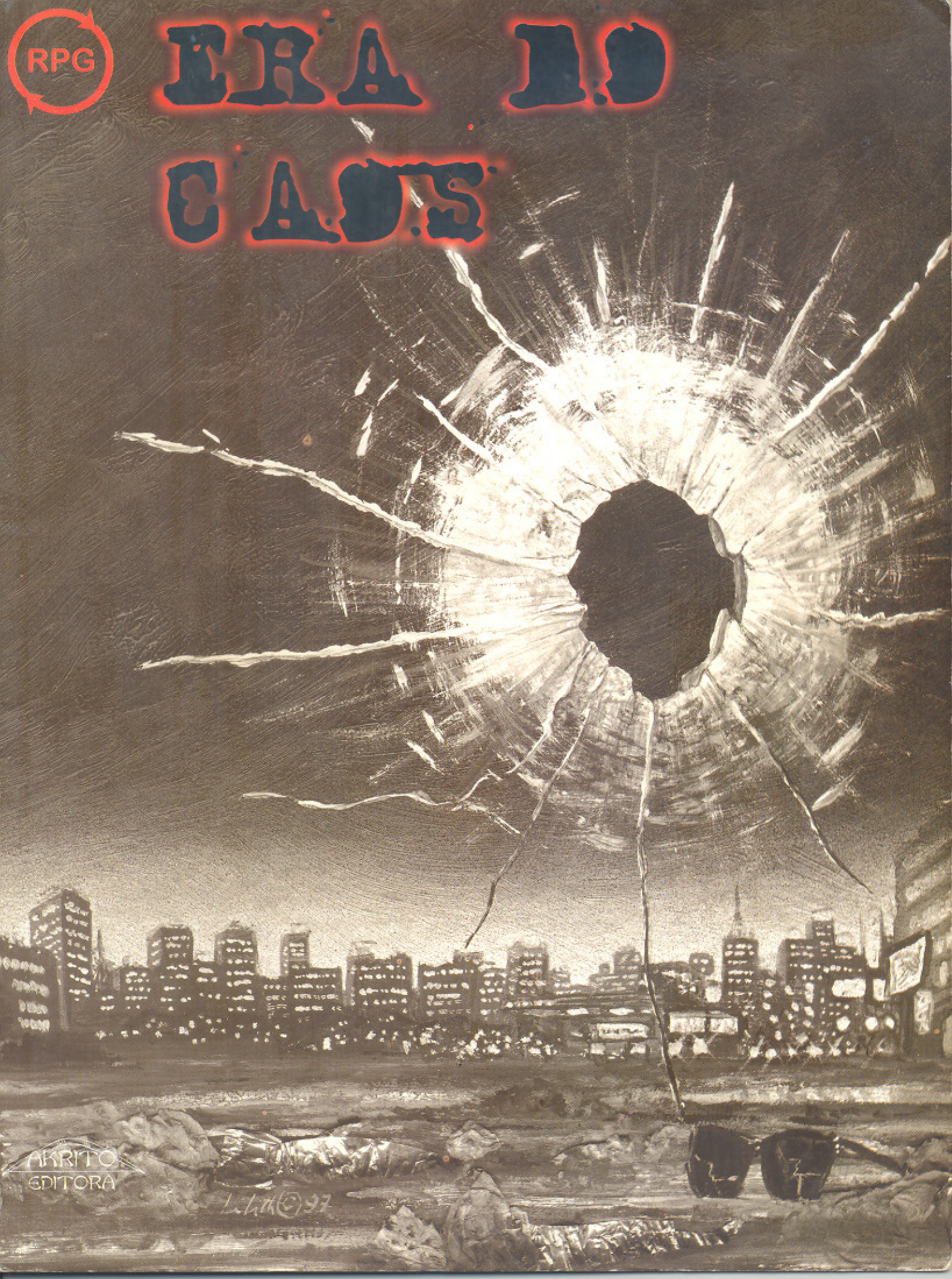


RPG

ERA DO CAOS



ARRIO
EDITORIA

L.H. © 97



ERA DO CAS

EDIÇÃO 1.5

Carlos Klimick
Eliane Bettocchi
Flávio Andrade



Criação:

Carlos Eduardo Klimick Pereira

Desenvolvimento:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Eliane Bettocchi
Flávio Maurício Andrade

Texto:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Flávio Maurício Andrade

Editor:

Flávio Maurício Andrade

Programação visual:

Eliane Bettocchi
Flávio Maurício Andrade
Zander Catta Preta

Capa (ilustração e design):

Eliane (Lilith) Bettocchi

Ilustrações:

Eliane (Lilith) Bettocchi
Marco Antônio Veloso da Silva
Mário Alberto Lopes
Mário Proença
Pedro Pontes

Diagramação:

Flávio Maurício Andrade
Zander Catta Preta

Fotos:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Eliane Bettocchi
Flávio Maurício Andrade

Modelos:

Heinz Arnold Prellwitz
Isabela de Castro

Grupo de teste:

André Gomes de Aguiar
Antônio Cornetta Neto
Bruna Paixão
Carlos Augusto Assunção de Figueiredo
Carla Codeço Coelho
Felipe "Iceman" Igayara
Fred Furtado
Gabriela Werneck
Gervásio da Silva Filho
Guilherme Meyer de Aranha Borges
Heinz Arnold Prellwitz
Isabela de Castro
Juliana Terán
Leonardo Parracho "Nadinho"
Márcio D'Ávila
Márcio "Wicket" Lima
Marcos Felipe Fonseca
Paulino de Souza Júnior
Thiago "Wolf" Mendes
William Cristiano Emerick Lamb

Agradecimentos:

Carlos Augusto Assunção de Figueiredo
Carla Codeço Coelho
Daniel Moá
Edson Gomes Alves
Fred Furtado
Luiz Eduardo Ricon
Maya Reyes Ricon
Paulino de Souza Júnior
Senhores do Caos
Victor Manoel Andrade
Zander Catta Preta

Agradecimentos especiais:

Enio Pereira de Souza
Juliana Terán Ferreira
Marco Antônio Veloso da Silva
Márcio "Wicket" Lima
(por toda dedicação e apoio)
Heinz Arnold Prellwitz
Isabela de Castro
(por tornarem realidade o live de EdC)

Era do Caos © 1997 - Akritó Editora

ISBN: 85-86321-05-2

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação por ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escritas dos autores e da editora. Excetuando-se as fichas de personagens contidas nas páginas 78 e 79.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com nomes, empresas e entidades reais ou mesmo de outras obras ficcionais será apenas coincidência.

Akritó Editora

Caixa Postal 37842 - Rio de Janeiro - RJ - CEP: 22642-970

e-mail: akrito@marlin.com.br

<http://marlin.com.br/~akrito/akrito/akrito.htm>

ERA DO CAOS

O que você vai fazer quando chegar o caos? Quando olhar a sua volta e sentir que as coisas já não estão mais as mesmas, que o mundo mudou e você mal teve chances de perceber, ocupado que estava em sobreviver, ou distraído que estava em se divertir.

O que vai fazer quando nada do que foi feito se mostrar suficiente? Quando seus sonhos surgirem imprecisos e a sua esperança lhe parecer piegas. O que irá fazer quando só lhe restar o cinismo?

Quando vingança, preconceito e revolta soarem como honra, dignidade e glória... o que ainda restará a ser feito? Nesse dia, talvez você descubra que o pesadelo em que vive não é tão ruim assim.

O caos está presente e crescendo. Alguns lutam para evitá-lo, outros, para acelerá-lo, esperando que ele traga a renovação. Os valores não se invertem, mas se perdem. Muitos lutam por cada vez menos. A segurança é um luxo e a esperança é um sonho. E, nas sombras, existem aqueles que são mais do que humanos. Seres que sempre soubemos que estavam entre nós. Seres que, assim como nós, devem escolher entre se opor ao caos ou se unir a ele.



Página inicial

- Apresentação. Pg 4
- Conto. Pg 5 a 8



Os Seres

- Conto. Pg 27 e 28
- Diário. Pg 29 e 30



Regras

- Regras gerais. Pg 56 a 58
- Combate. Pg 59 a 63
- Saúde e Fadiga. Pg 64 e 65
- Armas e Proteção. Pg 66 a 69



Ambientação

- Nova Ordem Mundial. Pg 10 a 15
- Internacional. Pg 16 e 17
- Opinião. Pg 18 a 20



Personagens

- Conto. Pg 32
- Introdução. Pg 33
- Criação de personagens. Pg 34 a 36
- Atributos. Pg 37
- Habilidades. Pg 38 a 43
- Características. Pg 44 a 49
- Experiência. Pg 50
- Personagens prontos. Pg 51 a 54



Mestre do Jogo

- Histórias. Pg 71 a 74
- Dicas e Referências. Pg 75 a 77
- Fichas do Personagem. Pg 78 e 79



A Elite

- Conto. Pg 22 e 23
- Elite, uma visão interna. Pg 24
- Elite, uma visão externa. Pg 25



Sobre o livro ERA DO CAOS

Neste livro, você encontrará o sistema básico que servirá para a criação de personagens humanos e a compreensão das regras. Os suplementos trarão as regras para montar diversos personagens sobrenaturais. Porém, o mundo é o mesmo para humanos e não humanos, com os mesmos desafios. Não há sociedades alternativas onde se esconder ou rituais secretos que resolverão tudo. Os seres sobrenaturais estão em menor número e são apenas coadjuvantes nesta história. Os humanos são os grandes protagonistas e é por isto que esta série começa com eles.

O cenário descrito no livro se encaixa nos primeiros anos do século XXI, entre 2006 e 2012.

ERA DO CAOS 1.5

Não se trata exatamente de uma nova edição, mas sim de uma revisão da primeira tiragem. Alguns erros foram corrigidos, alguns detalhes de sistemas alterados graças aos comentários enviados à editora. Basicamente, mudou o custo das características e agora é permitido a mudança da combinação habilidade-atributo. Algumas estatísticas de armas de fogo foram revistas, poucas ilustrações foram alteradas, assim como um ou outro aspecto da ambientação (como a militarização da Amazônia).

Enfim, é praticamente o mesmo jogo.

Sobre o RPG

Obviamente, quem já joga RPG pode pular esta parte. RPG significa **Role-Playing Game**, que pode ser traduzido como **Jogo de Interpretação**. É um jogo no qual você cria um personagem e vive (através dele) uma história.

O RPG se constitui de duas partes: os personagens e a ambientação. A ambientação é o cenário onde a história se passa: pode ser uma ambientação histórica, como a Idade Média ou o Brasil Colonial; pode ser uma ambientação de fantasia, com elfos e dragões; pode ser uma ambientação de ficção científica que se passa mil anos no futuro

ou há muito tempo atrás em uma galáxia distante. Tem para todos os gostos.

Uma vez decidido em qual ambientação jogar, é criado o personagem. É claro que os personagens devem ser coerentes com a ambientação: não vá fazer um cavaleiro medieval no velho-oeste americano ou um marciano voador na época dos bandeirantes.

Você é livre para decidir como é o seu personagem: onde ele nasceu; quais são seus sonhos e motivações; quais são suas qualidades e defeitos.

Os outros jogadores farão os personagens deles e uma pessoa será o **Mestre do Jogo**. Ao mestre caberá criar os elementos da história (eventos, trama, personagens secundários, etc) e coordenar a sessão de jogo (mais detalhes no capítulo Mestre do Jogo).



Como se joga

Na verdade, o termo jogo é infeliz quando aplicado ao RPG, pois não existe uma disputa entre os jogadores, ou entre os jogadores e o mestre do jogo. Todos devem trabalhar juntos para chegar ao final da história criada pelo mestre e viver uma boa aventura. Essa história será criada pela imaginação de todos: mestre e jogadores.

O RPG, portanto, tem um espírito de cooperação e não de competição. Tanto é assim que o RPG é o único jogo que os astronautas da NASA poderão levar para sua missão à Marte. É vital que a equipe coopere e não compita entre si durante a missão.

O RPG também não tem nada a ver com jogos de azar, apesar de usar dados. Eles são apenas um elemento dramático no jogo, como veremos a seguir.

Para jogar RPG é preciso, primeiro, reunir um grupo de pes-

soas com capacidade de imaginação e dispostas a se divertir. Uma delas é escolhida para ser o mestre do jogo, narrador, coordenador, etc. Observando os personagens e a ambientação, o mestre cria uma trama inicial para sua história. As pessoas se sentam em volta de uma mesa e, com seus refrigerantes em punho e a pipoca a postos, começam sua aventura. O mestre controlará as ações dos personagens não controlados pelos jogadores (vilões, coadjuvantes, figurantes, etc – mais conhecidos como NPC's) e movimentará a trama.

À medida que o mestre conta a sua história e descreve o ambiente, os jogadores decidem o que fazer dentro da história, definindo o rumo que ela irá tomar, muitas vezes levando-a a direções não esperadas pelo mestre e tornando-a ainda mais rica do que ele havia imaginado.

Os personagens têm definidos seus atributos e suas habilidades. Mas, como a história não está pré-definida, não sabemos se o personagem vai conseguir ou não realizar a ação que ele deseja. Suas habilidades indicam se ele tem boas ou poucas chances de ter êxito em sua tentativa. Neste momento, o dado é usado como elemento dramático. Seu resultado aleatório traz emoção à trama, possibilitando dois cursos diferentes para a história.

Se nós fôssemos traçar um paralelo entre o RPG e o cinema, os jogadores seriam os protagonistas e o mestre do jogo seria o diretor. O roteiro estaria apenas no rascunho e aberto a inúmeras possibilidades.

Material de jogo

Lápis, borracha, papel (de preferência uma fotocópia da ficha do personagem), dados de seis faces e imaginação.

Os dados de seis faces estão abreviados, no texto de regras, como **d6**, **1d6**, **2d6**, **3d6**. São formas de indicar quantos dados de seis faces são necessários em um rolamento. Na maioria dos casos, serão necessários **3d6** (três dados de seis faces).



Eu corro pelas ruas da cidade.

O terceiro milênio trouxe a quarta revolução industrial; o mundo gira cada vez mais rápido, cada vez mais próximo do seu fim. Os computadores estão por toda parte, ligados à grande Rede de informações.

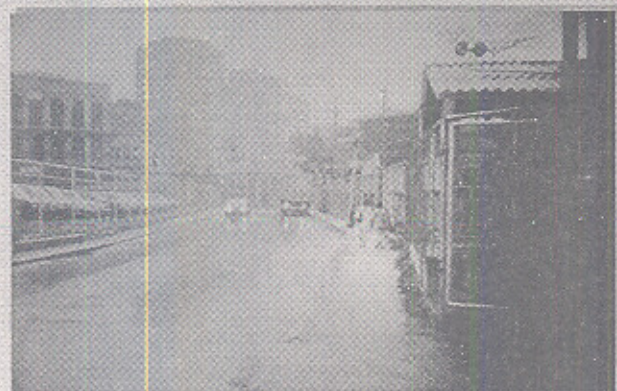
Pequenas empresas faliram, legiões de desempregados passam fome e os lucros das grandes corporações são garantidos pelo poder público. Obras da Elite. Que Elite? Você não gostaria de saber. E gostaria mesmo ainda que elesoubessem que você sabe!

Eu passo por entre prostitutas, algumas com a idade que minha irmã tinha antes de ser consumida pelo mundo. Passo pelos rituais que tentam sobreviver momentaneamente (que piada!), por marginais que sobrevivem em nome da fome, por policiais indiferentes e mentirosos sem causa.



Passo por jogos que se divertem com ideologias de realidade virtual, atreiros ao mundo à sua volta. Fazem eles muito bem. O mundo não lhes enganaria menos do que suas diversões eletrônicas.

Televisores transmitem as últimas notícias do futebol, pessoas anexam a Rede pelos telefones públicos e um "hippie" chora sozinho na calçada o fim do sonho da Era de Aquário. Cans por toda parte. Não é muito original mas é verdade. A verdade nunca é original, embora seja mais criativa do que a ficção.



Nestas minhas invenções tem uma insistência anancada.

Com ela, minhas esperanças e prom. seu fornido era tão puro
que era capaz de fazer ^{do} ~~alguém~~ chorar.

Quando eu a olhava,
chegava até a acreditar
que era DROGA de vida
tinha algum
sentido.



Afinal, se alguém como ela
existia, é porque de alguma forma
devia valer a pena.

Talvez o Apocalipse nunca venha,
já tenha vindo e esteja entre nós agora. Eu ~~já~~ passo
pelas portas da Igreja, os padres já não ousam olhar para
fora.



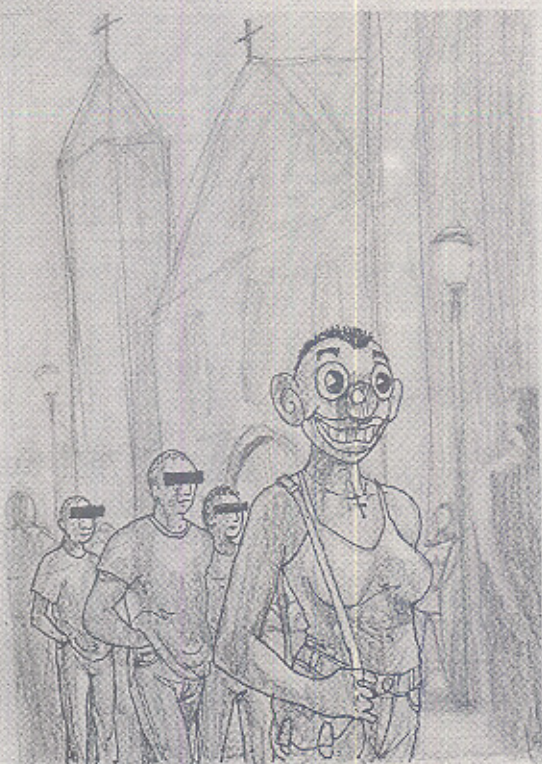


Eu vejo três marginais, predadores na
selva criada pelos homens.

Eu sou um caçador.

É hora de interpretar meu
papel na natureza.

Um deles rouba o dinheiro de uma
mendiga (que idiota!) Eu sou
paciente.



Eles esperam a hora
certa, eu também. No
momento ideal, eles atacam. A
voz do Senhor fala através de mim
com a voz do trovão.

BANG!

BANG!



TSC, TSC...
erruu!

Penso em me jogar no chão, mas eles
não valem a pólvora na minha camisa.
Como caras tão incompetentes se metem nessa
vida?

Apenas levanto o braço e atiro novamente,
já me entediando. Pessoas correm assustadas.
Nas ruas, alguns carros freiam, outros aceleram. AOS
por toda parte (pouco original e repetitivo).



BANG!

BANG!



Está terminado, todos os predadores estão mortos. Por pouco as suas VÍTIMAS não viram \$ estatística, se é que algum jornal



iria se preocupar em divulgar a notícia.



Eu volto a andar na noite, sozinho, por enquanto. O quê? Você achou que eu agia sozinho? EU NÃO SOU MALUCO, e isso é o mais assustador. Não acredite nas palavras deles, NÃO SE CONFORME COM O MUNDO. Não acredite que um dia as coisas vão melhorar. ELAS NÃO VÃO! O mundo só faz sentido se a gente quiser que ele o faça.

Eu não apenas tento sobreviver. fa que eu tenha que viver, tentando pelo menos ter meu quintal limpo e deitar na rede da varanda no final da tarde. a única arteza que temos na vida é que iremos morrer. algum dia (acredite em mim). E só teremos para levar conosco a vida que nós vivemos. Um dia serei eu a sangrar até a morte nestas calçadas, mas a guerra continua, e outro deverá tomar o meu lugar.



BOA SORTE PRA VOCÊ!!!

AMBIENTAÇÃO



Nova Ordem Mundial

- os primeiros anos do século XXI (pg 10)
- Brasil, paraíso ou inferno? (pg 12)



Internacional

- o mundo na Era do Caos (pg 16 e 17)



Opinião

- tecnologia (pg 18)
- biologia (pg 19)
- segurança (pg 20)



A Nova Ordem Mundial

Um retrato da América Latina nos primeiros anos do Século XXI

Maurício Bellotte

Estamos no terceiro milênio. O ano 2000 passou e o novo século, em seus primeiros anos, parece ter trazido uma boa dose de frustração para quase todos. Aqueles que, na última década do século passado, ansiavam pela Era de Aquário, hoje vêm bem longe a esperada paz para a humanidade, enquanto a felicidade parece se escassear a cada ano. Para aqueles que aguardavam o Apocalipse, o fim do mundo, o futuro não chegou a ser tão negro, embora alguns sociólogos afirmem que este teria sido um destino menos trágico para nossa sociedade.

Apenas as indústrias de informática e telecomunicações parecem completamente satisfeitas. Afinal, a Revolução da Informação barateou e, conseqüentemente, popularizou a informática. Esse foi um passo importante para sedimentar a globalização da economia, como se uma caixa mágica fosse aberta trazendo novas possibilidades às relações humanas.

Hoje, um infinito número de informações cruzam o mundo numa velocidade antes apenas sonhada pelos escritores de ficção científica. Muitos não

precisam mais sair às ruas e enfrentar os engarrafamentos monumentais e a violência urbana. Graças à informatização, podemos trabalhar em nossas casas, fazer contatos e fechar negócios pelo computador. O aprimoramento da realidade virtual permite o seu uso em experi-

ros programas, jogos e informações circulam por ela a qualquer segundo. Qualquer informação pode ser obtida em minutos por uma pessoa com os códigos certos. Praticamente, qualquer um com o primário completo sabe o básico sobre computadores e como utilizar os *softwares* mais interativos. Qualquer pessoa com um telefone possui um computador e uma *homepage* conectada à Rede. Telefones públicos permitem a conexão direta.

Há telefones-computadores de pulso, mas o videofone só existe nos programas de futurologia. Infelizmente, complicações neurológicas ainda não permitem que uma pessoa viaje pela Rede ao se conectar a um computador. Sem dúvida, uma grande frustração para os informaniacos. Praticamente toda literatura, filmografia e outras formas de expressão sobre ficção científica davam esse avanço como certo.

Porém, mais importante que estas descobertas tecnológicas foram as alterações sociais que elas causaram. Em muito a Era da Informação se assemelha à Caixa de Pandora, liberando horrores sobre o mundo ao ser aberta. A velocidade da informação só se equipara à velocidade com que esta tecnologia se desenvolve, tornando difícil para as empresas e para as pessoas acompanhá-la. Isso vem exigindo inves-



mentos científicos e operações de alta precisão à distância, fora as diversas opções de entretenimento.

A *internet* tornou-se a Grande Rede de informações. Subredes locais uniram-se à Grande Rede Internacional. Inúmeras

timentos cada vez maiores. Assim, muitas empresas vêm fechando suas portas, sem condições de competir no mercado. Da mesma forma, muitos profissionais não conseguem se aprimorar ou se atualizar de forma satisfatória, se tornando obsoletos e inempregáveis, se me permitem o termo.

De acordo com o levantamento feito pela ONU, 30% das empresas em todo o mundo ou faliram ou encolheram. A maioria delas foi comprada por grandes corporações, mantendo a ilusão de vivermos em um mercado livre. Os países de economia mais instável, como é o caso do Brasil, se viram forçados a cortar grande parte de seus programas sociais. Os países de primeiro mundo tentam contrabalançar a situação custeando o treinamento de profissionais qualificados com os lucros oriundos da globalização.

Porém, a primeira década revela uma deterioração das palavras sagradas para os políticos e economistas da década passada: neoliberalismo e globalização. O neoliberalismo não trouxe estruturalmente nada de novo, mantendo a mesma regra que vem prevalecendo há centenas de anos: os mais ricos continuam ricos e os mais pobres continuam pobres. Enquanto o liberalismo é imposto à maioria, o Estado protege os grupos mais poderosos.

Quanto à globalização, quem não se lembra quando isso representava o

que havia de mais moderno e renovador? Não havia político que não guardasse a palavra na ponta da língua em seus discursos. Mas hoje já se percebe a fraude do mito de uma economia incontrolável a qual todos deveriam se submeter. Segundo o cientista político Victor Herscher, o mercado é controlado por uma mão invisível, pertencente às grandes corporações. "O comércio verdadeiro está em declínio. Cerca de um terço da economia mundial está nas mãos de cartéis. São empresas que compram e vendem entre elas mesmas, que pertencem ao mesmo grupo", afirma Herscher.

Diante desse quadro, não é difícil que alguém chegue a sonhar com o Apocalipse. Apesar da classe média

manter um excelente padrão de vida, a maior parte da população mundial vive entre a recessão e o desemprego, o desamparo e a fome, a miséria e o desespero. Mesmo nós, que não sofremos diretamente com isso, sofremos com as consequências nefastas dessa nova ordem mundial. Hoje, temos a liberdade de ir para onde quisermos sem sair de casa; mas que liberdade temos ao sair dela?

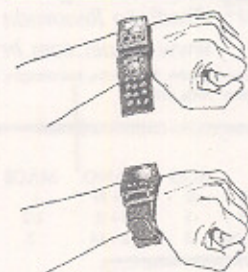
E nós com isso?

O mundo gira, os séculos passam, e parece que continuamos na mesma desde Cabral e Colombo. Se havia alguém imaginando que a globalização ia trazer os países de terceiro mundo para dentro da nova ordem, a recessão o trouxe para a dura realidade. Acompanhando a tendência mundial, inúmeras empresas de porte médio faliram, ou foram compradas. Com isso, a concentração da renda aumentou ainda mais e os sindicatos enfraqueceram.

Na América Central, continua a predominância de governos obscuros e inconstantes. Fora o estranho fenômeno de Costa Rica, talvez fosse melhor mandar os negros e os brancos de volta para o outro lado do Atlântico e começar tudo de novo. Afinal, não é assim que resolvemos nossos problemas com o computador?

NIPOTECH

ótica e eletrônica



RELÓGIO "WHRIST TOP"
2GB de memória única e 43GHz
telefone celular
mouse giratório
comando vocal opcional

PERIFÉRICOS:

- Kit Virtual: óculos e luvas
- "Scanner" de metais: detecta metais a até 6m de distância

www.nipotech.com
produtos/prod.htm
vendas/vendas.htm

BINÓCULO 3 EM 1:
ampliação de luz
infravermelho
10x de magnitude

ÓCULOS CAT EYES:
ampliação de luz
natural ou artificial
em até 5 vezes

INFRAVERMELHO:
óculos de detecção
de IV (calor)
até 100m de distância

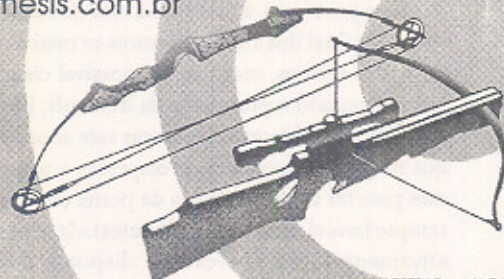
FONES DE OUVIDO
T/R: alcance de 5km

ACERTE NO ALVO

ARCOS E BALESTRAS

NEMESIS

www.nemesis.com.br



ARCOS	ALCANCE	MOD	DANO	DISPAROS
simples	350m	0	d+9	36 (1/rod)
composto	350m	-1	d+9	36 (2/rod)

BALESTRAS	ALCANCE	MOD	DANO	DISPAROS
leve	350m	0	d+10	36 (1/rod)
pesada	500m	-1	d+20	24 (1/rod)
composta	350m	-1	d+10	36 (2/rod)

Cuba permanece como um imenso museu histórico do comunismo, com seu sistema de governo disputando com suas praias o interesse turístico. Mesmo o bloqueio americano ganha contornos folclóricos. Em breve poderá ser tombada como monumento internacional.

O desenvolvimento do Chile continua sendo um fato isolado, que, estranhamente, ainda não conseguiu ser imitado por nenhum outro país da América Latina, apesar de ser exaltado por todos. Ironicamente, muitos chilenos afirmam querer saber onde fica este país tão bem sucedido. Porém, mesmo a oposição do único país de primeiro mundo no sul da América anda meio perdida desde a morte do ex-presidente Augusto Pinochet.

Com esta edição, tem início uma série de artigos onde analisaremos a situação dos países latino-americanos após a Revolução da Informação. Tentaremos desvendar os problemas e descobrir as soluções da eterna vítima da história. Quanto tempo resta para cair no ridículo a nossa velha pose de "pobre-povo-colonizado-pelos-ambiciosos-europeus"? Será que um século não é suficiente para aprendermos a andar com nossas próprias pernas?

Nossa primeira parada, como não poderia deixar de ser, é o Brasil, uma terra de contrastes, que convive com destaques negativos e positivos no panorama mundial. No próximo número, faremos um raio-x dos nossos vizinhos do Cone Sul.



ARMORARIA São Miguel

Tradição Renovada
www.mikael.com.br

Réplicas e originais; desenho, fabricação, manutenção, consertos e reformas. Forja própria.

ESPADAS	MOD	DANO	MÃOS
curtas (até 70cm)	0	d+10	1
longas (até 1,1m)	-1	d+11	1/2
montantes (até 1,5m)	-2	d+14	2

MACHADOS	MOD	DANO	MÃOS
pequenos (até 70cm)	0	d+11	1
grandes (até 1,5m)	-2	d+14	2

MAÇAS	MOD	DANO	MÃOS
porretes, cassetetes	0	d+9	1/2
martelos, chaves	-1	d+11	1/2
chacos	-1	d+11	1/2
manguals	-2	d+13	1/2

LANÇAS	MOD	DANO	MÃOS
dardos	+1	d	1
lanças	0	d+9	1/2

BASTÕES	MOD	DANO	MÃOS
basifus e bengalas	0	d+4	1
cajados	0	d+6	2

Brasil, paraíso ou inferno?

Um contraste de dois séculos.

O Brasil mudou e as coisas continuaram as mesmas. Viver hoje no Brasil é como passar uma tarde em Itapua vestindo um casaco de lã, ou beber chocolate quente numa sala com ar-condicionado, ou ir de terno e relógio

de ouro assistir a um Fla-Flu nas arquibancadas: se você agüentar, pode ser muito divertido.

Com a recessão, grande parte dos programas sociais foram cortados. Um dos mais prejudicados foi o programa de urbanização das favelas, em torno do qual havia boas expectativas. O colapso da Saúde aumentou a incidência de doenças nas grandes cidades e os postos de vacinação são insuficientes. Esse grande contingente sem emprego e sem saúde se deixa levar pelo desespero e encontra na marginalidade a única opção de sobrevivência.

Para não dizer que tudo são trevas, o fortalecimento do Mercosul e a economia global trouxeram grandes melhorias ao país. A telefonia não é mais o pesadelo que era há menos de dez anos atrás. Hoje, o acesso à rede é tão fácil quanto dar um telefonema. Os salários aumentaram, a qualidade de vida melhorou, mas nem todos conseguem se beneficiar com isso, pois o desemprego aumentou na mesma proporção. Paga-se melhor, mas a poucos.

Na política externa, também conseguimos bons resultados. A manutenção da soberania da Amazônia, no final do ano passado, foi uma grande vitória do nosso governo, embora alguns afirmem que ela só ocorra no papel. O acordo Brasil-Coréia trouxe novas perspectivas ao desenvolvimento industrial. Porém, as relações sociais ainda se encontram no século passado. Nada ou muito pouco mudou nesse sentido. E o que mudou, mudou para pior.

As grandes cidades são hoje um barril de pólvora onde ondas de saques

Avanço Controlado

Durante o II Congresso de Infotecnologia, realizado mês passado em Vancouver, Canadá, o principal tema dos debates foi o controle do avanço tecnológico da informática. Preocupados com a capacidade das pequenas e médias empresas de acompanharem estes avanços, além dos usuários particulares, as principais empresas de computação prometeram estudar um acordo que visa retardar o lançamento de novos produtos no mercado.

A idéia é estabelecer um período fixo de renovação, que pode ser de 12 a 18 meses. O fato é que os programas e o próprio maquinário se tornam rapidamente obsoletos, e eles temem que comece a ocorrer uma reação con-

trária do mercado, incapaz de absorver a tecnologia com a mesma rapidez que ela se desenvolve.

Esse problema, assim como essa discussão, não é novidade. No final dos anos 90, tentou-se estabelecer um acordo nestes termos, mas não foi possível chegar a um consenso. Segundo o presidente da Intersoft, Raymond Perez, o principal problema em colocar este acordo em prática é que sempre haverá pessoas dispostas a pagar grandes somas para ter uma tecnologia de ponta em primeira mão. E sempre haverá uma empresa interessada em participar mais ativamente deste mercado e disposta a fornecer esta tecnologia. A verdade é que nenhum governo está preparado para controlar ou mesmo proibir isso. ♦



e arrastões atemorizam os comerciantes e o povo. Nem todas podem fazer como Florianópolis, onde o governo isolou a ilha e emancipou a área urbana continental, mais pobre, tornando-a um novo município. Poucas cidades, como Curitiba, conseguem manter os conflitos sociais a níveis aceitáveis.

Os *shoppings centers* se tornaram a alternativa mais segura e confortável de lazer e compras. Praticamente não há um bairro ou cidade de médio porte que não possua pelo menos dois deles. Os grandes condomínios são a saída de boa parte da classe média. São pequenos feudos que satisfazem todas as necessidades de seus moradores, inclusive educação e saúde. Contudo, entre os jovens, o aumento das gangues, a rivalidade entre condomínios e a distância em relação àqueles que vivem "lá fora" trazem perspectivas incômodas quanto ao futuro.

Há os que lutam para reverter a situação e todos parecem ter confiança num futuro melhor. A dúvida é se o futuro chegará a tempo.

O Rio de Janeiro continua lindo...

Desde a década de 90 que o Rio vem convivendo com o caos e a modernidade, cumprindo o seu papel de vanguarda brasileira. A cidade conseguiu reposicionar-se como grande pólo turístico internacional, seguindo o exemplo de algumas cidades do Nordeste. As campanhas do go-

verno para conscientizar a população da importância do turismo para os cariocas tiveram resultados acima das expectativas. Hoje, esta é a maior fonte de renda do Rio de Janeiro. Os hotéis foram reequipados, as praias foram limpas e as áreas turísticas fortemente policiadas. Há três anos que não há nenhum registro policial envolvendo turistas na Floresta da Tijuca. O carioca tomou-se ainda mais hospitaleiro, confirmando a sua vocação cosmopolita.

Mas sempre há o coro dos insatisfeitos. O último prefeito é acusado de ter feito uma maquiagem na cidade. Enquanto os shoppings e os hotéis são luxuosos, hospitais e escolas públicas se encontram em completo abandono. Apesar das *línguas negras* terem sido eliminadas das favelas, as doenças sacrificam dezenas de pessoas por ano.

A guarda municipal conquistou o direito de andar armada para melhor proteger os turistas. Por outro lado, bairros das zonas Oeste e Norte possuem um policiamento que mal pode ser qualificado como precário. São bairros onde a criminalidade reina e a população se esconde, salvo nas áreas onde as famílias mais abastadas e os ricos comerciantes conseguem manter um relativo clima de tranquilidade através de segurança particular ou policiais devidamente motivados.

Nos pontos de maior tensão, os moradores parecem usufruir de um aparente manto de proteção. Deste ângulo, os

criminosos ganham ares de heróis locais, o que era comum até meados dos anos 80, garantindo água, luz, alimentos e segurança. Porém, o custo é a convivência obrigatória com a criminalidade, tiroteios, invasões e leis severas que passam bem longe da Constituição. Uma vida livre de advogados, mas também de direitos.

Ao avistar um carro de polícia, o cidadão não sabe se está a salvo ou perdido de vez. Polícia e bandido são sinônimos indistintos do medo.

Contudo, os assaltos a turistas diminuíram de fato, na mesma proporção em que diminuiu o combate ao tráfico de entorpecentes. Muito se fala sobre acordos entre o governo e os traficantes, que os próprios traficantes caçam quem tenha molestado um turista. Ser turista no Rio de Janeiro é hoje, sem sombra de dúvida, um ótimo negócio, e bastante seguro.

O Rio de Janeiro é uma cidade separada em quatro zonas: o paraíso turístico, os grandes e bem protegidos condomínios, as favelas dominadas pelo tráfico e a *terra-de-ninguém*, onde moram aqueles que não podem ou se recusam a se fechar em uma ilha de segurança, que vivem do medo e da esperança. É um espaço cada vez menor, cada vez mais perigoso. Os problemas existem, mas os governantes e a população preferem se esconder atrás de estatísticas sempre otimistas. Cedo ou tarde, estes problemas vão exigir a nossa atenção de forma mais direta.



O gigante paulista

Como o resto do mundo, São Paulo sofreu com a revolução dos computadores. A indústria demitiu muito mais gente do que o setor de serviços conseguiu repor. A construção do Centro Nacional de Informação, onde antes funcionava o antigo aeroporto de Congonhas, diminuiu um pouco o impacto da crise. Com o mesmo objetivo, foi colocado em prática o novo projeto de urbanismo. Se, por um lado, abriu a oportunidade de vários empregos, por outro, transfigurou a paisagem de diversos bairros residenciais.

De qualquer modo, São Paulo mantém a liderança da economia nacional e do esforço de aprimoramento da nossa indústria. Investimentos maciços são feitos no desenvolvimento de novas tecnologias e na modernização do parque industrial. Muitos profissionais qualificados são obrigados a se mudar pra cidade em busca de oportunidades de treinamento ou emprego. Inúmeras microempresas estão surgindo, transformando desempregados em empresários.

Apesar disso, a população da metrópole encolheu. Muitos migraram para o interior do estado ou retornaram para suas regiões de origem. A periferia abriga tribos de jovens desiludidos e sem esperança. Estilos de vida conflitantes ou diferenças raciais e regionais são pretextos para verdadeiras guerras urbanas.

A polícia patrulha incessantemente os bairros mais ricos e o centro da cidade, criando diversas zonas de segurança. Os principais problemas são a prostituição e o consumo de novas drogas químicas. Ao contrário do Rio, a polícia de São Paulo não se expõe a boatos de acordos escusos com a marginalidade. A polícia paulistana parece garantir sozinha a segurança nessas áreas, mas costuma utilizar métodos

pouco ortodoxos. Ninguém parece se importar com a sua violência e as denúncias de execuções na Grande São Paulo.

Se os engarrafamentos continuam os mesmos (não piorar já foi um avanço), pelo menos há tempos que o paulistano não vê a sua cidade submergir com chuvas torrenciais. A população se beneficia de uma certa "continuidade" administrativa. Mesmo com o revezamento de lideranças, parece que a cidade impôs uma lista de prioridades, uma linha de ação, que está acima de qualquer convicção política.

Há uma crescente preocupação ecológica no estado, principalmente na capital. O Brasil assiste, como quem assiste a um novo show na tv, o surgimento de ações ecoterroristas no país. Por enquanto, são novidades que nos distraem do cinzento cotidiano. Mas como serão encaradas no futuro? Será que teremos que nos acostumar com mais este campeão de audiência?

Os novos feudos

Como os grandes centros não puderam mais oferecer a chance de uma vida decente, as pessoas se voltaram para as prósperas cidades do interior. Tal fenômeno afetou cidades de Minas, de

TRIGGER

Oficina de Armas, manutenção, restauração e consertos.

Documentação, registro, porte e produtos controlados.

Armas semi-novas com garantia de 10 anos. Confira nossos produtos.

REVÓLVERES

	leve	50m	0	2d+7	7 (2)
	médio	50m	0	2d+11	7 (2)
	pesado	50m	-1	2d+16	6 (1)

PISTOLAS

calibre	alcance	mod	dano	pente (tiros/rod)
leve	50m	0	2d+9	15 (4)
médio	50m	0	2d+11	12 (2)
pesado	50m	-1	2d+14	9 (2)



ESPINGARDAS

	alcance	mod	dano	pente (tiros/rod)
cano normal	75m	-2	2d+25	5 (1)
cano serrado (escopeta)	20m+15m de raio	-2	2d+25*	5 (1)

*a partir de 10m, dividir o dano à metade e pode acertar dois alvos.



www.trigger.com.br

Mato Grosso e do Sul, mas o Estado de São Paulo é o caso mais representativo. Cidades como Campinas, Ribeirão Preto, Bragança, Presidente Prudente e outras do interior do estado, menores, com renda melhor distribuída, crescendo sem grandes problemas sociais, se tornaram o paraíso descoberto por uma legião de desempregados. Assim, o Inferno invadiu o Paraíso.

Recebendo mais imigrantes do que podiam suportar, essas cidades passaram a conhecer os mesmos problemas que atacaram as grandes capitais nos anos 70: falta de infra-estrutura, criminalidade e desemprego. Esses imigrantes passaram a ser mal-vistos e deram origem a tensões entre eles e a população local.

O presidente do Partido Neo-Renovador, Adolfo Carneiro, defende o desmembramento destes municípios e a aplicação de leis protecionistas, no que diz respeito à migração interestadual. Se a tendência se espalhar, o Brasil pode se ver dividido em diversos micro-estados que, de acordo com a plataforma do PNR, não se diferenciariam muito dos principados europeus. Tal discurso poderá reavivar a veia separatista do sul do país, que ciclicamente retorna à baila.

Outros feudos são originários da desestatização. Grandes empresas, como a Vale do Rio Doce, formaram verdadeiras cidades-empresas, de alta-segurança, que procuram manter em seus limites apenas a população economicamente ativa e suas respectivas famílias.

Brasília se assemelha a uma grande fortaleza. As cidades satélites cresceram tanto, e se tornaram tão ameaçadoras, que os limites do Plano Piloto deram lugar a uma grande muralha invisível. Uma *blitz* de 24h controla a saída e a entrada na cidade. Carros e ônibus são continuamente revistados. A nova onda de terrorismo internacional ganhou especial atenção após a explosão de uma bomba na embaixada alemã em Buenos Aires. Desde o atentado da embaixada israelense, também na Argentina, ou mesmo da tomada da embaixada japonesa em Lima, que o terrorismo político não ganha destaque no país. O próprio exército cuida da segurança na capital. Contudo, a vida segue como sempre no planalto central.

MISSÃO IMPOSSÍVEL
NÃO COM O NOVO
SUPERHAWK



CARABINA SNIPER com MULTI-MIRA - laser/ telescópio, ampliação de alcance 700m mod -2 dano 2d+22 30 tiros (1 por rodada)

luz (até 2x), detector de infravermelho (até 50m) e lanterna mira: alcance da arma x2; +2 no mod da arma

O Norte Selvagem

Fora a presença de uma tecnologia avançada, algumas regiões do país parecem não ter visto o tempo passar. Seja no interior da floresta amazônica ou na caatinga, a vida prossegue como sempre. Sempre à margem das decisões governamentais, mineiros, seringueiros e agricultores prosseguem com seus conflitos.

As minas de Mato Grosso pouco diferem dos filmes de velho-oeste, com grupos paramilitares invadindo, tocando, defendendo tanto as vilas quanto as empresas mineradoras. O único sinal de avanço é o desenvolvimento do transporte fluvial, que finalmente parece ganhar a mesma atenção das rodovias.

O Brasil parece ter garantido a sua soberania na Amazônia. O exército luta contra a falta de verba suficiente para patrulhar a região, mas o esforço é compensado com um rígido e sofisticado treinamento de Grupos Especiais para estes fins. Se não há muitos soldados, os que estão lá valem por cinco.

Aos poucos, o exército brasileiro vai lembrando os antigos missionários do século XVII. Em cada arremedo de vila há um posto militar com telefonia celular e um equipamento básico de sobrevivência. Após uma década otimizando recursos, as Forças Armadas conseguiram montar uma boa rede de observação e patrulhamento da floresta amazônica. Sua eficiência ainda não foi definitivamente posta à prova, mas o cerco tem apertado em torno das rotas

de traficantes, invasões de contrabandistas e ataques a aldeias indígenas.

Não sabemos se é paranóia explícita ou ameaça silenciosa e perigo iminente, mas nos quartéis da região se respira um clima de guerra.

Terra do Sol

No Nordeste, o sol ganha dois papéis bem distintos. Na costa, ele tem contribuído em tornar as cidades do litoral em importantes pólos turísticos. Ceará e Maranhão lideram neste aspecto, adotando uma política de valorização do turismo muitos anos antes do Rio de Janeiro.

Muitas cidades, até mesmo no interior, surpreendem àqueles que só assistem o noticiário sobre a seca. Porém, não é necessário andar muito além para retornar ao estereótipo nordestino. No interior, desertos, espinhos, rios secos, sol e muito calor. Nada mudou e pouco haverá de mudar para muitos no sertão.

Quem passar pela caatinga hoje poderá experimentar uma inquietante viagem no tempo. Enquanto as grandes cidades mergulham no século XXI, a caatinga parece fincar suas fundações no século XIX. É isso que Jorge Luís Borges definiu como eternidade. Nessas paradas, até mesmo as lendas ouvidas por colonos portugueses continuaram a ser sopradas ao vento.

Ao atravessar o interior, podemos chegar a uma conclusão: o homem chegou à lua, mas se esqueceu de olhar para trás. O que será que veremos quando nos lembrarmos de virar? ♦

O DRAGÃO CONTINUA DE PÉ

HONG KONG, CHINA — Apesar das previsões de alguns analistas de que a China iria seguir o caminho de colapso da Rússia, ela vem conseguindo se equilibrar na corda bamba e mantendo seu crescimento econômico. Mas será esse crescimento um desenvolvimento? Mais de dez anos após o retorno de Hong Kong à República Popular da China, a experiência de “dois sistemas, um governo” provou ter dado certo, mas muitos salários continuam ridiculamente baixos e os direitos trabalhistas são ínfimos.

Diversas multinacionais têm investido na China. O contato com funcionários de outros países e as condições de trabalho deles vêm gerando insatisfação entre os chineses. A cidade de Hong Kong lidera os protestos por uma maior participação popular no governo, o que é natural por sua “internacionalização”. Eles acabaram por conseguir uma democracia controlada na província de Hong Kong: o corpo legislativo é parcialmente aberto ao voto, mas os postos executivos são preenchidos por indicação do governo ou concursos públicos. O governo chama isso de experimento, outros chamam de uma tentativa de esvaziar o movimento.

A medida causou mais protestos no resto do país pedindo o fim do gover-

no autocrático e a implantação da democracia. O governo vem agindo com cautela, propondo medidas paliativas, tentando evitar um novo massacre da Praça da Paz Celestial. A economia da China está agora mais globalizada, com grandes exportações e importações, e um bloqueio econômico como represália a um massacre traria grandes prejuízos ao país. A questão é: pode o mundo se dar ao luxo de bloquear economicamente a China? Isso não causaria uma recessão mundial?

Ao mesmo tempo que as Organizações não Governamentais pressionam a China para que ela adote a democracia, os interesses econômicos não podem admitir correr o risco de um colapso político-econômico como o que destruiu o império soviético e terminam por apoiar a conservadora elite chinesa.

Os outros países do Sudeste Asiático antes temiam a hegemonia japonesa, agora também temem a ascensão da China. Uma guerra fria econômica entre estes poderosos rivais seria prejudicial à região. Uma união entre os dois poderia ser igualmente assustadora, mas é historicamente improvável. Resta-nos esperar para ver que caminho seguirá a milenar civilização do Sol Nascente. ♦

MÃE ÁFRICA, PADECENDO NO PARAÍSO

PRETÓRIA, ÁFRICA DO SUL

— Uma fauna tão variada quanto a brasileira; um cenário deslumbrante; uma cultura rica e um ritmo que influenciou os principais movimentos musicais do século passado. A primeira coisa que vem à mente são os safáris e as tribos. Pra quem já esteve por aqui, há os belos hotéis e paisagens da África do Sul. Mal lembramos que as pirâmides egípcias fazem parte deste caldeirão turístico.

Você abre os jornais, mas não encontra o continente acima descrito. Encontra a maior parte sob ditaduras, guerras civis, populações famintas, algumas até disputando a sobrevivência com espaçosos elefantes. Aqui no sul as coisas até que andam calmas, talvez por isso a capital da África do Sul foi escolhida para sediar a Convenção da Paz Africana.

Dor de cabeça para os diplomatas, a África se ressentiu até hoje de uma dominação totalmente insensível aos seus problemas internos. Etnias separadas por fronteiras, obrigadas a conviver lado a lado com antigos inimigos. Ao longo do século XX, países como URSS e EUA procuraram direcionar seu destino de acordo com suas conveniências. Hoje, todos tentam ajudar a encontrar uma solução de paz, mas como entender um continente onde em quase trinta países as mulheres são infibuladas (mutilação genital onde, com uma simples gilete, são cortados sem anestesia o clitóris e os lábios vaginais, posteriormente costurados)?

Muitas diferenças culturais separaram a África do Ocidente. Enquanto estas diferenças não forem totalmente compreendidas, ainda veremos cenas como a de jovens desfilando com carros ornamentados com a cabeça de suas vítimas. ♦

TASERS E BASTÕES ELÉTRICOS



Vários modelos, a pilha ou bateria. Garantia de 2 anos.
<http://www.elektra.com>



TASER DE BOLSO
alcance: contato
mod: 0
dano: d+1; sem ação na rodada
carga: 1 pilha pilão
disparos: 2 por rodada



TASER DE PULSO
alcance: 0,6m
mod: 0
dano: d; sem ação na rodada
carga: 1 bateria de relógio
disparos: 1 por rodada



BASTÃO ELÉTRICO
mod: 0
dano: d+1; sem ação na rodada
carga: 1 pilha pequena
disparos: 1 por rodada



TASER DE MÃO
alcance: 2m; mod: 0; dano: d+2; sem ação na rodada; teste de resistência difícil para não desmaiar
carga: 2 pilhas pequenas; disparos: 1 por rodada

AMARGA COMEMORAÇÃO

PARIS, FRANÇA — A entrada do Louvre se iluminou de azul, vermelho e branco; fogos de artifício sobrevoavam as belas pontes do Sena; a torre Eiffel, em dia de gala, acolhia a nova iluminação; o Parc de Prince, lotado, sediava o show internacional em apoio aos imigrantes das ex-colônias francesas. Não por acaso, a data escolhida foi o 12 de julho, dia que marca os dez anos da conquista da Copa do Mundo pela equipe francesa contra a seleção brasileira. Um dia inesquecível para ambos os lados.

Mas não foram as glórias futebolísticas que permearam os discursos de

políticos e artistas no palco do estádio, mas sim o que a vitória simbolizou naquele verão de 98: uma França unida, multirracial, vitoriosa. Uma França que com certeza foi esquecida ao transcorrer uma década.

O resultado sonoro todos puderam comprovar pela televisão, já os resultados práticos, só o futuro dirá.

O momento mais emocionante foi o discurso do menino argelino, de 12 anos, queimado no início do ano por radicais de direita. Lágrimas que poderiam lavar a alma dos franceses ou marcar o início de uma torrente que ameaça se alastrar por uma Europa economicamente unida, mas socialmente fragmentada. ♦



www.jaguar.com.br

JAGUAR

Tecnologia e Arte em aço inox



**PUNHAIS, FACAS
E CANIVETES:**
alcance: 18m
mod: 0
dano: d+6



**ADAGAS E FACAS
DE COMBATE:**
alcance: 10m
mod: -1
dano: d+9

A PEDRA MAIS PESADA DO MUNDO

JERUSALÉM, ISRAEL — As tensões continuam em Israel, particularmente em Jerusalém — cidade sagrada para cristãos, judeus e muçulmanos. Os palestinos, com ajuda econômica reduzida, vêem o sonho de ter seu país de volta afundar em favelas e sofrimento. Israel recusa-se a ampliar a autonomia palestina e a ceder território, alegando questões de segurança nacional. Atos terroristas de ambas as partes continuamente minam as tentativas de avançar os acordos de paz.

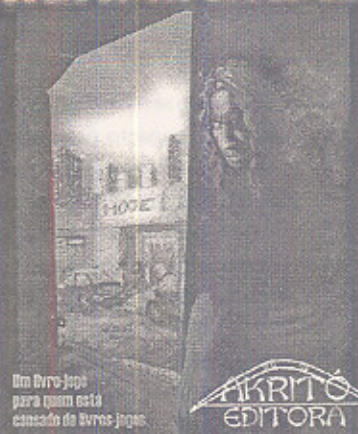
As potências árabes vêm perdendo a paciência com o tratamento diferenciado que vem sendo dado ao longo dos anos à Israel, o que anima o Iraque e a Líbia. Para completar a salada, sur-

giram terroristas cristãos que propõem que Jerusalém seja cedida aos cristãos, os quais a administrariam com neutralidade, garantindo a segurança de templos, sinagogas e mesquitas.

O angustiante é que cada lado tem pontos de vista lógicos e uma história de dor e sofrimentos e traições sofridas ao longo dos séculos. Não se pode dizer que sejam todos fanáticos ou estúpidos, o principal problema parece ser a falta de confiança entre as partes envolvidas. Os Estados Unidos parecem estar se cansando de tentar mediar o conflito e o mundo assiste com uma mistura de fascínio e conformismo os eternos problemas do Oriente Médio. Alguns lembram que Nostradamus prometera que antes do Apocalipse "Jerusalém se tornaria a pedra mais pesada do mundo". ♦

QUANDO A MORTE É APENAS O INÍCIO

RENASCIDO



CHAMAS E MORTES NA CAPITAL DO JOGO

LAS VEGAS, ESTADOS UNIDOS — Um atentado do grupo terrorista cristão "Últimos Dias" causou doze mortes em um cassino em Las Vegas. O cassino "Taj Mahal" vinha se firmando como o principal cassino da capital do jogo, contando com diversos shows como atração, além das tradicionais mesas de jogos, roletas e máquinas caça-níqueis. A bomba explodiu à meia-noite de sexta-feira, causando um grande incêndio a partir da cozinha. Sete pessoas morreram na explosão e as demais morreram sufocadas com a fumaça ou pisoteadas no pânico que se seguiu quando o fogo se alastrou pelas áreas de jogo.

O grupo "Últimos Dias" tem como ideologia purificar o mundo para o retorno de Jesus e considera Las Vegas e Los Angeles como as novas Sodoma e Gomorra do mundo moderno. O grupo assumiu a autoria do atentado através de um telefone público. O FBI foi acionado e uma recompensa de U\$50.000,00 foi oferecida a quem fornecer informações que levem à captura do grupo. ♦

E ELES ERRARAM...

Estamos no século XXI, no Terceiro Milênio! O impacto dessa realidade ainda não foi bem absorvido por muitas pessoas. Este século sempre foi visto como o horizonte de profundas transformações para a humanidade. Eu me lembro, quando criança, de ler as previsões para o futuro. E agora que cresci, eu pergunto: onde elas estão? Cadê a base na lua? Cadê a viagem virtual pela Rede? Cadê os biônicos? E, principalmente, cadê a semana de 30 horas de trabalho que me prometeram?

Infelizmente, a realidade nunca consegue alcançar a ficção. A recessão mundial afundou uma vez mais os sonhos de uma base lunar. Temos os meios tecnológicos para fazê-lo, apenas não temos motivos econômicos para tal. Pelo mesmo motivo não temos ainda o videofone. É caro, é lento e a maioria das pessoas prefere não ter que se arrumar para atender o telefone.

Por outro lado, a multi-televisão é um sucesso! Serve como tela de acesso aos canais de TV, ao videocassete, ao computador e à Rede. Da mesma forma, o relógio 3 em 1 (relógio, telefone celular e micro-computador) vende maravilhosamente. O mesmo pode se dizer dos kits de realidade virtual para jogos, informação e trabalhos de precisão. Usados nas empresas, hospitais e ligados aos já mencionados multi-TV e relógio, os capacetes e luvas de realidade virtual tornaram-se lugar comum no nosso dia-a-dia. Daqui a pouco, nós nem vamos conseguir imaginar como conseguíamos viver sem eles. O mesmo conceito que temos atualmente dos controles remotos *all in one* (TV, vídeo, som, etc.).

A Rede, sem dúvida, é uma das maiores estrelas dos nossos dias. Milhares de informações circulam por ela em segundos. Negócios são fechados à distância, reuniões ocorrem simultaneamente com participantes separados

por centenas de quilômetros. Ora, eu consigo realizar a maior parte do meu trabalho em casa. A Rede me salvou dos engarrafamentos! Alcluia! Eu realmente não sei como conseguíamos viver sem ela antes.

É claro que nem tudo são flores neste admirável mundo novo. O uso excessivo de realidade virtual pode conduzir algumas pessoas ao autismo ou à esquizofrenia, fora outras doenças neurológicas. Principalmente quando a sobrecarga de informações é muito grande (caso de alguns jogos). Este é o maior empecilho à viagem virtual pela rede.

A velocidade das informações tende a deixar algumas pessoas paranóicas. A necessidade de se manter atualizado e de olho no mercado se tornou soberana. Ninguém mais cogita tirar um mês inteiro de férias. Duas folgas de dez dias no ano e olhe lá. Lá se foi minha semana de 30 horas de trabalho.

A globalização e a informatização causaram falências e desemprego. Nós vamos menos à rua, mas não estamos muito seguros dentro de casa. Equipamentos de segurança e alarmes de último tipo se tornaram um acessório indispensável para a classe média.

E os biônicos? Não tinha uma história de que, se eu perdesse uma perna ou um olho, poderia substituí-lo por um membro biônico com capacidades iguais ou superiores ao original? Infelizmente, a medicina e o problema da

rejeição continuam brigando. Biônico, por enquanto, só Steve Austin (alguém se lembra disso?). Biônicos eficientes são excessivamente caros. O melhor é investir em próteses funcionais e esteticamente agradáveis, e na integração via Rede para evitar locomoções para fora do local de residência.

Bom, vou mandar meu trabalho via Rede, acessar meu banco via Rede, selecionar um bom filme no meu *site* videoclipe e programá-lo para passar na minha Multi-TV em quinze minutos. Tomarei um banho, esquentarei meu jantar no microondas e depois a lava-louça cuida da louça (se eu não usar a descartável). Mas bem que eu gostaria de um servo-robô para servir a mesa e levar a louça ao lava-louça.

Quem, preguiçoso, eeuu?

Carlos Klimick

ARSENAL

ARMAS E EQUIPAMENTOS MILITARES E POLICIAIS

FUZIS



CALIBRE	ALCANCE	MOD	DANO	PENTE(tiros/rd)
leve	300m	-1	2d+18	30 (1)
médio	600m	-2	2d+22	30 (1)
sub-rajada		mod -2	dano x2	(3)
rajada		mod -4	dano x4	(30)

SUB-METRALHADORAS

CALIBRE	ALCANCE	MOD	DANO	PENTE(tiros/rd)
médio	150m	-1	(2d+11)x2	40 (3)
pesado	150m	-2	(2d+14)x2	40 (3)
rajada		mod -4	dano x4	(40)

METRALHADORAS (obrigatório uso de tripé)

CALIBRE	ALCANCE	MOD	DANO	PENTE(tiros/rd)
leve	1000m	-1	(2d+18)x2	50 (3)
médio	1000m	-2	(2d+22)x2	50 (3)
rajada		mod -4	dano x4	(50)

ESPIGARDAS LANÇADORAS

MUNIÇÃO	ALCANCE	MOD	DANO	PENTE(tiros/rd)
granadas	250m+10m de ralo	-2	8d+10	5 (1)
(dano periferico: -1 de dano por metro de distância do centro)				
mini-mísseis	250m+3m de ralo	-2	4d+15	10 (1)
(dano periferico: -3 de dano por metro de distância do centro)				

Visite nossa seção de semi-novos: armas e equipamentos usados em excelente estado com preços acessíveis e garantia de 10 anos. Assistência técnica e documentação para armas nacionais e importadas.
<http://www.arsenal.com.br>

BIO SUL 2 INAUGURADA

A Biotech Sul inaugurou o seu maior e mais novo centro de pesquisas, a Bio Sul 2. A inauguração foi no dia 15, semana passada, em Guaratiba, zona oeste do Rio de Janeiro. O complexo de laboratórios, que possui uma forte segurança e de alta tecnologia, foi construído aos pés da serra, numa belíssima área florestal. Essa região, entre os bairros de Guaratiba e Campo Grande, permanece com características rurais e abriga vários outros centros de pesquisas agrícolas e biológicas, e também centros militares.

A proximidade do porto de Sepetiba, onde a Biotech mantém uma série de armazéns e um cais próprio, foi determinante para a escolha. A Bio Sul 2 irá dividir com a sua irmã chilena a centralização das principais pesquisas desenvolvidas pela Biotech Sul.

Sendo a América do Sul, em particular o Brasil, conhecida por sua diversidade biológica, dá pra imaginar a importância do investimento para a multinacional. Não é à toa que o próprio Presidente da República compareceu à cerimônia de inauguração, liderada pela simpatia do presidente da Biotech Sul, Javier Littín.

Segundo Gabriel Littín, filho de Javier e membro do corpo de diretores da Biotech-Rio, a escolha do Rio de Janeiro foi um reconhecimento aos esforços da cidade em preservar as suas belezas naturais e o crescente investimento no turismo biológico. "A cidade e os cariocas só tem a ganhar com a Bio Sul 2, pois mostra o quanto a empresa pretende investir na cidade", declarou o diretor honorário do Jardim Botânico.

Flávia Godinho



ACESSÓRIOS POLICIAIS E MILITARES

PETRA LIGHT e SPIDER

Os novos polímeros da BIOTECH são altamente flexíveis, levíssimos e super resistentes. A nova PETRA LIGHT é um tecido de fibras de PETRA que já vem nas cores e padronagens do uniforme, evitando falsificações. A SPIDER é uma malha aderente exclusiva, similar à seda produzida pelas aranhas, que permite total liberdade de movimentos, sem abrir mão da proteção. Tudo com a qualidade BIOTECH que você já conhece: proteção e conforto.

SPIDER

"Body-suit" colante que protege o corpo inteiro, exceto os olhos.

Destreza: 0

Proteção: corte 8/impacto 7/perfuração 8

Proteção termo-elétrica: 5



PETRA LIGHT

Destreza: 0

Proteção: corte 5/impacto 4/perfuração 5

FORMATOS

Colete: protege o tronco (peito, costas e abdômen)

Jaqueta: protege tronco e braços

Calça: protege pernas e genitais



BIOTECH
Produtos
controlados:
www.biotech.com/oespecial/

A GUERRA DOS CLONES

Os clones contra-atacam. Pode parecer o título de uma nova produção de George Lucas, mas as guerras clônicas de *Star Wars* não tem nada a ver com isso. A guerra fica por conta dos tribunais, das igrejas e dos cientistas. Uma guerra que já parecia terminada, mas que ressurgiu com força avassaladora.

A descoberta, semana passada, de um laboratório de clonagem clandestino no deserto australiano foi a gota que fez transbordar a "guerra-fria" de desconfianças entre forças ainda imprecisas, mas sem dúvida de imenso poder. Exceto a Igreja, a posição de políticos, cientistas e empresários em relação à clonagem se encontra sob um espesso manto cinza de declarações dúbias e atitudes hesitantes.

As tensões pareciam ter chegado ao fim na Conferência de Santiago, onde representantes do mundo inteiro estabeleceram as normas éticas da clonagem. A clonagem humana foi proibida, considerada como crime contra a humanidade. Os cientistas e ecologistas, e mesmo os religiosos, pareceram se conformar com a liberação da clonagem na preservação de espécies e na produção comercial (afinal, se o destino é a mesa de jantar e as lojas de roupas, o que importa de onde tenham saído?).

Porém, a própria escolha do Chile como sede da conferência foi um sinal claro do clima que a precedeu. Todos temiam que tais experiências fossem feitas sem controle em países sulamericanos ou africanos, que não possuíam uma legislação a respeito. Após o tratado, o temor diminuiu, mas não desapareceu. Por isso, a descoberta deste laboratório na Austrália pegou

a todos de surpresa: acabou-se o clichê de misteriosas instalações na Amazônia e vales secretos na África.

Apesar das investigações ainda não terem chegado a uma conclusão, grupos humanistas parecem não ter dúvidas de que o laboratório era financiado para pesquisas de clones humanos. O governo australiano tenta rebater as acusações, mas nem o próprio porta-voz do governo parece acreditar em suas palavras.

O fato é que os responsáveis pela instalação souberam fazer um serviço bem feito. Não há nenhuma pista conclusiva, nem sobre o objeto de pesquisa nem sobre os seus autores. Limpo e perfeito.

A questão é: se o laboratório realmente fazia pesquisa com clones humanos, quem estaria por trás de tão ousada iniciativa? Quais seriam seus objetivos? E, o mais aterrador, até onde teriam alcançado seus estudos?

Maurício Cheibub

FOGO CONTRA FOGO!

Após a posse, o novo Ministro da Justiça declarou que, para deter a ascensão da criminalidade nas cidades, a polícia deveria estar preparada para "combater fogo contra fogo". A Lei de Ação Imediata aumentou a autoridade dos juizes, acelerou os processos judiciais e diminuiu as possibilidades de apelação. Tudo em prol de uma justiça mais rápida.

A lei também permitiu um maior aparelhamento das polícias, com a autorização para o uso de armas mais pesadas. Os prefeitos passaram a ter o poder de declarar toque de recolher e a armar suas guardas municipais, que, na prática, ganham o poder de polícia.

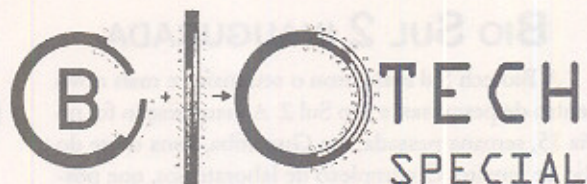
Essa política nacional de "tolerância-zero" teve impactos por todo o país. Ao final do primeiro ano podemos constatar uma redução nos índices de crimes, principalmente durante o dia e nas áreas mais privilegiadas da cidade. Os criminosos deixaram de ser astros da imprensa e a polícia passou a impor mais respeito à marginalidade. Isso apesar dos protestos de que nas "áreas esquecidas" das cidades nada mudou. Os seqüestros e assaltos a bancos podem ter diminuído de intensidade, mas os crimes que atormentam o cidadão comum continuam com a mesma, senão maior, intensidade: furtos, roubos, estupros.

Agora, mais um ano se passou e podemos ver o contra-ataque do crime organizado. As rotas de tráfico de armas e entorpecentes são conhecidas por todos e, apesar do empenho das Forças Armadas e da Receita Federal, a Polícia Federal nunca parece ter verba ou organização suficiente para apoiar adequadamente as operações. Por quê?

Os marginais das capitais do país vem recebendo armamento e apoio logístico da máfia russa e capital da máfia colombiana. O contra-ataque está vindo através da obtenção de armas mais pesadas, utilização de agentes de inteligência, tecnologia de comunicações e cooptação de autoridades e funcionários públicos e privados. Os baixos salários e altos riscos fizeram com que vários profissionais promissores abandonassem a força policial, enquanto outros tombaram nas ruas. Se as forças de segurança não se organizarem logo e dispuserem de mais verbas por parte dos governos, poderão perder a guerra contra o crime organizado. Já existem "lobbies" para rever a Lei de Ação Imediata. Há alguma relação?

Enquanto isso, os investimentos sociais que poderiam esvaziar o poder dos criminosos vêm sendo adiados, soluções de curto prazo se sucedem enquanto a mola vem sendo apertada cada vez mais. E nós estaremos aqui quando ela se soltar.

Eduardo Louzada



ACESSÓRIOS POLICIAIS E MILITARES

A BIOTECH tem uma linha de produtos especiais para as Forças Armadas e Policiais, com garantia comprovada de proteção e conforto máximos.



COLETES

protegem o tronco (costas, peito e abdômen)
PETRA
Destreza: -2
Proteção: corte 10/impacto 9/perfuração 10
PETRA "STEEL"
com malha de aço interna
Destreza: -4
Proteção: corte 14/impacto 13/perfuração 14 (-4 contra munição "cop-killer")



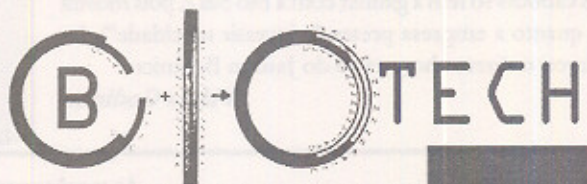
ARMADURA

protege o corpo inteiro: inclui capacete com visor acrílico, CPU e comunicador
PETRA SUPER
com revestimento acrílico
Destreza: -3
Proteção: corte 14/impacto 13/perfuração 14

ACESSÓRIOS

CAPACETES PARCIAIS: protegem a cabeça
CAPACETES FECHADOS: protegem cabeça e pescoço
BRACELETES: protegem os antebraços
PERNEIRAS E JOELHEIRAS: protegem, respectivamente, canelas e joelhos
ESQUADROS PEQUENOS: prendem-se no antebraço, deixando as mãos livres
ESQUADROS GRANDES: protegem 3/4 do corpo

BIOTECH
Produtos Controlados:
www.biotech.com/pt/pt



BOM GOSTO + SEGURANÇA → CONFORTO

Esse é o resultado desta recombinação que a BIOTECH oferece. Os melhores tecidos e costuras aliados à PETRA, um polímero de última geração, comprovadamente resistente a impactos, cortes e perfurações, e ainda assim, leve e flexível.

Exatamente o que você quer: proteção e conforto, com muita qualidade e bom gosto.

MATERIAIS:

TECIDOS
PESADOS: jeans, lona, brim, cordura
Destreza: 0
Proteção: corte 1/impacto 1/perfuração 0
ACOLCHOADOS:
Destreza: -1
Proteção: corte 3/impacto 3/perfuração 2
COURO
MACIOS: camurça, napa, peles sintéticas
Destreza: 0
Proteção: corte 2/impacto 1/perfuração 1
RÍGIDOS:
Destreza: -1
Proteção: corte 3/impacto 2/perfuração 2
PETRA CIVIL:
Os tecidos ou couros acima forrados com pequenas placas de PETRA
Destreza: -1
Proteção: corte 8/impacto 7/perfuração 8

FORMATOS:

COLETES: protegem o tronco (costas, peito e abdômen)
CALÇAS: protegem as pernas e genitais
JAQUETAS: protegem o tronco e os braços
SOBRETUDOS: cobrem o tronco, os braços e costas
ACESSÓRIOS:
LUNAS E BRACELETES: protegem as mãos e/ou antebraços
BOTAS E PERNEIRAS: protegem os pés e/ou canelas
JOELHEIRAS: cobrem os joelhos

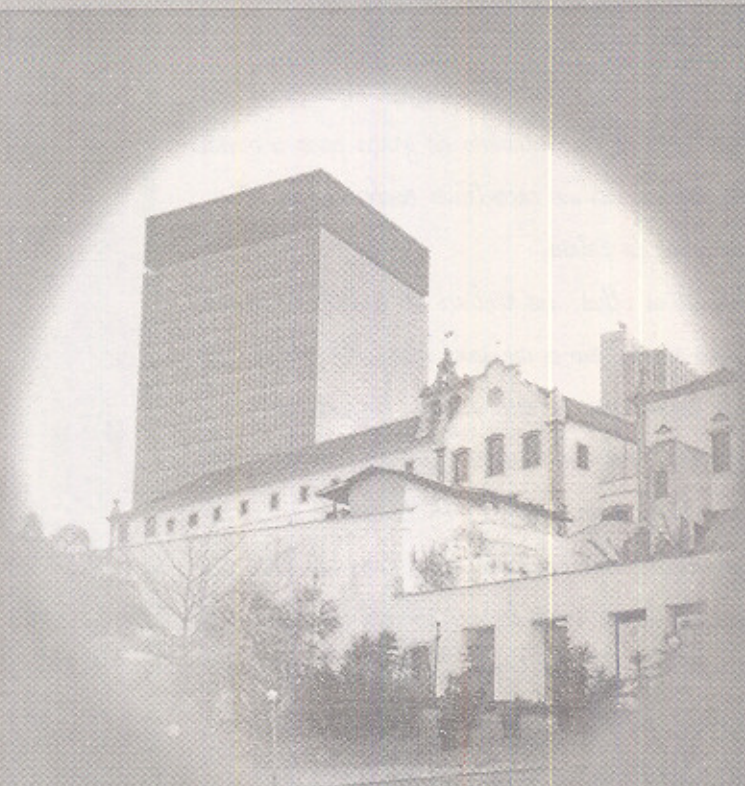


Catálogo BIOTECH: <http://www.biotech.com/produtos>
Setor Comercial: <http://www.biotech.com/vendas>

Era do
Caos



ELITE



Conto
Páginas 22 e 23



**Elite, uma visão
interna**
Página 24



**Elite, uma visão
externa**
Página 25



"Eu estava cansado, meu olhos pesavam, e a tela do monitor parecia embaralhar as imagens. Após passar o dia inteiro irritado, trabalhando de graça para o governo como mesário, agora me encontrava conferindo os votos. Tudo em nome da pátria.

Esfreguei os olhos, me reclinei na cadeira e avancei com a mão em direção a um sanduiche. Por um segundo, a tela do computador pareceu piscar. Pareceu-me ter visto um ícone. Foi um flash rápido, mas eu consegui registrar a imagem na memória. Antes que eu a esquecesse, procurei desesperadamente um pedaço de papel e a desenhei. Não fazia idéia do que poderia ser aquilo, e muito menos o que estava fazendo naquele computador.

Assustado, olhei a minha volta e escondi o desenho. Terminei diligentemente o meu trabalho, disfarçando a minha ansiedade. Então, sai batido para a casa de Alex. Ele era o melhor hacker que eu conhecia. Se alguém podia descobrir que símbolo era aquele, era ele. Alex morava na Zona Norte da cidade, depois de Santana.

Eu subi correndo as escadas e o encontrei enfiado no seu conjugado, mergulhado no computador. O lugar era um verdadeiro festival de variedades. Em nenhum canto do chão era possível avistar o piso de madeira. Livros de eletrônica misturados a livros de mitologia, manuais de software empilhados no banheiro, o kit de realidade virtual caído entre os patins e o uniforme de kung-fu. Como sempre, Alex se mostrava alheio a minha presença. Enquanto esperava desfrutar de sua atenção, me acomodei sobre um velho teclado. Era o que de mais confiável encontrei para me sentar.

Depois de alguns minutos, comecei a pigarrear e a dar umas tossidas forçadas e barulhentas. Como que desperto de um sonho, Alex percebeu minha presença: "como você entrou?" A porta estava aberta, como sempre. Hábito pouco saudável no século XXI. Mostrei o ícone a ele e contei como o descobri. Ele me perguntou se tinha sido um bug no sistema, como se eu fizesse alguma idéia disso. Aliás, era o que eu esperava que ele pudesse me dizer.

O fato é que nenhum de nós dois havia visto aquilo antes. Alex examinou bem o desenho e resolveu dar uma pesquisada na rede. Enquanto esperava algum resultado, me servi de um suco de laranja já meio passada. Depois de duas horas, me cansei e fui pra casa, aguardando alguma notícia por telefone.

Acordei bem tarde no dia seguinte. Meio que havia me esquecido do incidente. Estava trabalhando num projeto quando o telefone tocou estridente. Era Alex, e ele gritava. Eu podia sentir o seu medo pelas vibrações do aparelho: "Hugo, sai fora, cara! Se manda! Some!"



Tanto desespero parecia inverossímil. Se era para eu sumir, pretendia pelo menos saber por quê. Confesso que me arrependi de ter perguntado.

— Me localizaram, cara! Eu consegui quebrar o sistema. Eu sou um gênio! Um gênio imbecil! Eu consegui quase por acaso. De alguma forma eles me localizaram.

— Do que você tá falando?

— As eleições... elas são manipuladas há anos. O ícone! Ele está nos programas de contagem de votos, em programas de pesquisa eleitoral, em vídeos que passam pela rede, em sei lá mais o quê! Eles controlam tudo, cara! E esse ícone é uma isca, um ícone para pegar caras como eu! Eles me acharam!

Tentei falar alguma coisa, mas ele se despediu rapidamente e desligou o telefone. Senti que era a última vez que falava com ele. Fiquei pasmo por alguns segundos. Em seguida comecei a enfiar freneticamente algumas roupas numa mochila-carregueiro. Olhei várias vezes pela janela e saí de casa o mais silenciosamente possível.

Fiz uma parada em um banco eletrônico. Esperava nervoso na fila, olhando constantemente em volta, enquanto uma senhora parecia demorar uma eternidade dentro da cabine. Do outro lado da rua, percebi um carro parado com dois homens dentro. Julguei ser paranóia a idéia de estarem me seguindo. Quando ela saiu, eu entrei com certa trônculência empunhando o meu cartão, o que me fez perder mais alguns segundos com um dispensável bate-boca. Tenso, enfiei meu cartão e digitei a senha. "Senha inválida", foi o que apareceu na tela. Tentei de novo, com igual resultado.

Logo cheguei à conclusão de que eles haviam bloqueado a minha senha. Aterrorizado, imaginei que eles poderiam estar monitorando o sistema e localizado o banco no qual me encontrava. Retirei meu cartão e saí em pânico da cabine. Olhei para o outro lado da rua, os homens ainda estavam lá. Sem perda de tempo, arranquei com o carro."

Cinco acidentes param a Rodovia dos Tra'

Cinco acidentes na madrugada de ontem, na Rodovia dos Trabalhadores, provocaram um grande engarrafamento pela manhã, devido ao trabalho da equipe de resgate e à curiosidade daqueles que se dirigiam ao trabalho.

A curiosidade dos motoristas em acompanhar o trabalho da equipe de resgate garantiu um dia mais curto de trabalho para muitos.

Na altura de São Miguel, segundo testemunhas, o carro dirigido pelo arquiteto Hugo Cotrin Villela, 26 anos, perdeu o controle ao ultrapassar um veículo em alta velocidade. O carro, desgovernado, caiu no rio, matando o arquiteto, que ficou preso nas ferragens e se afogou.

O outro carro tinha a luz traseira apagada, de forma que foi impossível registrar a placa. Os bombeiros supõem que Hugo ainda tentou sair do carro, mas ficou preso no banco e acabou se afogando.

Outro acidente com vítima fatal foi entre uma van e um caminhão. O caminhão freiou bruscamente em plena avenida e a van, que seguia muito próxima, sem respeitar a distância de segurança, não teve tempo de frear, entrando por trás do veículo e rasgando toda a parte superior da carroceria.

O motorista do caminhão alega ter visto uma criatura peluda atravessando a pista bem à sua frente, surgindo do nada. Diz ainda ter sido tomado pelo terror ao ver os

To: mgomez@kingbee.com
From: javierlittin@sul.biotech.com
Subject: re: duvidas



Meu caro Miguel,

É com prazer que o recebo como amigo, e com felicidade eu vejo que deposita em mim a mesma confiança que eu partilhava com seu pai. Desde a sua morte, acredito que as coisas mudaram muito rapidamente em sua vida. Assumir a empresa, mostrar a todos o seu valor, e agora a Elite... Talvez tenha sido precipitação nossa, e talvez seja esse o motivo de tantas dúvidas. Você fez bem em me escrever. Sem dúvida não seria prudente fazer tais comentários a ouvidos menos compreensivos.

Não se deixe levar pelas aparências, meu filho. A Elite pode ter seus defeitos, mas que empresa ou instituição não os têm? A Biotech consegue me dar mais dor de cabeça do que meus filhos.

Sua entrada na Elite foi por merecimento. A rapidez com que entrou, talvez por herança. As pistas que você encontrou sobre nossa existência não teriam sido encontradas se não quiséssemos. Acredite: ninguém descobre a Elite caso ela não queira. Suas suspeitas não forçaram a sua entrada, elas foram um teste, uma forma de ver se você merecia substituir seu pai entre nós. Eu sei que é uma sensação desagradável, de manipulação, de impotência, mas agora é você quem estará puxando os fios.

A Elite não é igual às elites que sempre existiram em todas as civilizações. Não se trata de homens e mulheres controlando mesquinamente o poder e a riqueza de nações. Não que nossa função seja diferente, mas sim a nossa organização, a nossa união em torno de um único objetivo, o respeito mútuo. Antes de tudo o respeito.

Cuidado para não começar a se ver como vilão de filme de James Bond. Apesar de, às vezes, apelarmos para métodos condenáveis, acredito que a liderança da Elite está trazendo um bem à humanidade. O mundo caminha para uma época de caos, mas o navio começa a mudar lentamente de rumo.

A Elite foi estabelecida, quase que naturalmente, como uma força da natureza, por homens que perceberam que deviam usar seu poder para a construção de um mundo mais estável. As vias normais de influência já estavam bloqueadas, inúteis, corroídas pelo tempo. Era preciso algo mais totalitarista, medidas extremas, porém necessárias e eficazes. Sem que as pessoas percebessem, a Elite instaurou uma ditadura invisível. E eu e seu pai vimos isso acontecer. Isso só foi possível através da Rede, um intercâmbio de informações e recursos nunca antes alcançado. Os mercados foram estabilizados e divididos entre as grandes forças, sem que isso fosse de fato notado. Então, resolvemos tornar realidade o que antes era paranóia de alguns gêneros literários: uma Elite dentro da elite, que investe no controle da geração e do fluxo de informações.

Qual seria a alternativa à nossa presença? Permitir que idiotas elejam outros idiotas que cometerão idiotices quando chegarem ao poder? Abraçar romanticamente a causa da liberdade individual, mergulhando em uma era de caos com a cega esperança que um mundo melhor dela virá?

Anarquia e desordem seriam o resultado. Individualismo e egoísmo são valores que se confundem. Nós estamos oferecendo ordem, equilíbrio e orientação ao mundo. Os votos de ignorantes não podem valer o mesmo que os votos de homens de visão, ou teremos ignorantes no poder. Essa é a verdade, simples e cruel.

Se estamos adquirindo lucro e poder com isso, não é uma troca justa com o mundo? Eu confesso que trocaria tudo por uma sociedade igualitária, mas ambos sabemos que isso é um sonho adolescente. Nos dias de hoje, para poder fazer o bem é necessário ter o poder. Com certeza, outra pessoa em nosso lugar estaria sendo pior. Na pior das hipóteses, somos um mal necessário.

Também não quero que você seja ingênuo a ponto de pensar que todos na Elite só pensam no bem da humanidade. A Elite talvez seja a instituição mais democrática do mundo, sem conflitos religiosos, políticos, econômicos ou de interesses. "A ambição de um termina onde começa a do outro", é o que dizia Alfonso. Sinto falta do senso de humor de seu pai.

Seu temor de que alguém utilize toda essa poderosa estrutura em único benefício é totalmente infundado. Com o tempo você vai perceber. Todos aqueles que tentam usar a Elite como instrumento de suas ambições aprendem uma grande lição: nenhum interesse é maior que o interesse da Elite.

Não vejo motivos para você continuar apreensivo. Contudo, continuo à sua disposição como amigo e mesmo como um pai. É bom ter alguém com quem conversar mais abertamente sobre assuntos internos. Meus filhos dificilmente irão nos fazer companhia. Apesar do Gabriel fazer um bom trabalho na empresa, suas idéias sobre o mundo ainda são bastante românticas.

Li seu e-mail à respeito do diário de seu pai. Estou curioso em saber o que o deixou tão inquieto e assustado. Mas se eu ou a Biotech pudermos ajudar em algo... Quem diria que o velho Alfonso ainda guardava alguns segredinhos.

Esperamos por você e sua família em nosso sítio para o casamento de Helena.

Um forte abraço.
Javier Littín

Elite

Grupo formado para controlar o caos crescente que passou a ameaçar o equilíbrio econômico das principais potências mundiais. As diferentes elites do mundo, nacionais ou multinacionais, estabeleceram um pequeno conjunto de regras de cooperação e um conjunto de metas.

Não se trata de uma organização secreta ou uma "sociedade anônima". A Elite é formada por uma federação de elites, homens de poder ou fenômenos em sua área de atuação que possuem uma mesma visão de quais caminhos a humanidade deve seguir.

Os contínuos conflitos internacionais, quebras de bolsas, violência urbana e desemprego ameaçam a sociedade como a conhecemos. Tanta pressão pode criar uma reação de consequências imprevisíveis. Aqueles que mais têm a perder com isso, as elites, decidiram manter a situação sob controle, o que significa manter esses mesmos problemas em níveis aceitáveis.

Assim, eleições são manipuladas, guerras são esvaziadas ou estimuladas, economias se recuperam milagrosamente, empresas escapam da falência, a Rede é rigorosamente monitorada, e muitas outras coisas.

Os interesses da Elite sempre se encontram acima dos interesses de cada elitista. Alguns a vêem como uma maneira de assegurar os seus negócios; outros, além disso, a vêem como uma maneira de salvar a humanidade do caos.

Só em caso extremo um elitista se envolve, como membro da Elite, com as atividades de outro. Mesmo assim, isso é feito de forma quase invisível, pois ambos sabem que tal conflito poderia botar tudo a perder. Quando isso acontece, o mais provável é os dois serem eliminados.

Organização

A Elite funciona basicamente em três níveis. Há aqueles que trabalham pra Elite mas nem sabem que ela existe. Nível superficial.

Para entrar para a Elite, é preciso ser convidado. Neste nível intermediário, o elitista não tem acesso a todas as informações e não fica ciente da abrangência de suas atividades. É uma espécie de adaptação, onde o elitista pode se enquadrar ou não, e cujo objetivo é conquistar a confiança dos elitistas mais antigos.

Nível superior, onde se encontram os elitistas propriamente ditos.

Não existe uma sede, um escritório, um site, ou mesmo um pasta de arquivos (ou não deveria haver, depende da discrição de cada um) sobre a Elite. Mesmo uma simples lista de endereços, quando é necessária, é feita sem nenhu-

ma identificação. Quem a encontrar estará diante de, no máximo, uma respeitável mala direta, mas nada que sugira um grupo secreto e atividades ilegais.

História

O início da Elite veio quase que paralelamente ao da rede virtual. Em meados da década de 80, algumas elites nacionais começaram a se organizar formando o embrião do que seria a Elite. Nessa época, muitos equívocos foram cometidos devido à falta de um objetivo definido, o que só ajudou a piorar a situação.

Na década de 90, a necessidade de um bem maior – o controle do que já existe – se tornou óbvio. Os elitistas fizeram um pacto de "não-agressão". As disputas e conflitos, econômicos ou políticos, prosseguiriam de acordo com os diferentes interesses. Porém, ao primeiro sinal de stress social ou caos econômico, acordos seriam feitos por baixo dos panos e a situação contornada.

O mais difícil foi separar as divergências religiosas. Com certeza, quanto mais antagônicos forem os interesses entre as diferentes elites, menor será a cooperação entre elas.

É claro que não basta ter poder para ser um elitista. Nem todos compartilham dessa visão de mundo. O presidente de um país pode ser totalmente ignorante à respeito da Elite, mas metade do seu ministério pertencer a ela. Nem sempre a pessoa de posto mais alto de uma instituição será da Elite.

Atividades

A maioria das pessoas que trabalham para a Elite nem desconfia do tamanho da organização. Ela opera em grupos e subgrupos que, nos níveis mais baixos, funcionam quase como células terroristas. Um criminoso é contratado esporadicamente por uma pessoa que sempre lhe paga em dinheiro. Essa pessoa, por sua vez, sempre recebe suas instruções por telefone de um empregador misterioso, que lhe paga por créditos em conta. Estes créditos em conta são feitos por um funcionário de nível médio de um banco qualquer na conta do representante de vendas de um cliente. As ligações são feitas por um funcionário de uma agência de "resolução de problemas" a mando do seu chefe. Este chefe recebe suas instruções pela rede, e seu pagamento é feito por crédito em conta... E assim por diante. É um labirinto de fios impossível de ser seguido.

O mesmo esquema é usado no suborno de políticos, policiais e fiscais; na contratação de hackers; no emprego de cientistas. Particularmente engenhosos são os ícones e sites tentadores coloca-

dos como iscas para os hackers. É uma espécie de seleção para detectar os melhores, que são devidamente avaliados.

Muitos elitistas não aprovam assassinatos como solução de seus problemas. Porém, se alguém da Elite resolve recorrer a eles, não será um outro elitista que irá impedir (pelo menos não diretamente). Métodos mais populares são a manipulação e distorção de informações, ridicularizar, confundir, enlouquecer ou desacreditar pessoas que possam vir a ser um problema.

Teoricamente, informações de interesse geral deveriam circular numa velocidade bem maior do que realmente ocorre. Afinal, a Elite é formada por humanos, sendo normal segredos, desconfianças e intrigas. Por isso o conhecimento de seres sobrenaturais ainda é bastante precário. Quando um desses seres é descoberto, o elitista prefere manter a informação em sigilo, seja para usá-la como trunfo, seja por motivos científicos, ou até mesmo para proteger esses seres.

Características Positivas

A continuidade de programas políticos vem possibilitando a estabilidade em vários países, principalmente na Europa e América do Sul. Sempre que o desemprego chega a níveis alarmantes, a Elite se mobiliza para criar uma nova fonte de emprego na região.

Lideradas pela Biotech, a mais poderosa multinacional do ramo, diversos laboratórios de pesquisas biológicas fizeram um pool tecnológico. Desde então, várias descobertas foram feitas nas áreas de bioquímica, biogenética e, principalmente, biotecnologia.

Uma ordem controlada realmente diminui em muito os problemas enfrentados pela população em geral. Muitos preferem viver uma vida tranqüila, sem se preocupar em saber como ela foi obtida.

Características Negativas

A continuidade política em muitos países garantiu regimes autoritários, corrupção e abusos de diversos tipos. A solução de problemas em situações limites é uma realidade, mas são apenas temporárias, acabando por impedir que se encontre uma solução definitiva.

A área biológica vem se desenvolvendo até demais, além da capacidade de assimilação por parte da sociedade. Resultado disso foi a trava nas pesquisas de clonagem.

Uma ordem controlada diminui em muito a liberdade, que muitos consideram condição básica para a vida. Porém, a liberdade torna o futuro imprevisível, e a imprevisibilidade gera ansiedade, preocupações... tudo o que a Elite não deseja.

OS SERES



Conto
Páginas 27 e 28



Diário
Páginas 29 e 30

Endereço: <http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito/caos.htm>



Akritó Editora

A igreja estava deserta e razoavelmente escura aquela hora. Alex se encontrava sentado em um dos longos bancos ao lado de sua mochila jeans. Seus olhos corriam as imagens dos santos e as pinturas, procurando esquecer do mundo lá fora. As batidas de seu coração ainda não haviam voltado ao normal. Ele tentava ganhar tempo, mas sabia que isso pouco lhe seria útil. Respirou fundo e começou a rezar, embora sem muita convicção, apenas a certeza de quem não tinha mais nada a perder.

Para quem, há menos de doze horas, havia perdido tudo o que tinha, exceto a vida (ainda), o silêncio era uma bênção capaz de converter o mais cético dos homens. Em sua mente, a menina estragada pela metralhadora. Ela deveria ter menos de treze anos e segurava um álbum de fotografias. Seu sorriso era tão lindo que o fez chorar. Isso foi antes do carro virar a esquina. Ele não a conhecia, só havia lhe perguntado o nome da rua. Os tiros eram para ele, todos eles.

— Senhor, faz tempo que não conversamos... Aliás, creio que nunca conversamos. Eu nunca acreditei muito nas histórias a seu respeito. Mas hoje eu vi a morte, morte sem sentido ou remorso. Me pergunto por quê? Por que tamanha crueldade? Será que existe alguma punição? Será que existe um sentido nessa loucura toda, uma razão para acontecer estas coisas comigo?

Alex engole em seco e sussurra baixinho:

— Droga...

A chuva começou a cair do lado de fora. Dava para ouvir seu som nos vitrais. Alex desistiu daquela reconciliação tardia e procurou se distrair tentando classificar o estilo das imagens no altar.

— A arte não foi feita para ser classificada e sim para ser apreciada.

Era uma voz segura, ao mesmo tempo tranquila. Ele percorreu com os olhos as sombras na expectativa de ver sair um padre. Foi então que se virou sobressaltado e viu um homem apelhado ao seu lado. Parecia ter mais de quarenta, meio calvo, forte como um lavrador, e com um simpático sorriso estampado no rosto. Chegou sem fazer um ruído, mas até mesmo uma formiga faria seus passos ecoarem naquele lugar.

A primeira reação de Alex foi de pânico: seria um deles? Mas ele logo percebeu um estranho e tênue brilho ao redor de seu corpo. Um medo primal tentava fazê-lo correr para longe dali, mas uma curiosidade, ou talvez o próprio desespero de quem só possui a perspectiva da morte, fez com que se aproximasse do homem.

— Quem é você... algum anjo?

O homem sorriu, se divertindo com a ideia. Alex se julgou um tolo: como pôde dizer tal loucura? Mas a loucura estava bem aquém do que estava prestes a descobrir.

— Não, não sou um anjo — respondeu o homem — Mas bem que gostaria de saber se poderia ser um... Diferentes das imagens, ouvir dizer que alguns com-
tinham por aí. Mas nunca vi ninguém de asas. Nem homem, nem espírito. Quem sabe o que fariam os anjos nesta terra esquecida por Deus? Uma terra onde as preces de uma alma em desespero é atendida, não por um enviado divino, mas por um velho fantasma.

Alex recuou assustado. Estava delirando? Estava sonhando? A ideia de estar frente a um espectro era menos assustadora que a possibilidade de estar sonhando, dormindo indefeso num banco de igreja.

— Acorda, desgraçado! — gritou para si mesmo.

O espectro tentou convencê-lo de que estava acordado. Por fim, mandou que Alex o tocasse. Para o espanto dele, sua mão atravessou o corpo do homem a sua frente.

— Sim, sou um espectro, um fantasma, uma alma penada, se preferir. Eu morri, meu corpo está enterrado em um cemitério a poucas quadras daqui. Mas achei que não era a minha hora e voltei.

— Então é possível? É possível voltar?

Assim como o espectro, Alex também acreditava que era cedo demais para ele. A ideia de poder se tornar um espectro, caso fosse encontrado por seus assassinos, não deixava de ser uma restrição de esperança.

— Muitos voltam — respondeu o espectro — Não apenas como espectros. Já vi mortos se levantarem de seus túmulos, vagando pelas ruas em busca de justiça. Mas estes não costumam ficar muito tempo, logo partem para o mundo dos mortos. Já nós espectros... Alguns vivem por séculos entre os homens.

— Como não ficamos sabendo de nada disso, se são tantos, e estão entre nós há tanto tempo?

— E como saberiam? O que você acharia se esbarrasse numa noite escura com um sujeito de óculos escuros, acompanhado de um cão negro, exalando o cheiro da morte? Você olharia para ele e pensaria: ah, vejamos só um renascido, um morto que retornou à procura de vingança? Ou recuaria assustado, correndo em direção a uma rua mais iluminada, tentando esquecer do que viu e dando graças a Deus por estar vivo?

Alex sabia bem do que o espectro falava. Eles não eram muito diferentes da Elite, uma força invisível que controla a sociedade, que vive entre nós mas que todos desconhecem. Assim como os espectros, a Elite povoa nossa imaginação, aparece em filmes e livros, mas poucos acreditam que ela possa ser real, e menos ainda são os que podem prová-lo, ou sobreviver para isso.

— Poucos são aqueles que podem realmente nos ver, de forma que a maioria acredita serem visões, alucinações... — continuou o espectro — Para as pessoas que acreditam firmemente que o sobrenatural não existe, ele simplesmente não existe. Sempre tem alguém com uma explicação científica na ponta da língua. E, de certa forma, é até melhor pra nós que seja assim. E é assim que o mundo se viu povoado de lendas.

Alex passou a ver aquela conversa como um ótimo meio de esquecer do perigo que estava correndo. Começou a fazer perguntas, mesmo quando não estava muito interessado nas respostas.

— Como é do outro lado?

Que pergunta óbvia! Se não quisesse matar o espectro de tédio, seria melhor pensar em algo mais original. Como ele poderia conhecer o outro lado se nem ao menos chegou a ir?

— Como você pode estar aqui?

— Já lhe disse: assuntos inacabados.

— Não. Quero dizer numa igreja, em solo sagrado.

O espectro chegou a rir com a pergunta. Por acaso deveria ele deixar de ser filho de Deus por ter morrido?



— Acredita não estar incomodando ninguém — respondeu — Se estiver, me desculpe. E também não costumo fazer mal a ninguém. Sendo assim, por que a Casa do Senhor estaria fechada para mim?

Alex notou uma pequena nágea em sua voz e pediu desculpas, que logo foram aceitas. Afinal, não era sempre que o espectro tinha a oportunidade de conversar tão francamente. Talvez fosse o lugar, talvez fosse aquela noite, talvez fosse o silêncio só quebrado pela chuva e por suas vozes. Alex percebeu que estava sendo pouco educado, transformando o encontro num questionário esotérico. Decidiu contar um pouco sobre a sua vida, mas então falar sobre os últimos acontecimentos. Mesmo assim, fez a ele as indagações que havia feito ao Senhor.

— Olha, eu já vi almas subirem em túneis de luz. Vi outras serem arrastadas para baixo em correntes de sombras. Não sei se em algum lugar há uma compensação ou uma razão para tanto sofrimento. Só posso dizer o pouco que aprendi nesses anos como espectro.

Seus olhos se tornaram opacos, escuros, como se tentasse desencantar suas memórias das trevas. Seu semblante se tornou mais pesado, compenetrado. Alex pressentiu que estava para ser revelado algo que poucos poderiam ouvir. Então ele se reclinou em direção ao fantasma. Nada do que ele viesse a saber poderia piorar mais a sua situação.

— Posso afirmar, quase sem erro, — sussurrou o espectro — que há forças em confronto na natureza. Forças poderosas, cujas dimensões não podemos conceber. Forças do caos, forças da ordem... Elas caminham entre os homens...

— Quer dizer que somos controlados por eles?

— Não, apenas os homens são responsáveis por seu próprio destino. Tudo aquilo que ele colher no final dos tempos será aquilo que semeou com suas próprias mãos.

— Então, do que você está falando?

— Não sei ao certo, mas posso senti-lo, posso juntar as peças do quebra-cabeça. Há feiticeiros, homens que manipulam as forças da natureza. Mas não é só isso. Conheci espíritos da terra, espíritos que coabitam corpos humanos... e há aqueles que dizem terem visto dragões.

Alex levantou exasperado. Aquilo já era demais para a sua cabeça. Como poderia acreditar em tudo aquilo? Contudo, não podia esquecer que conversava com um fantasma. O que, disso tudo, seria mais fantástico? Ele já havia freqüentado terreiro de umbanda, acreditava nos pais-de-santo, nas entidades que incorporam... Acreditar em um espectro não era, portanto, tão difícil. Mas como acreditar no que ele dizia?

Os pensamentos de Alex foram interrompidos pelo ruído de passos. Tragado violentamente de volta à realidade, passou a mão em sua mochila e mal teve tempo de se despedir silenciosamente do espectro. Procurou uma das saídas laterais da igreja, enquanto mais passos surgiam junto à entrada principal.

Correndo pela chuva, Alex viu dois homens saindo das sombras. Logo surgiram mais dois deles. Um sacou um revólver, dois puxaram uma faca. Desesperado, Alex ofereceu sua mochila, recebendo um riso debochado como resposta. Eles se aproximaram lentamente, fechando o círculo. Alex corou os olhos e sentiu a chuva cobrindo-lhe a face. Morreria lutando. Foi então que ouviu gritos. Ao abrir os olhos, viu seus quatro algozes correndo assustados rumo à escuridão.

— Não precisamos de dois fantasmas por aqui. Tome mais cuidado.

O espectro desapareceu tão rapidamente quanto surgiu. Alex, agradecido, procurou fazer o mesmo."

Curupira

Levei dias até ter coragem de escrever isso, mas creio que essa é a definição correta: Curupira. De que outra maneira classificaria esse ser. Não se trata porém de um menino indígena coberto de pelos ruivos e os pés virados pra trás... É algo muito pior e muito mais mortal. Eu acreditava que fossem apenas seres mágicos que viviam nas florestas, espalhados por toda a América do Sul. Mas tenho fortes razões para acreditar que eles estão nas cidades. E muitos dos problemas que temos enfrentado acho que devemos a eles. São forças da natureza, quase imortais. Têm como objetivo a defesa de todos os seres vivos. Creio que é isso. Possuem um senso de justiça obsessivo. Podem ser extremamente heróicos e companheiros como frios e sanguinários. Matam com mais eficiência e crueldade do que o mais psicótico assassino. Um inimigo declarado. E eterno.



Lendas

Na trilha do Curupira, não foi difícil chegar a outros seres. Se uma criatura assim existe, por que não outras? Eles existem, estão entre nós. Com que propósito? É nosso dever descobrir. A primeira coisa que eu pude perceber é que há mais aqui na América. Ouvi relatos de homens que viram onça, mulheres que vivem nos rios como as antigas Iaras. Se as Iaras existem, por que não os Botos? Fiz uma busca silenciosa na Rede: apenas sabendo (e acreditando) no que procurar, pude perceber que diversos outros seres caminham pelo mundo. O que julgávamos lendas não são totalmente fantasia. Na Grécia, no Oriente Médio, Irlanda, Estados Unidos, China... a verdade é estarrecedora. Muitos conseguem se manter "invisíveis" até hoje, o que me faz crer que não são muitos, apesar de vários.



Espectros

Os cientistas os chamam de "etherea persona". Ainda são considerados lendas, mas os relatos são tantos, que o próprio fato da ciência já ter elaborado uma identificação já é um sintoma. Se fantasmas existem? Não duvide nem um momento sequer disso. Um espectro, como eles costumam se referir a si mesmos, são almas de pessoas que acreditam ter assuntos inacabados na terra. O material de que são feitos é extremamente diáfano. Eu decidi seguir a classificação já estabelecida em outros estudos e chamá-lo de ectoplasma. Curiosamente, os espectros parecem ser tão ignorantes quanto nós sobre o que existe no Além, uma vez que eles decidiram ficar por aqui. A humanidade sabe da existência de fantasmas há milênios, e expressa esse conhecimento em lendas e histórias. Sabemos muito, mas acredito que isso ainda é pouco. De tudo o que sabemos, a maior parte nos foi contada pelos próprios espectros. Como confiar em um fantasma?



Feiticeiros

Estes são os seres humanos que se dedicam à magia. Muitos usam estudos astrológicos, rituais complicados e fórmulas elaboradas para fazer seus feitiços. Outros parecem agir mais espontânea e imprevisivelmente. Lendas? Tanto quanto nós. Eles também sabem se esconder do resto da humanidade. São muito pouco confiáveis, pois são capazes de tudo para conseguirem os seus intentos, mesmo que com a melhor das intenções (seria uma hipocrisia condená-los por isso). A descoberta destes feiticeiros me fez ver com mais atenção as atividades dos pais-de-santo e dos terreiros. Não posso mais vê-los como apenas cultos religiosos impregnados de crendices.



Renascidos

De todos os seres sobrenaturais, são os mais imprevisíveis, e muito perigosos. Não sabemos ao certo como são e como surgem. Muito menos por quê. Até pouco tempo atrás julgava ter descoberto. Pareciam ser pessoas que retornavam da morte por um forte desejo de vingança. Esse retorno seria marcado pela presença de um animal, com quem o "renascido" indica ter um elo. Porém, fatos mais recentes mostraram que isso não é um elemento determinante. Parecem haver outros renascidos, de origens diferentes, traços distintos, objetivos caóticos... É uma questão de inteligência temer o que ainda não podemos compreender.



Os Caídos

Nós não sabemos quem eles são, apenas que alguns deles existem por séculos. Eles morrem e voltam, mas não como os renascidos. É como se eles realmente renascessem. Eles têm poderes ligados aos elementos: fogo, água, terra e ar. Eles podem criar incríveis coincidências a seu favor. Alguns deles nos atacam, outros tentam nos ajudar. Sua lógica é bizarra, seus motivos confusos, suas leis estranhas para nós. Alguns falam como se não estivéssemos presente – um grande erro.

Dragões

Estes são seres poderosos e muito antigos. Eles se intitulam como sendo os arautos de uma nova Era do Caos e inimigos ferrenhos dos "deuses" (que deuses?). Não se trata de simples metáfora. Eles têm forma humana e, apesar de suas alegações, só conseguem se transformar em algo como homens-cobra ou criaturas similares aos gárgulas (será que eles também existem?). Li relatos de alguns feiticeiros que afirmam terem sido levados pelos dragões a um "outro mundo". Neste suposto mundo, eles podem assumir a temível e gigantesca forma que conhecemos das lendas. Eu descarto estes relatos como sendo fruto de magias ilusórias. Sei daqueles que os combatem para obter escamas, unhas e presas. Só não sei se tudo o que dizem é verdade. Porém, sei que não se deve irritá-los, a fúria deles pode ser devastadora.



PERSONAGENS



Conto
Página 32



Habilidades
Páginas 38 a 43

Introdução
Página 33



Características
Páginas 44 a 49



**Criação de
Personagens**
Páginas 34 a 36



Experiência
Página 50

Atributos
Página 37



**Personagens
Prontos**
Páginas 51 a 54



"Lá estava eu cumprindo o meu dever, um policial a serviço da comunidade. Às vezes eu me pergunto por que eu faço isso? Será pelo fabuloso salário que volta e meia chega com atraso e num valor digno de comédia? Será que é por eu gosto de encarar o crime com viaturas velhas, o paralamas raspando o asfalto, gastando munhão do meu bolso, enquanto a população me julga um corrupto? Ah, sei lá! Anos estudando técnicas de investigação e trechando tiro para ter que aturar este tipo de coisa.

Parei de divagar e me concentrei no meu trabalho. Estava patrulhando as ruas quando vi aquele rapaz correndo assustado. Parecia que tinha a morte em seu encargo. Correndo daquele jeito, ou ele tinha feito merda ou visto merda. Parei o carro e perguntei:

— Ei, o que é que há, jovem?

Nunca vou esquecer da maneira como ele me olhou. Talvez seja por isso que me envolvi nessa história toda. Acho que foi uma forma de agradecimento. Eu mesmo percebi que, no lugar dele, não teria confiado num policial desconhecido. Mas ele se agarrou em mim como se eu fosse um anjo salvador.

— Eles estão atrás de mim!

— Quem estão atrás de você?

Eu ouvi um disparo. O rapaz se jogou no chão. Eu vi dois homens atirando de trás de um carro. Coloquei a viatura entre eu o rapaz e a linha de tiro deles. Eles atiraram novamente e erraram. Eu mirei bem e acertei um deles. Eles entraram no carro e fugiram.

— Você está bem? — perguntei ao rapaz.

Ele assentiu com a cabeça, quase arremessando os pulmões na sarjeta. Abri a porta para ele entrar. Por algumas segundos ele hesitou — sua primeira atitude sensata — mas acabou entrando.

— Qual o seu nome?

— Alex — respondeu ligeiramente desconfiado. Sua voz denunciava que já não tinha mais nada a perder.

— Muito bem, Alex... meu nome é Pedro. Agora, vamos até a delegacia para você prestar depoimento.

Parecia que eu tinha mencionado o nome do demônio, ou coisa parecida. Quase que o rapaz saltou do carro em plena avenida.

— Não, eles controlam as delegacias!

— Eles quem? — seu desespero era tanto que até eu estava assustado.

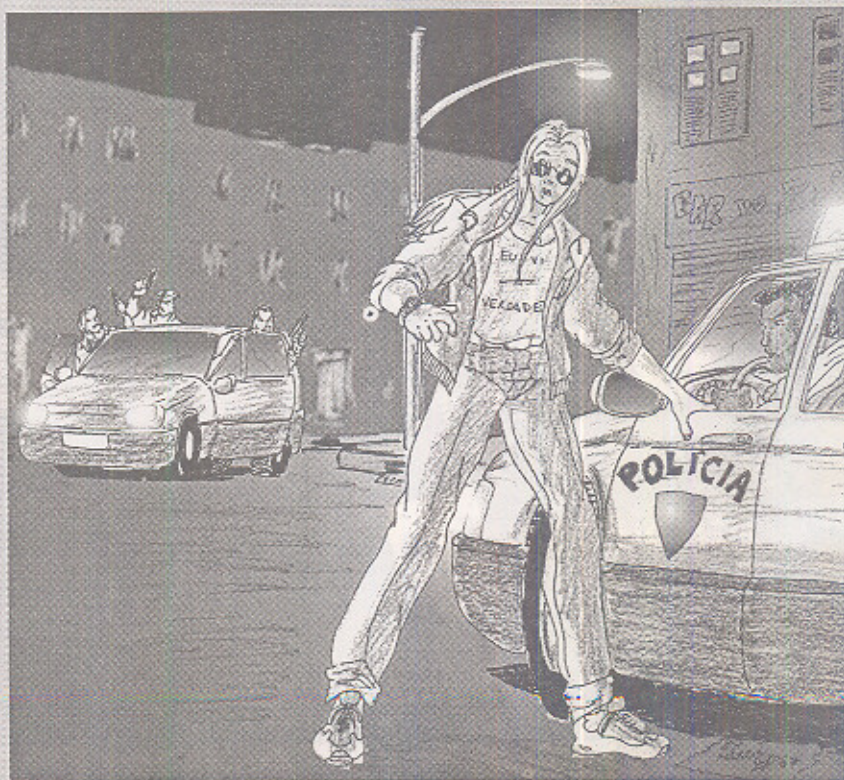
— Eu descobri sobre eles investigando um bone na rede. Eles controlam as eleições também!

— Eles quem, Alex?

Ele me olhou fundo, engoliu em seco. Creio que por um momento chegou a pensar que eu soubesse de alguma coisa.

— A Elite.

Eu franzi a testa e sacudi a cabeça. Alguma coisa me dizia que eu estava entrando numa tremenda roubada.



