomas 109
  Imunidade Natural 113
  Ligeiro 113
  Memória Eidética 109
  Mente Meditativa 109
  Mentor 115
  Pistoleiro 113
  Pulmões Fortes 113
  Recuperação Rápida 113
  Recursos 116
  Refinamento em Combate 113
  Reflexos Rápidos 113
  Resistência a Toxinas 113
  Resistência Férrea 113
  Saque Rápido 114
  Segunda Chance 114
  Senso de Direção 114
  Senso do Perigo 109
  Servidor 116
  Sexto Sentido 110
  Status 116
variações dos sistemas 134
veículos 141–147
veículos, exemplos de 146–147
veneno 39, 49, 167, 176, **181**
Vícios 34, 92, **103–105**, 208, 218
  Avareza 103
  Gula 104
  Inveja 104
  Ira 104
  Luxúria 105
  Orgulho 105
  Preguiça 105
Virtudes 34, 92, **100–103**, 208
  Caridade 101
  Esperança 101
  Fé 102
  Fortaleza 102
  Justiça 103
  Prudência 103
  Temperança 103
Vitalidade 33–34, 37–39, 49, 91, **96**, 153–154, **171–175**, 208
Vitalidade, índices temporários de 173
Vitalidade, painel de 171–175

Mundo das Trevas

Nome: Conceito: Crônica:

Idade: Virtude: Facção:

Jogador: Vício: Nome do grupo:

ATRIBUTOS

Inteligência	● 0 0 0 0	Força	● 0 0 0 0	Presença	● 0 0 0 0
Raciocínio	● 0 0 0 0	Destreza	● 0 0 0 0	Manipulação	● 0 0 0 0
Perseverança	● 0 0 0 0	Vigor	● 0 0 0 0	Autocontrole	● 0 0 0 0

HABILIDADES

Mentais

(–3 se inepto)

Ciências _____ 0 0 0 0 0
Erudição _____ 0 0 0 0 0
Informática _____ 0 0 0 0 0
Investigação _____ 0 0 0 0 0
Medicina _____ 0 0 0 0 0
Ocultismo _____ 0 0 0 0 0
Ofícios _____ 0 0 0 0 0
Política _____ 0 0 0 0 0

Físicas

(–1 se inepto)

Armamento _____ 0 0 0 0 0
Armas de Fogo _____ 0 0 0 0 0
Briga _____ 0 0 0 0 0
Condução _____ 0 0 0 0 0
Dissimulação _____ 0 0 0 0 0
Esportes _____ 0 0 0 0 0
Furto _____ 0 0 0 0 0
Sobrevivência _____ 0 0 0 0 0

Sociais

(–1 se inepto)

Astúcia _____ 0 0 0 0 0
Empatia _____ 0 0 0 0 0
Expressão _____ 0 0 0 0 0
Intimidação _____ 0 0 0 0 0
Manha _____ 0 0 0 0 0
Persuasão _____ 0 0 0 0 0
Socialização _____ 0 0 0 0 0
Trato com Animais _____ 0 0 0 0 0

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

_____ 0 0 0 0 0
_____ 0 0 0 0 0
_____ 0 0 0 0 0
_____ 0 0 0 0 0
_____ 0 0 0 0 0
_____ 0 0 0 0 0
_____ 0 0 0 0 0
_____ 0 0 0 0 0
_____ 0 0 0 0 0

Desvantagens

_____
_____
_____

Tamanho _____
Deslocamento _____
Mod. de Iniciativa _____
Defesa _____
Blindagem _____

Vitalidade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□□□□□□□□□□

Moralidade

10		0
9		0
8		0
7		0
6	_____	0
5	_____	0
4	_____	0
3	_____	0
2	_____	0
1	_____	0

Experiência _____

_____

Armas

	Modificadores
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipamento

	Modificadores
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Vantagens 7 • (a aquisição do quinto círculo em qualquer área custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho
Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para humanos adultos • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole
Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Moralidade Inicial = 7

Nas sombras.

ERA O CHEIRO DE UM

tudo o que sobe tem de descer.
aquilo que tombou
pode se reerguer.

O MANEQUIM NO ARMÁRIO

Algo que fedia a
pêlo molhado e
urina de bicho...

...Nada só faz esconder

...VOZ

Todas as pistas,
lendas e tradições
apontavam aquele
trecho de mata.

ele era

O mundo não é o que você pensa que é.

Sob os arranha-céus,
as gárgulas de olhar maldoso,
as fábricas que vomitam fumaça
e as ruas abarrotadas de gente,
escondem-se coïsas que
não deveríamos ver.

Criaturas vivem nas sombras
e em lugares secretos,

observando,
caçando
e consumindo
seu corpo e sua alma

Sua vida é uma mentira.

Seus temores maïs atrozes não são mero faz-de-conta.
São reaïs.

E agora que você teve um vislumbre
deste mundo de trevas,
não há maïs onde se esconder.

O "Livro de regras do Sistema Storytelling"
é um jogo independente ambientado no Mundo das Trevas,
mas também é utilizado em "Vampiro: o Réquiem",
"Lobisomem: os Destituídos" e "Mago: o Despertar".

DEVWW55002
ISBN: 85-7532-231-1
9 788575 322314

WHITE WOLF GAME STUDIO

WoD

O Mundo das Trevas

DEVIR LIVRARIA

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS