

ABISMO INFINITO

QUICK START



JOHN BOUÉA

ABISMO INFINITO

— QUICK-START —

Cenário, sistema, textos, diagramação, contos e ilustrações por John Bogéa.

Agradecimentos: a Editora Secular Games, pelo estímulo que eu precisava para desenvolver este projeto; a Editora Retropunk, por ter acreditado e investido neste jogo; ao marginal Eduardo Caetano; a Livia von Sucro, Walder Lopes e o povo da Comunidade RPG Brasil do Orkut; a Felipe Penna (valeu pelos livros de Psicologia. E pelas cervejas também); aos amigos de Portugal João Mariano e Ricardo “Jogador Sonhador” Tavares; aos integrantes do fórum Garagem RPG; aos comparsas do Blog RPG Pará, Rafael Rocha da Secular Games, Guilherme Moraes da Retropunk; Eraldo Portugal (World RPG Fest); Cassiano Oliveira (Dia D RPG); Fernando Pires (Revista Rolepunker); as pessoas que apoiaram o projeto desde o início e/ou testaram o jogo, como Sayron Schmidt, Rafão Araújo, Marcos Silva, Ricardo Mallen, André Mousinho, Rodrigo Ragabash, Mike Wevanne, Júlio Cesar da Silva, Kairam Ahmed Hamdan, Dmitri Gadelha, Gilson Rocha, Vitor Pissaia, João Pedro, Caio Maximino, Harlley Castro, Lafaete Dexter, Daniel Carvalho, Hélio Júnior e Daniel Firmino (Jan Piertezoom).

A primeira versão de *Abismo Infinito* foi um projeto desenvolvido em 15 dias para o concurso de Game Design “Faça Você Mesmo” da Editora Secular Games, em fevereiro de 2011, do qual foi um dos vencedores.



SECULAR
GAMES

www.secular-games.com



www.retropunk.net



www.salacentoeum.com

Este livro é inadequado para menores de idade e/ou pessoas imaturas.

que é um jogo narrativo?

Jogo Narrativo é uma tradução livre do termo *Role-Playing Game* (RPG). Jogar um jogo narrativo (jogar RPG) significa interpretar um papel dentro de uma história, mas não um papel comum e sim o papel principal da história: o protagonista. Você e os outros jogadores criam e fingem ser esses personagens, agem como eles agiriam e pensam como eles pensariam. As ações são apenas faladas e não efetivamente realizadas. Isto é, você não precisa correr se o seu personagem estiver correndo, basta descrever a cena.

Sessões de jogo

Um jogo pode demorar horas, dias, meses ou até anos antes que a história chegue ao fim. Claro que depois de algumas horas de jogo, todos estarão bastante cansados, e, se a história ainda não tiver acabado, você pode pausar o jogo e recomeçá-lo do ponto onde parou em outro dia. Sempre que o jogo recomeçar é o início de uma nova sessão.

Material para jogo

Para jogar *Abismo Infinito*, é necessário uma cópia da ficha de astronauta para cada jogador (a matriz se encontra no final deste livro - ou em www.retropunk.net, ou em www.salacentoem.com), 3 dados comuns de seis faces, lápis, borracha, imaginação e disposição para protagonizar uma história de horror/terror.

Observação sobre os dados: os dados são descritos ao longo do jogo abreviados com a letra “d”, isto é, 1d significa um dado, 2d significa dois dados, 3d significa três dados e assim por diante. Às vezes aparece um modificador numérico positivo ou negativo que muda o resultado do dado, por exemplo: 2d-2 (o resultado de dois dados subtraído por dois); 3d+4 (o resultado de três dados somado a quatro) e assim por diante.



Os personagens

Os personagens são todos os indivíduos que integram a história, sejam eles controlados (interpretados) por você ou controlados (interpretados) pelo Mestre.

Protagonistas: são os personagens criados e controlados pelos jogadores. Por definição, eles são os personagens principais da história, a trama gira em torno deles. O Mestre descreve cenas, situações e acontecimentos que envolvam esses personagens, mas são os jogadores que determinam o que eles vão fazer, falar ou como vão reagir.

Coadjuvantes: são os personagens criados e controlados pelo Mestre que agirão a favor dos protagonistas (ou que pelo menos não vão atrapalhar).

Antagonistas: são personagens criados e controlados pelo Mestre que agirão contra os protagonistas, podem ser as manifestações do medo ou até outros tripulantes.

Figurantes: são os personagens criados e controlados pelo Mestre que vão decorar o ambiente, não são importantes pra história, existem apenas para compor uma determinada cena como parte do cenário. No entanto, nada impede qualquer tipo de interação.

O Mestre do Espaço

O Mestre do Espaço (ou simplesmente Mestre) é um jogador especial, responsável por criar/conduzir a história, criar/controlar os antagonistas, coadjuvantes e figurantes que estiverem nessa história, e, o mais importante, arbitrar as regras do jogo. O Mestre é o juiz e tem a palavra final na resolução de qualquer conflito dentro do jogo. Tudo o que ele diz, ou permite, torna-se real no mundo imaginário do jogo. Ele, se quiser, pode contrariar as regras deste livro, pois uma regra só existe se ele permitir que ela exista. Ele pode, inclusive, inventar suas próprias regras ou alterar as que não estiverem ao seu gosto.

O Mestre não é materializado na história, ele é apenas uma voz que se comunica com os jogadores, descreve os acontecimentos, criando situações e conflitos. Apesar de ter controle sobre a história, ele não tem poder sobre o destino dos protagonistas (personagens dos jogadores), ele não pode determinar o que um jogador deve fazer com seu personagem, ele apenas descreve o ambiente, consequências, oferece os conflitos e, se quiser, dá algumas possibilidades.

Para assumir o papel de Mestre do Espaço deve-se ter um conhecimento pleno sobre as regras contidas neste livro, ser um bom contador de histórias e, além de tudo, ter bom senso.

“É preciso mergulhar por abismos obscuros... e nas profundezas viver entre maravilhas e glórias eternas”

-Lovecraft

Não é de hoje que o ser humano deseja alcançar o espaço, foram séculos de tentativas e desenvolvimento de tecnologia astronômica para romper as fronteiras do nosso próprio sistema solar. Viajar entre as estrelas, visitar outros planetas, contemplar outras luas, se tornou mais do que um simples desejo, na época atual é uma necessidade extrema. Para isso, foram selecionadas pessoas destemidas, ousadas e brilhantes, que atravessarão o grande abismo infinito do universo em busca de esperança, para dar continuidade à espécie humana, que hoje, por conta de milênios de maus tratos ao próprio planeta natal (a Terra), precisa de outro lugar para viver; mais seguro, mais limpo e sem nenhum cataclisma eminente.

A paisagem do universo - astros deslizando pelos moldes do espaço a milhares de anos luz da Terra - a primeira vista leva a mente a um estado melancólico de contemplação, depois de adrenalina, e depois de medo. O medo do desconhecido é a sensação mais antiga e mais pura dos seres humanos, é o mais intenso e mais primitivo de todos; aquele medo que corrompe o corações das pessoas quando elas estão frente a algo que não compreendem; o mesmo medo que sentiram os primeiros australopitecos nos primórdios da raça humana, a medida que foram descobrindo as maravilhas do mundo, do fogo, da tecnologia primitiva da lança, da clava, da caça e da morte. A ignorância é o combustível desse medo, a sensação

avassaladora de não ter poder sobre o que se mostra, de não compreender, de não conter. Isso, sem dúvida, pode enlouquecer o mais forte dos homens; e é isso que os astronautas encontraram se forem descuidados no abismo do universo.

A era da viagem espacial

No quarto milênio, as fronteiras do universo não são mais intransponíveis, e os seres humanos finalmente poderiam ir para além do sistema solar, desbravando o espaço obscuro, arriscando a própria vida por causa de especulações astronômicas sobre lugares assombrosos e colonizáveis. Esses audazes astronautas são considerados os heróis de espécie, viajando por anos, a uma distância estupenda – milhares de anos luz – por onde nenhum homem jamais esteve. Tudo isso possível graças ao maior advento da humanidade: o *motor de dobra espacial*. Essa tecnologia custou vários séculos de pesquisas árduas no campo da *antimatéria*; gerações de cientistas aprimorando a *teoria geral da relatividade* de Einstein, até chegar ao que parecia impossível: uma máquina capaz de simular um *buraco de verme* curvando o espaço-tempo, fazendo com que um cruzador inter-

galáctico equipado com este artefato viaje até mil vezes mais rápido que a velocidade da luz.

Tal façanha científica talvez nunca tivesse sido realizada se não fosse a atual extrema necessidade de migrar para o espaço e estabelecer moradia em outros planetas. A Terra está morrendo e a raça humana está a beira do juízo final. Os esforços de todas as autoridades governamentais do mundo foram concentrados inteiramente nos projetos de colonização espacial, o que, obviamente, fez com que os trabalhos no campo da astronomia dessem um salto evolutivo gigantesco.

Autoctônias

As teorias astronômicas sobre planetas habitáveis se tornaram ainda mais evidentes no quarto milênio, há pelo menos alguns milhares de possibilidades espalhadas pela Via Láctea, observadas de longe por telescópios poderosíssimos e sondas de monitoração. Esses possíveis planetas habitáveis são chamados de Autoctônias. Nas últimas décadas, várias equipes de pesquisadores foram enviadas para alguns desses planetas, com a missão de confirmar as especulações científicas sobre as possibilidades de colonização, mas até hoje nenhuma retornou com respostas positivas. Várias equipes se perderam no espaço ou foram despedaçadas por algum erro de *do-*



bra espacial – erros que serviram para aprimorar ainda mais o processo e tecnologia das viagens intergalácticas. A maioria das equipes continua em viagem mesmo depois de tanto tempo, pois a viagem, dependendo do setor galáctico onde o Autocônia está localizado, pode demorar várias dezenas de anos.

A Iniciativa Cronos

A Iniciativa Cronos é o maior e mais importante projeto de exploração espacial da história da Terra, uma força tarefa científica expedicionária composta das mentes mais brilhantes no campo da astronomia, que promove e administra as missões espaciais em toda a Via Láctea. É uma espécie de *marinha espacial científica*, preparada para desbravar os confins galácticos e colonizar planetas possivelmente habitáveis. A Cronos tem várias estações espaciais, chamadas de Hipérions, que servem como marcos galácticos, discriminado as zonas espaciais já exploradas na Via Láctea. A base central do Cronos fica na Hipérion-1, entre a Terra e a Lua.

Prometeu

Um Prometeu é um cruzador intergaláctico desenvolvido especialmente para suportar viagens de *dobra espacial* sem por a integridade física e mental dos tripulantes em risco. Nada conhecido na galáxia tem o deslocamento mais rápido que um Prometeu viajando em *ponte de dobra*, pois eles podem chegar a uma velocidade centenas de vezes mais rápida que a luz.

Câmaras de contenção e cápsulas de Hibernação: a viagem pela *ponte de dobra* é extremamente prejudicial ao organismo humano, por conta disso, todos os cruzadores são equipados com *câmaras de*

contenção, desenvolvidas especialmente para proteger os astronautas no processo de *dobra espacial*. Dentro das câmaras, há inúmeras *cápsulas de hibernação*, que são leitos de *animação suspensa*, com a função de induzir um sono constante enquanto um sistema de introdução de nutrientes alimenta o corpo do astronauta por períodos às vezes superiores a uma dezenas de anos, dependendo de onde se quer chegar no universo.

Argo

Argos são computadores dotados do que há de mais moderno em termo de *inteligência artificial*, cuidam da manutenção e administração estrutural das Prometeus e Hipérions. Cada Argo é a alma do cruzador em que está instalado. Um Argo se comunica com os tripulantes (uma voz feminina ou masculina, clara, doce e gentil), informando-os, aconselhando-os, apoiando-os ou até recriminando-os. Enquanto os astronautas estão em hibernação, é o Argo que regula a aplicação de nutrientes, tempo de sono induzido, trajetória da nave e todas as outras funções automatizadas necessárias para a viagem na *dobra espacial*.

A exploração intergaláctica

Obscura, espiral e perigosa, a Via Láctea gira sem propósito pelo universo; um vórtex com inúmeros braços compostos de bilhões de sistemas solares atraídos pelo seu núcleo voraz. No entanto, apesar de seu tamanho assombroso, é apenas mais uma galáxia ordinária no meio de um infinito de outras galáxias, e, nem de longe, chega a ser a maior. Ir além de seus

limites, mesmo com o nível tecnológico atual, é um sonho quase impossível. Uma viagem até as extremidades da Via Láctea, mesmo viajando mil vezes mais rápido que a luz, dependendo de que lado da borda se quer chegar, poderia demorar mais de um século. Além disso, a mente humana não está preparada para uma relação tão longa com um infinito de *coisas* nunca antes vistas. Mesmo as mentes mais poderosas já sucumbiram a delírios e outras mazelas psicológicas quando se arriscam a ir tão distantes no espaço.

Há cinco *braços galácticos* na Via Láctea: **Perseus, Norma, Scutum-Centauro, Carina-Sagitário** e, o menor de todos, **Órion**, onde está localizado o nosso sistema solar, e a Terra. Eles giram ao redor do *núcleo galáctico* formando um redemoinho a deriva no universo, rebocando centenas de trilhões de corpos celestes entre bilhões de sistemas solares. Os navegadores usam os *braços* como fronteiras galácticas, delimitando regiões e ajudando na própria localização entre as estrelas. Há vários setores curiosos entre os *Braços*, como as *Estrelas Vermelhas* que guardam segredos ancestrais sobre a origem da galáxia e de todas as formas de vida existentes; o *Labyrinth de Estrelas* que confunde equipamentos de localização e a própria noção perceptiva de tempo e espaço dos astronautas; a *Zona Obscura* que, segundo os mais supersticiosos, é a origem de todos os medos; o *Cemitério de Estrelas* que, por algum motivo obscuro, é o setor de milhares de planetas mortos; e as *Ruínas dos Pré-Humanos* que, segundo os criptólogos, reforçam a idéia da teoria dos *deuses astronautas*.





A febre do espaço

O espaço infinito exerce uma influencia misteriosa sobre a mente humana. A maioria dos astronautas que se afastam muito da Terra relata sobre alucinações e surtos de pânico. Talvez a série de novas informações visuais e o próprio sentimento de apego ao lugar natal e a possibilidade de nunca mais voltar, sejam os responsáveis pelos distúrbios psicológicos e crises de insanidade. Os psicólogos chamam isso de “*Febre do Espaço*”. Já era previsto que a mente demoraria a se readaptar depois da hibernação; a letargia e confusão entre o que é real e o que é sonho eram sintomas esperados, mas nada tão grave ou perigoso a ponto de comprometer gravemente a sanidade do astronauta. Seria apenas um processo de confusão e reorganização cerebral que duraria algumas semanas. Não se sabe ao certo se todas as missões passaram ou passam por isso, pois nem todas as missões retornaram ou se comunicaram ainda. Desde o início do projeto de exploração espacial, inúmeros cruzadores se perderam no espaço de forma misteriosa, talvez por falhas de estrutura, erros de navegação, choques com corpos celestes ou, o mais provável segundo a maioria dos astronautas, um surto de *febre do espaço*.

Pesadelo lúcido

Depois de tanto tempo em hibernação, os tripulantes passam por longos dias em estado de letargia, alguns desenvolvem um tipo temporário de narcolepsia. A parte

subconsciente do cérebro simplesmente não desliga facilmente, fazendo com que eles cheguem a sonhar enquanto ainda estão acordados. Esses sintomas já eram previstos, e teriam como solução apenas o tempo e reorganização cerebral natural de cada tripulante. Teoricamente, a confusão mental duraria pouco menos de uma semana - um triste engano. A distância no espaço e o tempo de hibernação, de alguma forma obscura, tiveram uma influência terrível sobre essa condição de sonolência. O que era para ser apenas um leve estado temporário de confusão da realidade, nada que prejudicasse a sanidade dos tri-

pulantes, tende a se tornar um turbilhão de loucura e morte.

Os tripulantes simplesmente perdem a noção do que é real e do que é um sonho, ouvindo vozes, vendo coisas, perdidos em ilusões e manifestações oníricas horrendas. E o pior, é que tudo que se manifesta são alucinações terríveis dos pavores particulares de cada um, como um grande surto de delírio coletivo. Às vezes há dúvidas até se eles estão realmente acordados ou se tudo faz parte de um sonho ruim enquanto ainda estão viajando pela *ponte*, inertes em suas Cápsulas de Hibernação.



As Regras do Jogo

O andamento da história é dividido por cenas, que podem ser composta de uma única ação ou de uma sequência de ações. O Mestre estabelece as situações e conflitos, mas são os jogadores que criam as cenas para os personagens lidarem com essas situações e conflitos. Por exemplo: o Mestre diz a um dos jogadores *“O seu personagem está cercado de meia dúzia de seres disformes visivelmente violentos correndo em sua direção com a clara intenção de trucidá-lo.”*; o jogador tem que criar uma mostrando como o seu personagem vai lidar com isso, ele diz *“meu personagem não se intimida, engatilha o rifle, aponta para as criaturas que se aproximam, solta uma rajada de tiros nos que estão mais à frente, corre para a sala do refeitório e tranca a porta.”* O Mestre pede uma jogada de dados para verificar se a cena aconteceu assim como o jogador a descreveu. Dependendo do resultado dos dados, a cena pode ter

acontecido exatamente como o jogador a descreveu (as criaturas receberão algum dano e ele ainda consegue se esconder no refeitório); ou nada acontece como o jogador descreveu (ele não acerta nenhuma criatura e não consegue se refugiar no refeitório).

Organizando cenas

Quando a cena de um personagem acaba, começa a cena do personagem de outro jogador; quando todos os jogadores tiverem agido, começa uma nova rodada de cenas. A ordem em que cada jogador ganha uma cena para seu personagem, pode ser determinada pelo Mestre, por disputas de dados entre os jogadores ou por puro consenso do grupo.



Resolvendo cenas

Se a atuação do personagem não deixar dúvidas quanto ao desfecho da cena, então o jogador simplesmente declara *o que e como* acontece a cena, sem necessidade de fazer testes. Quando o desfecho da cena é incerto, quando as ações possuem alguma chance de dar errado, há necessidade de fazer um teste de dados para determinar como tudo acaba, se o personagem consegue atingir seus objetivos ou não.

Cada astronauta rola uma quantidade de dados relacionada à quantidade de Âncoras atuais. As Âncoras são os motivadores dos astronautas dentro da história, as chances de sucesso em determinadas ações dependem do quanto o astronauta está motivado em relação à cena, em relação à história e em relação à sua própria existência. Se um astronauta tiver atualmente...

... 1 Âncora, rola apenas 1 dado;

... de 2 a 5 Âncoras, rola 2 dados;

... 6 Âncoras, rola 3 dados.

Se a cena não tiver nenhum outro personagem como alvo das ações, o Mestre determina uma dificuldade a ser alcançada pelo teste de dados; um valor que o resultado do teste precisa alcançar para que o personagem alcance seus objetivos na cena. Essa dificuldade pode ser...

...3 para tarefas fáceis;

...6 para tarefas comuns;

...9 para tarefas complexas;

...12 para muito complexas;

... 15 ou mais para tarefas extraordinárias.

Com a dificuldade da cena definida, o jogador rola os dados (quantidade definida pelas suas Âncoras atuais) e modifica o resultado de acordo com as *Vantagens ou Desvantagens Circunstanciais* presentes na cena – se houver. Se o resultado for maior ou igual à dificuldade estabelecida pelo Mestre, significa que o personagem foi bem sucedido, alcançou seus objetivos na cena; se o resultado for menor que a dificuldade estabelecida pelo Mestre, significa que esse personagem fracassou, não conseguiu alcançar seus objetivos na cena.

Se a cena tiver outro personagem como alvo das ações (seja antagonista, coadjuvante, figurante ou até outro protagonista), como, por exemplo, em cenas de combate, sedução, intimidação, persuasão etc. O teste é resistido pelo alvo (mesmo que não seja sua vez dentro da organização das cenas), tornando a resolução da cena uma disputa entre as partes envolvidas, vencendo aquele que obtiver o maior resultado no teste.

Com o alvo da cena bem definido, o jogador rola os dados (quantidade definida pelas suas Âncoras atuais) e modifica o resultado de acordo com as *Vantagens ou Desvantagens Circunstanciais* presentes na cena – se houver.

O alvo ganha direito a um teste de reação (independente da posição deles na organização das cenas). O teste de reação funciona exatamente como qualquer outro teste de dados, o alvo (se souber que está sendo alvo) cria uma reação descrevendo como pretende frustrar as ações contra ele e rola os dados (quantidade definida pelas suas Âncoras atuais) e modifica o resultado de acordo com as *Vantagens ou Desvantagens Circunstanciais* presentes na cena – se houver.

Se o resultado do alvo for maior ou igual ao resultado do personagem que criou a cena, significa que o alvo foi bem sucedido em frustrar as ações contra ele; se o resultado do alvo for menor do que o resultado do personagem que criou a cena, significa que o alvo foi mal sucedido e vai receber todas as consequências impostas pela cena.

Vantagens e desvantagens circunstanciais

Se, por um acaso, o seu personagem tiver alguma vantagem ou desvantagem em relação à ação que está tentando desempenhar. Para cada vantagem que você encontrar por conta das circunstâncias da cena, você soma +1 ao resultado dos dados; para cada desvantagem que você encontrar por conta das circunstâncias da cena, você subtrai -1 do resultado dos dados.

Por exemplo, se a cena tiver alguma relação com o cargo do personagem é uma vantagem, se não tiver nenhuma relação é uma desvantagem; Se a cena justificar a citação do personagem é uma vantagem, se for contrária a citação é uma desvantagem; se, em um combate estratégico, o personagem estiver posicionado em um lugar superior a um adversário é uma vantagem, estar posicionado em um lugar inferior é uma desvantagem; tentar persuadir uma pessoa alcoolizada é uma vantagem, estar alcoolizado enquanto alguém tenta te persuadir é uma desvantagem; estar armado em um combate é uma vantagem, defender-se de um disparo sem nenhuma proteção é uma desvantagem... e assim por diante.

Gênese

Antes de tudo, reflita um pouco sobre que tipo de personagem você gostaria de atuar em uma história de horror espacial e terror psicológico. Pense sobre como esse personagem se comportaria, o que ele deixou pra trás ao se lançar no espaço, que tipo de relacionamento tem ou gostaria de ter com outros personagens, que coisas importantes aconteceram em sua vida até o ponto inicial do jogo... Uma simples reflexão sobre o personagem momentos antes de realmente criá-lo, pode render bastante e tornar tudo bem mais interessante.

Agora pegue uma cópia da ficha de astronauta (que se encontra no final deste livro), batize o seu protagonista, e...

- ...escolha um cargo - há nove argos básicos: astrogeólogo, cosmólogo, criptólogo, engenheiro, exobiólogo, médico, navegador, psicólogo e segurança;
- ...crie uma citação - escreva uma frase curta e grossa sobre sua filosofia de vida ou pensamento que caracterize os próprios anseios;
- ...crie um Medo Particular - descreva algo íntimo e psicologicamente terrível, que represente um grande pavor;
- ...crie de 1 a 6 Âncoras - descreva coisas, situações, pessoas, lugares ou qualquer outro elemento que represente uma ligação emocional com a Terra, que sirva de motivação para enfrentar obstáculos e sobreviver para voltar pra casa (Pág.). Cada Âncora gera 1 ponto de Trauma;
- ...distribua os pontos de Trauma - marque livremente entre Sonolência e Medo Particular. Pontos de Trauma são marcados preenchendo-se totalmente os círculos, como em um bingo;

ABISMO INFINITO

NOME: S. B. Cortez JOGADOR: John

CARGO: Exobiólogo

CITAÇÃO: "Um dia às pessoas vão entender que eu sou o maior cientista desta década"

SONOLÊNCIA

MEDO PARTICULAR

Medo de nunca mais rever minha mulher e meus filhos;

FERIMENTOS

ÂNCORAS

Meus filhos Anderson e Maiara;

Minha mulher Suzana;

Receber um prêmio de reconhecimento científico;

Ser o orgulho de meus pais;

Caminhar na praia.

Cargos

Cada astronauta tem um cargo específico (editados, aprimorados, expandidos e concebidos de acordo com as convenções da Iniciativa Cronos) que representa a função em que é especialista – sua área de atuação profissional dentro da missão. Os cargos definem a gama de *coisas* que um personagem é capaz de fazer, definem em que são peritos e em que rumo o raciocínio segue diante de um problema, facilitando a execução de uma solução. Por exemplo, subentende-se que um Médico saiba diagnosticar doenças conhecidas, tratar ferimentos, operar equipamento médico, receitar remédios, identificar problemas orgânicos, realizar cirurgias e tudo mais que esteja dentro da gama de atividades de um Médico em *Abismo Infinito*. Todas essas coisas não precisam ser anotadas ou decoradas, tudo está contido no conceito de “Médico”, e virá a tona sempre que for importante para uma cena e para a história. Se ele é Médico, então sabe fazer *coisas* de Médico, e não vai saber como fazer com a mesma presteza *coisas* que estejam fora da área de medicina, como, por exemplo, traçar uma rota espacial entre dois braços galácticos.

Em termos de jogo, um cargo oferece vantagem circunstancial sempre que as ações de uma cena tiverem haver com o cargo em questão; e oferece desvantagem circunstancial sempre que as ações de uma cena não tiverem haver com o cargo em questão.

Astrogeólogo



Especialista em ambientes geológicos extraterrestres, de rochas simples de planetas e luas até composições geológicas estranhas em asteróides, meteoros e outros corpos celestes. Capaz de determinar estrutura, composição e outros detalhes associados, como, por exemplo, determinar a idade estelar de uma amostra depois de examiná-la com cuidado em um laboratório.

Cosmólogo



Especialista em astrofísica, astroquímica e, obviamente, cosmologia. Perfeito conhecedor da estrutura galáctica e na maleabilidade universal do *continuum espaço-tempo* e do funcionamento das dobras intergalácticas. Estudam profundamente os elementos cósmicos em relação a origem e evolução do universo, podendo até prever vários fatores em relação a diversos fenômenos cósmicos como buracos negros e *buracos de verme*.



Criptólogo

Especialista em xenoarqueologia, iconografia, pictografia e criptografia. Participa principalmente de missões que envolvam exploração minuciosa de ruínas e artefatos extraterrestres. Principalmente no que remete as civilizações dos *Pré-Humanos*. São exploradores muito respeitados e herméticos, guardando segredos em suas academias que, às vezes, é melhor nem saber.



Engenheiro

Responsável pela manutenção de todo sistema elétrico, eletrônico, mecânico e computacional dos cruzadores e demais estruturas tecnológicas espaciais. A função de um Engenheiro é basicamente fazer com que as coisas funcionem como deveriam funcionar, tornando-o, na maior parte do tempo, um zelador do maquinário da missão.



Exobiólogo

Diversas formas de manifestação de vida na Via Láctea, de plantas e animais a vírus e bactérias, e do ambiente que proporcionou para que a vida acontecesse ali. Estudam como a biologia humana se comporta em determinados ambientes de outros planetas ou luas, e o quanto é biologicamente saudável para ser habitado.



Médico

Especialista em quase todos os tipos de procedimentos médicos, indo de diagnósticos e cirurgias complexas até tratamento em pacientes sobreviventes da descompressão devido ao vácuo do espaço e outros males espaciais. Tem domínio sobre um arsenal de drogas especiais, de simples morfina até vacinas contra doenças alienígenas conhecidas.



Navegador

Treinado para conhecer as estrelas como a palma da mão, habilidoso na pilotagem dos cruzadores e outros veículos, traçar rotas espaciais e, principalmente, criar *saltos espaciais*. O Navegador não é propriamente um cientista, mas conhece o básico da dinâmica do *continuum espaço-tempo*. Parte do seu treinamento é militar, não como um combatente, mas como um estrategista e piloto espacial.



Psicólogo

Especialista nos comportamento e processos mentais dos seres humanos. Um cuidador da salubridade mental dos astronautas. Foi inicialmente inserido nas missões para tratar de possíveis traumas psicológicos por conta das longas viagens espaciais e anos de hibernação.



Segurança

É um militar encarregado da ordem e do bem estar da tripulação. Recebeu treinamento em diversos tipos de armas, lutas corporais e estratégias de combate. Tem acesso a um arsenal de armas, como rifles, pistolas, bastões elétricos, tasers e sprays. A principal função do segurança é proteger os pesquisadores de qualquer hostilidade encontrada na missão, principalmente hostilidade entre os próprios tripulantes.



Videomaker

É um documentarista audiovisual das missões, um comunicólogo espacial a serviço da Iniciativa Cronos - os olhos da Terra dentro da equipe (isso se ele conseguir retornar com os arquivos). Ele é responsável pelo registro das descobertas científicas e vislumbres cósmicos, captando em suas lentes desde fenômenos astrofísicos na galáxia até manifestações exóticas geológicas ou biológicas em regiões espaciais desconhecidas.

Pontos de Traumas e Estresse

Pontos de Traumas representam cicatrizes psicológicas que jamais desaparecerão, danos permanentes adquiridos pelos personagens durante a história. Traumas em Medo Particular representam o quanto o personagem tem dificuldade em lidar com seus pavores íntimos e Traumas em Sonolência representam a progressão dos distúrbios neurológicos pós-hibernação adquirida no processo de viagem intergaláctica. Um ponto de Trauma é marcado na ficha de personagem preenchendo-se completamente um dos círculos, deixando-o totalmente negro, como em um bingo.

A criação do personagem está diretamente relacionada a ligação emocional/motivacional que o personagem tem com a Terra, e o medo de talvez nunca mais voltar pra casa. Você vai ganhar 1 ponto de Trauma para cada Âncora que criar para o seu personagem e vai distribuí-los livremente entre Sonolência e Medo Particular.

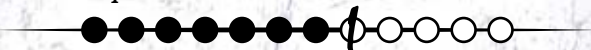
Os Traumas obstruem os círculos permanentemente, reduzindo sua capacidade de acumular Estresse. Pontos de Estresse são temporários, marcados nos círculos desobstruídos, representa o quanto o personagem está perturbado e o quão perto ele está de aumentar os seus pontos de Trauma ou se desprender de Âncoras. Marca-se Estresse com uma linha vertical cortando o círculo. Quando todos os círculos desobstruídos de um determinado aspecto (Medo Particular ou Sonolência) estiverem marcados com pontos de Estresse, o personagem se degenera um pouco mais. O jogador escolhe entre ganhar mais 1 ponto de Trauma no aspecto em questão, obs-

truindo mais um círculo, ou se desligando de uma de suas Âncoras (apagando-a). Em ambos os casos, os pontos de Estresse desse aspecto são zerados.

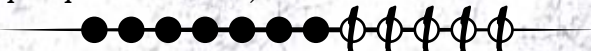
Exemplo: Hector atualmente tem 7 pontos de Trauma em Medo Particular...



No decorrer da história, ele vislumbra face de seus medos, que, segundo ele, é uma asquerosa aranha gigante, desajeitada com o abdômen decorado de cabeças pútridas de crianças; a aranha desce pela parede vagarosamente em sua direção. Hector, para não ter um Surto de Medo, marca 1 ponto de Estresse em Medo Particular.



Depois, bem adiante na história, onde encontrou mais manifestações dos seus medos e dos medos de outros personagens, acabou acumulando mais 4 pontos de Estresse (ocupando todos os círculos que não estavam obstruídos pelos pontos de Trauma).



Como todos os círculos desobstruídos foram marcados com Estresse, o protagonista vai, de alguma forma, se degenerar. O jogador pode optar por aumentar o Trauma em Medo Particular em 1 ponto, ou se desligar de 1 Âncora. Ele optar por aumentar o Trauma, elevando-o para 8. Ambas as opções zeram o Estresse. Perceba que a quantidade de círculos desobstruídos diminuiu, reduzindo o espaço para acumular novos pontos de Estresse, tornando o próximo ponto de Trauma mais fácil de ser alcançado.



Apesar de o exemplo ter sido sobre Medo Particular, o processo de marcação é o mesmo para Sonolência.

Medo particular

O seu protagonista tem um medo, íntimo e terrível, algo que teme mais do que qualquer outra coisa, como, por exemplo, o medo de perder um ente querido, de nunca mais voltar a Terra, de perder a alma, de não conseguir exercer sua função quando necessário ou qualquer outra coisa que lhe seja potencialmente aterrorizante. Na criação do protagonista você vai criar e anotar esse medo na *Ficha de Astronauta*, logo abaixo dos níveis de Medo Particular. Esse medo vai dar forma as manifestações e alucinações que o seu personagem confrontará no decorrer da história.

Loucura do Espaço

Acumular 12 pontos de Trauma em Medo Particular desestabiliza permanentemente o psicológico do personagem. Ele fica insano, e este estado, da forma com que foi adquirido, é irreversível (o jogador perde o personagem). O personagem insano fica extremamente violento, atacando tudo e todos ao redor, sem pensar nas consequências, por mais agressivas e suicidas que sejam.

Manifestando os próprios medos

Quando o protagonista acordou da hibernação, distante de casa - ou pelo menos acha que acordou - o seu medo ga-



nhou o poder de se manifestar implícita ou explicitamente. Ele assume a forma de uma assombração, alucinação ou monstro. Uma manifestação do medo tem apenas o único intuito de causar o mal aos tripulantes e destruir as esperanças (Âncoras) de cada um, principalmente daquele que a gerou. Vai atormentá-los até que eles enlouqueçam ou morram.

Mesmo que o protagonista saiba que está em um sonho, saiba que tudo pode ser apenas uma ilusão, a manifestação ainda vai exercer uma grande influência sobre sua mente, ela representa sentimentos fortes demais para serem ponderados com razão. Vão confundir o protagonista (e convencê-lo), pois as manifestações também fazem parte dele, brotam dele, representam aflições íntimas demais para serem ignoradas.

- **Perceber uma Manifestação Implícita:** Se a manifestação estiver disfarçada, tentando enganar o protagonista com ilusões, é necessário marcar de 1 a 6 pontos de Estresse em Medo Particular para perceber a mentira (a quantidade exata de pontos de Estresse é determinada pelo Mestre em relação a importância para a história do personagem descobrir ou não que está sendo iludido).
- **Encarar uma Manifestação Explícita:** Sempre que a manifestação estiver explícita (ou se tornar explícita depois que for percebida), é necessário marcar de 1 a 6 pontos de Estresse em Medo Particular para tentar conter o pavor diante da face do medo (a quantidade exata de pontos de Estresse é determinada pelo Mestre em relação a importância para a história do personagem ficar aterrorizado ou não diante da manifestação). Se o jogador não quiser ou não puder marcar pontos de Estresse em Medo particular, o seu personagem vai ter um “Surto de Medo”.

Surto de Medo

Quando o personagem não conseguir resistir à manifestação explícita de seus medos, ele vai reagir de forma imprevisível. Desmaio, histeria, catatonia, crise de choro, náusea, vômito... ou qualquer outra reação que o deixe incapaz de realizar suas próximas cenas ou até de interagir nas cenas de outros personagens. A Condição dura até a manifestação sair de cena, ficando esse tempo todo incapaz de reagir ou criar cenas, a mercê de qualquer perigo.

Sonolência

O processo de Hibernação, somado a alguma força cósmica obscura, faz com que o astronauta desenvolva algum tipo de distúrbio psicológico bizarro quase sobrenatural, fazendo-o ter dificuldade em distinguir sonhos e realidade. Ele demora até perceber que não está mais sonhando (ou pelo menos achar que percebeu que não está mais sonhando). São surtos repentinos de sono, fazendo-o ter um comportamento letárgico constante, incontrolável, e, às vezes, quando acha que está resistindo ao sono, sequer percebe que já está dormindo, enquanto que o que estava fazendo, ou presenciando, continua a se desenrolar em seus sonhos como se fosse real. Tudo a sua volta começa a ficar onírico, surreal demais, como se a parte do cérebro responsável pelos sonhos estivesse em plena atividade mesmo quando se está acordado (ou achando que está acordado).

Como em um sonho ruim, o protagonista é atormentado por vozes, visões e premonições, todas revelando um fim terrível, sofrido e mortal. Às vezes ele é transportado para lugares familiares em épocas emocionalmente fortes em sua vida (determinados por suas Âncoras), e essas ilusões são compartilhadas por todos, como se todos estivessem sonhando o

mesmo sonho, construindo a realidade onírica em coletividade, causando uma confusão de referências pessoais.

Eterno despertar

Acumular 12 pontos de Trauma em Sonolência desestabiliza permanentemente o subconsciente do personagem (o jogador perde o personagem). A mente se perde em um eterno ciclo de pesadelos; vai acordar sempre diante de seu pior medo, e acordar de novo, e de novo, e de novo...

Olvidamento

Por mais que a realidade esteja distorcida, o protagonista não se dá conta disso; ele vive a distorção como se fosse perfeitamente cabível; não racionaliza sobre isso, apenas a aceita como fato, como se ela sempre existisse. O Olvidamento é justamente a perda da sensatez em relação à realidade, a perda de noção do que é absurdo, é aceitar o novo plano de existência como se fosse real, único, normal e natural, por mais perturbador que pareça. Não vai lembrar de sua própria realidade, e nem das realidades oníricas que talvez tenha passado antes de chegar nesta.

Um personagem entra em estado automático de Olvidamento sempre que entrar em uma nova camada



de sonhos ou ganhar um novo ponto de Trauma em Sonolência;

Livrar-se do Olvidamento: um personagem pode livrar-se por conta própria do Olvidamento, mas para isso é necessário uma vontade legítima de duvidar da própria realidade; elementos, sensações ou emoções que lembrem alguma de suas Âncoras, podem servir de justificativa para semear dúvida sobre a realidade em que está inserido. O jogador marca de 1 a 6 pontos de Estresse em Sonolência (a quantidade exata de pontos de Estresse é determinada pelo Mestre em relação a importância do personagem manter-se em Olvidamento ou não) para se dar conta de que está dentro de um sonho e que toda a realidade em que está inserido não é verdadeira; ele lembra de tudo que passou antes, recobra toda a consciência e sensatez.

Camadas de Sonhos

Uma camada de sonho é uma realidade dentro de outra realidade, e de outra, e de outra, e de outra... é um novo universo onírico coletivo, como se todos estivessem dentro do mesmo sonho. Os astronautas, às vezes, podem viajar por estas camadas, acordando dentro de novos sonhos, e de novas realidades. Na verdade, quando eles acordam da hibernação, já podem estar, mesmo sem saber, perdido em camadas de sonhos.

Se o protagonista estiver livre do Olvidamento, ele pode tentar viajar entre as camadas de sonhos, acessar camadas que já esteve antes ou acessar novas camadas. Ele acorda para voltar uma camada de sonhos e dorme para avançar para uma camada à frente. Para efetivar isso, é necessário marcar de 1 a 6 pontos de Estresse em Sonolência (a quantidade exata de pontos de Estresse é determinada pelo Mestre em relação a importância do personagem atravessar

uma determinada camada) para cada travessia entre uma camada e outra, retornando (acordando), ou avançando (dormindo).

Controle do sonho

Quando o protagonista estiver livre do Olvidamento, ele pode tentar controlar o sonho, alterando a realidade onírica na qual está inserido, simplesmente toma as rédeas do sonho e diz o que acontece na cena, alterando ou acrescentando elementos (clima, objetos, sensações, emoções, cenário), e fazendo com que as coisas aconteçam de acordo com sua vontade. Para isso, basta marcar de 1 a 6 pontos de Estresse em Sonolência (a quantidade exata de pontos de Estresse é determinada pelo Mestre em relação a importância do personagem controlar o sonho)

Âncoras

Âncoras são fortes ligações emocionais que o protagonista tem com a Terra, os principais motivos que o faz querer voltar para casa. Sempre representam valores sentimentais poderosos e importantíssimos para o protagonista, como desejos, saudades, promessas, paixões, pessoas que ele quer rever, sensações que ele quer experimentar, entre outras coisas que ele ainda quer realizar na Terra, quando voltar – se voltar.

Perdendo Âncoras

Sempre que um personagem tiver Estresse marcado em todos os círculos desobstruídos de um determinado aspecto (Medo Particular ou Sonolência),

tem duas opções degenerativas para o seu personagem: 1) marcar mais 1 ponto de Trauma no aspecto em questão (Medo Particular ou Sonolência); ou 2) se desligar de uma de suas Âncoras e esquecer aos poucos a sua ligação com a Terra (Âncoras perdidas jamais podem ser recuperadas). Ambas as opções zeram totalmente os pontos de Estresse no aspecto em questão (Medo Particular ou Sonolência).

A medida que o personagem perde Âncoras, sua motivação diminui, e conseqüentemente, a quantidade de dados que ele rola para criar e reagir a cenas. Quando o protagonista perder todas as Âncoras, ele não encontra mais sentido em sua própria existência diante das manifestações do medo e da magnitude do universo. Ele fica inerte, louco, perdido em seus próprios pesadelos. Desisti da própria existência – ou do conceito humano de existência. O jogador perde o personagem.

Ferimentos

O personagem, mesmo no sonho, pode sangrar, quebrar ossos, rasgar a carne, asfixiar, adoecer... e vai realmente sentir todas as sensações desagradáveis geradas por esses danos – ou pelo menos sentir o que o cérebro achar que é dor, agonia, fadiga etc. Os quadrados em Ferimentos (ver *Ficha do Astronauta* no final do livro) representam a quantidade de danos físicos que um personagem é capaz de suportar antes de morrer; marca-se os pontos de Ferimentos preenchendo totalmente um quadrado para cada ponto recebido. Um personagem morre ao acumular 12 pontos.





Infligir danos

Em *Abismo Infinito*, infligir danos tem mais haver com as intenções do que com os meios. Isto é, tem mais haver com sentimento e vontade do que com armas ou força bruta. Quando seu personagem decidir atacar alguém, você tem que deixar bem claro qual a intenção desse ataque e o que ele pretende conseguir com isso.

- Se a intenção for atordoar, imobilizar, nocautear ou qualquer outra ação dentro da cena que não represente nenhum dano grave a integridade física do alvo; você cria a cena do ataque, o alvo reagi, e se ele não conseguir se defender, recebe de 1d pontos de Ferimentos.
- Se a intenção for apenas ferir, fraturar ou qualquer outra ação que machuque ou mutila, mas que não represente a legítima vontade de matar, você cria a cena do ataque, o alvo reagi, e se ele não conseguir se defender, recebe 2d pontos de Ferimentos.
- Se a intenção for realmente matar, você cria a cena do ataque, o alvo reagi, e se ele não conseguir se defender, recebe 3d pontos de ferimentos.

Armas e proteção

Armas e equipamentos de proteção são apenas Vantagens Circunstanciais para se alcançar uma determinada intenção de causar dano ou proteger-se de danos.

Manifestações dos medos

O Medo Particular de cada tripulante se manifesta como um monstro assombroso, às vezes visível a todos e outras vezes visível apenas para o personagem gerador da manifestação (às vezes até de diferentes formas para cada membro do mesmo grupo de espectadores). As manifestações começam a partir do momento em que se acorda da hibernação (em alguns casos elas começam pouco antes do astronauta acordar de fato). No entanto, a hibernação é apenas um reagente das manifestações e não seu causador exclusivo; o elemento que faz as manifestações acontecerem é um total mistério; talvez uma força cósmica sinistra que habita algumas regiões do espaço (ou todo ele) que, de alguma forma, influencia perigosamente o cérebro humano. Todas as manifestações querem o mal dos personagens (principalmente aquele que a gerou), todas, de uma forma ou outra, vão distorcer a realidade e criar um ambiente bizarro de medo e náusea.

Cada manifestação age como um antagonista, e também podem criar ou reagir a cenas com testes de dados. Se um astronauta que a gerou tiver atualmente...

- ... 1 Âncora, a manifestação rola 3 dado;
- ... de 2 a 5 Âncoras, a manifestação rola 2 dados;
- ... 6 Âncoras, a manifestação rola 1 dados.

Uma manifestação usa os pontos de Trauma em Medo Particular do personagem que a gerou como vantagens circunstanciais em cenas violentas, quando está tentando ferir alguém; e usa os pontos de Traumas em Sonolência do personagem que a gerou

como vantagens circunstanciais em cenas persuasivas, quando está tentando enganar alguém

Manifestações também possuem níveis Ferimentos (12 quadrados, exatamente igual a qualquer outro personagem; também marcado da mesma forma). As manifestações podem ser despedaçadas como se ataques físicos desfizessem um pouco mais da trama obscura da qual são feitas. Entretanto, como são geradas a partir do íntimo de um personagem, não podem ser destruídas a não ser que esse personagem também seja destruído. Quando estão totalmente despedaçadas (12 pontos de ferimentos), desaparecem da cena, ficam inativas até se recomporem, o que pode durar até a próxima cena ou até a próxima sessão (o Mestre decide quando essa recomposição é concluída com base no que é mais interessante pra história).

Quando um tripulante morre (por definitivo), as manifestações providas dele também morrem.

O poder das manifestações

As manifestações, além de bizarras e violentas, ainda podem torcer a realidade onírica ao redor do personagem. Podem criar elementos, situações, cenários, transportá-lo para outras realidades, disfarçar-se de pessoas queridas, colocar tripulante contra tripulante e tudo mais que pareça cruel, ilusório e zombeteiro. São os demônios pessoais de cada um. Não há limites para o que uma manifestação pode fazer e na maioria das vezes os personagens estão enfrentando um mal que simplesmente não pode ser vencido, como se fossem apenas pecinhas em um tabuleiro enquanto elas jogam criando suas próprias regras.

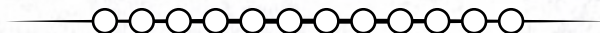
ABISMO INFINITO

NOME _____ JOGADOR _____

CARGO _____

CITAÇÃO _____

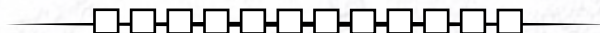
SONOLÊNCIA



MEDO PARTICULAR



FERIMENTOS



ÂNCORAS

Em breve
os horrores
do espaço
irão invadir
seus sonhos

*Abismo Infinito entra
em pré-venda no dia
08/06/2012 através da
RetroStore por R\$ 62,90
(preço promocional).
Acesse o site da RetroPunk
(www.retropunk.net)
e veja os detalhes do
produto, bem como a data
prevista de entrega.*

Lançamento na
World RPG Fest, dias
21 e 22 de julho em
Curitiba
www.facebook.com/WordRPG



www.retropunk.net



TERRA DEVASTADA

UM JOGO NARRATIVO
DE SOBREVIVÊNCIA,
HORROR E ZUMBIS
POR R\$ 29,00
NA RETROSTORE



www.retropunk.net