Chegou a hora de criar o seu personagem. Isso deve ser feito antes do jogo começar, e com toda paciência e imaginação possíveis. Pense bem, pois o personagem deverá acompanhar o jogador por diversas sessões. Você deve compor um personagem de acordo com seu gosto pessoal, suas aspirações e seus interesses. Caso contrário, corre o risco de perder todo o prazer do jogo.

O primeiro passo é se perguntar: "que tipo de personagem eu gostaria de interpretar? Com qual eu me identifico mais? Vamos pegar como exemplo o personagem policial do conto.

Nome

Esse já vem com nome, Pedro, que é algo no qual você vai ter que pensar mais cedo ou mais tarde. Às vezes o nome é a primeira coisa que surge. Outras vezes, a sessão já começou e você ainda não decidiu sobre o assunto. Se estiver muito difícil, escolha um nome comum que lhe agrade.

Personalidade

Pedro é um policial. Caso você não tenha em mente a personalidade que você quer para o seu personagem, pensar numa profissão pode facilitar a sua composição. Um policial? Como ele seria?

Pedro é um policial honesto, corajoso mas nada ingênuo, cético em relação à vida, mas que gosta do que faz e tenta fazê-lo da melhor forma possível. Leal e camarada, é incapaz de virar as costas para alguém em apuros, por mais que seu bom senso diga o contrário. Porém, não será louco de tomar medidas suicidas. Costuma dar ouvidos aos seus instintos, agindo muitas vezes por impulso.

Histórico

Pronto, o personagem Pedro já tem uma personalidade bastante palpável. Agora, só precisa de alguns retoques. Como é um policial honesto, provavelmente não tem muito dinheiro. Deve ter uma casa simples e levar uma vida normal, tomando umas cervejinhas no final de semana com os amigos.

A história se passa em uma cidade grande. Você prefere que ele tenha nascido nesta cidade ou seja de outro lugar? Você pode

criar coisas do tipo: seu pai era um policial honesto e morreu em ação. Seus colegas aproveitaram a sua morte para incriminá-lo de corrupção, dando fim às investigações que estavam sendo feitas na corporação. Você decide entrar na polícia para limpar o nome do seu pai.

Por outro lado, o mestre do jogo poderá surpreendê-lo: você **pensava** que seu pai era honesto, mas começa a descobrir coisas estranhas a respeito dele. Ou será que alguém está tentando convencê-lo disso?

Atributos

Os personagens possuem o que chamamos de atributos. Eles podem ser atributos físicos (força, destreza e resistência), mentais (intelecto, presença, vontade e intuição) ou espirituais (magia). Cabe a você decidir em quais atributos seu personagem irá se destacar. Como você poderá conferir no capítulo **Criação do Personagem**, não é possível fazer um super-homem, excelente em tudo o que faz.

No caso de Pedro, ele pode ser bastante ágil, mais resistente do que forte, com grande força de vontade e intuitivo. Porém, não acredita muito em coisas sobrenaturais.

Além disso, as regras irão determinar, de acordo com os atributos, alguns atributos secundários:

- **Iniciativa:** determina a capacidade de reação do personagem. Se ele age antes, junto ou depois dos demais.
- **Determinação:** força de vontade do personagem que pode fazê-lo superar uma situação claramente adversa.
- **Deslocamento:** velocidade com a qual o personagem anda, corre e nada.
- **Carga:** a vocação do personagem para burro de carga. Determina quanto de peso o personagem consegue erguer ou carregar consigo.

Habilidades

Enquanto os atributos determinam o que o personagem é física, mental e espiritualmente, as habilidades vão representar tudo o que ele sabe fazer. Ou seja, um policial deve saber atirar com armas de fogo, dirigir um carro, dominar algum tipo de luta e téc-

nicas de segurança, investigar, interrogar, além de todo o conhecimento escolar. Fora isso, você pode decidir que ele sabe algumas outras coisas como atletismo, arrombar portas, nadar, escalar, técnicas de computação, cozinhar...

Não se esqueça que as habilidades devem estar de acordo com o que você imaginou para o seu personagem. Você não pode criar um policial que não sabe atirar.

Características

São algumas características extras do personagem. Elas têm como objetivo dar maior complexidade à interpretação do jogador. Possivelmente, vai representar muitas coisas que você já determinou para o seu personagem, como bravura, uma missão a cumprir (limpar o nome do pai), honestidade.

Você não é obrigado a comprar Características. Porém, ao fazê-lo, essas nuances poderão afetar (positiva ou negativamente) alguns rolamentos de dados.

Saúde e fadiga

Vai representar as condições físicas do personagem. Como ele está de saúde, se ele está cansado ou quanto de dano suporta. Portanto, é bom o jogador tomar cuidado com o que faz com seu personagem.

Criando o personagem

Fora o nome, a personalidade e a história do personagem, o resto deve ser escolhido de acordo com as regras do jogo. Nos capítulos seguintes, você vai poder conhecer detalhadamente cada um destes elementos. E então, finalmente, vai poder criar o seu personagem para **Era do Caos** de forma completa. Todos estes dados deverão ser anotados na **Ficha do Personagem** (que fica no final do livro para você tirar fotocópia).

Personagens Prontos

No final desta seção, há quatro personagens já montados para ajudar a tirar qualquer dúvida sobre a criação de um personagem ou preenchimento da ficha. Se quiser, você pode usá-los nas primeiras sessões para se habituar melhor com o jogo. Porém, é muito mais divertido criar o seu.



Chegou a hora de saber como criar o seu personagem. Consulte os capítulos seguintes para ser apresentado aos atributos, às habilidades e às características, e leia com atenção as regras de criação do personagem.

O CONCEITO DO PERSONAGEM

É o passo onde se decide quem o personagem é, o que ele faz e porque. É quando você decide o nome, a personalidade e cria uma história para ele. Para isso não existe regras, é só contar para o Mestre do Jogo e ele aprovar.

ATRIBUTOS

Seu personagem possui oito atributos. Você recebe **80 pontos de criação** para distribuir entre eles.

Cada nível de atributo (fraco, regular, mediano, bom, ótimo e excelente) corresponde a um determinado custo. Se você não quiser gastar pontos com um determinado atributo (ou seja, **custo 0**), ele será um atributo **mediano**.

Há também a opção de ganhar mais pontos, tornando um atributo **fraco** ou **regular**. Os atributos poderão ser aumentados posteriormente usando os **Pontos de Experiência** (ver capítulo **Experiência**).

Se o jogador não desejar gastar os 80 pontos destinados à compra de atributos, os pontos que sobram poderão ser utilizados na compra de **Habilidades** (contudo, o contrário não será permitido).

Cada nível de atributo será representado por um **modificador**. O valor deste modificador será usado no rolamento de dados (ver capítulo **Regras Gerais**). No momento, basta anotá-lo em sua ficha.

Nível	Custo / Bônus	Mod.
Fraco	bônus de 20 pontos	-2
Regular	bônus de 10 pontos	-1
Mediano	custo 0	0
Bom	custo de 10 pontos	+1
Ótimo	custo de 20 pontos	+2
Excelente	custo de 30 pontos	+3

SUB-ATRIBUTOS

Iniciativa

Iniciativa é a rapidez de reação do personagem.

A sequência de jogo se baseia em **rodadas** de 15 segundos, em média. No início de cada rodada, cada personagem testa a sua iniciativa para decidir quem age primeiro.

Somando os **modificadores de Destreza e Intuição**, obtemos o valor da **Iniciativa**, que pode até mesmo ser negativo.

Deslocamento

Determina a velocidade do personagem. Recomendamos que na ficha sejam anotados o valor básico, de **natação** e de **corrida**.

O valor básico indica a velocidade de caminhada do personagem. Para isso, somamos os **modificadores de Força e Destreza** à velocidade de **15 metros por rodada** (15 m/r).

A partir da velocidade de **caminhada**, são calculadas as velocidades de **corrida** e **natação**.

Corrida = Caminhada x 4

Natação = 1/5 do valor da caminhada

Carga Média e Máxima

Carga Média é o quanto de peso o personagem consegue carregar consigo sem sofrer penalidades na Destreza.

Carga Máxima é o quanto de peso o personagem consegue erguer. Os valores de carga variam de acordo com a **Força** do personagem.

A força física masculina é superior à força física feminina, mesmo dentro do mesmo nível de atributo. Assim, um homem com força ótima é mais forte que uma mulher com força ótima.

Nível	Homem	Mulher
fraca	10/30 kg	10/30 kg
regular	20/60 kg	15/50 kg
mediana	30/90 kg	25/75kg
boa	40/120 kg	35/100 kg
ótima	60/180 kg	55/150 kg
excelente	80/240 kg	75/200 kg

Determinação

É a capacidade que o personagem tem de superar seus limites. É calculada de acordo com o atributo **Vontade**.

Personagens com **Vontade** fraca e regular não possuem **Determinação**. Se, durante o desenvolvimento do personagem, o atributo **Vontade** aumentar de nível, a **Determinação** aumenta de acordo.

Nível de Vontade	Determinação
Vontade mediana	2 pontos
Vontade boa	10 pontos
Vontade ótima	18 pontos
Vontade excelente	26 pontos

HABILIDADES

Você recebe **160 pontos de criação** para comprar as habilidades de seu personagem.

Assim como os atributos, cada nível de habilidade (aprendiz, novato, habilitado, experiente, perito, mestre, grão-mestre e legendário) corresponde a um determinado custo.

Nas habilidades que não possui, você é considerado **não-treinado** (custo 0).

Consulte a **Lista de Habilidades** e escolha as habilidades que desejar. As habilidades poderão ser aumentadas posteriormente usando os **Pontos de Experiência**. Da mesma forma, novas habilidades poderão ser adquiridas.

Cada nível de habilidade também será representada por um modificador. O valor deste modificador será usado no rolamento de dados, somado ao modificador do atributo relacionado (ver **Regras Gerais**).

Nível	Custo	Mod.
Não treinado	0	-8
Aprendiz	5	-4
Novato	10	-2
Habilitado	20	0
Experiente	40	+2
Perito	80	+4
Mestre	120	+6
Grão-Mestre	180	+8
Legendário	270	+10

PROFISSÃO

Seu personagem vive em pleno século XXI, ele com certeza deve ter uma ocupação, uma profissão, mesmo que seja um estudante ou

um mendigo. Você pode escolher uma profissão entre as seguintes categorias: Artística, Braçal, Esportiva, Intelectual, Intuitiva, Manual, Marginal, Militar ou Policial.

Qualquer dúvida, consulte a **Lista de Habilidades**.

Se você já possui um conceito do seu personagem, a profissão deverá estar praticamente escolhida. Essa decisão é importante, uma vez que proporcionará um bônus especial ao escolher suas habilidades. São **30 pontos de bônus** para habilidades, que deverão ser somados aos pontos já distribuídos (se for o caso) na coluna Custo.

Preste atenção pra não escolher uma profissão totalmente incoerente com seus atributos, como um militar com Força fraca ou um físico nuclear com Intelecto mediano.

- **Artística:** habilidade Pesquisa (+10) e uma habilidade artística (+20).
- **Braçal:** uma profissão braçal (+30).
- **Esportiva:** uma habilidade esportiva (+30).
- **Intelectual:** habilidade Pesquisa (+10); uma profissão intelectual ou uma habilidade mental (+20).
- **Intuitiva:** uma profissão intuitiva (+20) e uma habilidade mental relacionada à Intuição (+10).
- **Manual:** uma profissão manual (+30).
- **Marginal:** habilidade Persuasão (+10); habilidade Conhecimento de área (+10); e uma habilidade furtiva (+10).
- **Militar:** habilidade Sobrevivência (+10); habilidade Armas de fogo (+10) e uma habilidade física (+10).
- **Policial:** habilidade Investigação (+10), habilidade Armas de fogo (+10) e um Ofício jurídico (+10).

Especialização

Na compra de habilidades, você pode gastar **5 pontos de criação** para se especializar numa determinada particularidade de uma habilidade (um sub-grupo de armas, uma manobra de luta desarmada, uma área de sobrevivência, um jogo, etc.). A especialização soma **+1 no modificador da habilidade**.

Com estes pontos, você não aumenta o valor da habilidade na qual está se especializando. Se foram gastos 20 pontos numa habilidade, ao se especializar (gastando mais 5 pontos), a habilidade não ficará com 25, continuando a ter 20.

CARACTERÍSTICAS

Chegou a hora de incrementar o seu personagem. Vá até a lista de características e escolha aquelas que mais combinam com o que você imaginou. Seu personagem pode ter até **3 pontos de características positivas** sem precisar comprar **características negativas**.

Se quiser mais características positivas, terá que adquirir características negativas de valor equivalente, num total máximo de **10 pontos** de características (10 de características positivas e 7 de características negativas) no momento da criação.

Contudo, você não é obrigado a adquirir nenhuma característica.

SAÚDE E FADIGA

Todo personagem possui sete níveis de **Saúde** e de **Fadiga**: excelente, ótima, boa, mediana, regular, fraca e inerte, chegando à inconsciência. Cada um destes níveis possui o mesmo número de pontos, que varia de acordo com o nível do atributo **Resistência**.

- **Fraca:** 1 ponto por nível.
- **Regular:** 2 pontos por nível.
- **Mediana:** 3 pontos por nível.
- **Boa:** 4 pontos por nível.
- **Ótima:** 5 pontos por nível.
- **Excelente:** 6 pontos por nível.

A Saúde funciona da mesma forma que a Fadiga. Porém, os níveis de Saúde variam de acordo com a parte do corpo. Tudo isso pode ser facilmente visualizado na ficha do personagem.

A diferença é que, com a especialização, o jogador sempre terá +1 ponto no modificador em relação à habilidade geral.

Exemplo: um personagem experiente com Armas de fogo se especializa no uso de pistolas. Quando for atirar com escopetas, rifles e outras armas, seu modificador será +2 (modificador do nível Experiente). Quando for atirar com pistola, será +3.

O mestre do jogo precisa ficar atento quanto à especialização, pois não são todas as habilidades que permitem isso. Cabe a ele decidir quando isso é possível.

DADOS PESSOAIS

Há um espaço na ficha do personagem para você anotar os dados pessoais do personagem. Pode ser detalhes físicos, psicológicos, algo sobre seu passado, pertences, lugar onde mora, nome de parentes, qualquer coisa.

PREENCHENDO A FICHA



Agora, algumas dicas de como preencher sua ficha de personagem, que se encontra no final do livro. Antes de

mais nada, convém não usar a original, e sim uma fotocópia.

Em **Personagem**, você tem Nome (do personagem), Profissão (do personagem) e Jogador (o seu nome).

Na caixa de **Atributos**, ao lado de cada atributo você anota o seu **nível de atributo** (bom, regular, etc...). Na coluna **mod**, é pra colocar o valor do **modificador de Atributo**. Na coluna de **Custo**, é a quantidade de **pontos de criação** que você gastou, e é onde você vai colocar os pontos com o qual você vai aumentar os seus atributos (ver Experiência).

Logo abaixo está o espaço para você anotar a **Iniciativa**, **Determinação**, **Carga** e **Deslocamento**.

Mais embaixo está o espaço para você anotar suas **características negativas e positivas**. Não se esqueça de anotar do lado o custo de cada uma.

Do lado esquerdo está o quadro de **Notas**. É pra você anotar todos os dados pessoais do personagem e os fatos principais do seu histórico.

Em **Habilidades**, na primeira coluna você anota o **nome** da habilidade; na segunda coluna o seu nível de aprendizado; na terceira coluna o nome do **atributo relacionado**; na quarta coluna, o **mod**, você anota o valor do **modificador de habilidade**. Na última coluna, **Custo**, você anota os seus **pontos de criação**, seus **pontos de Bônus**, e os futuros **pontos de experiência** com os quais você vai aumentar seu nível de aprendizado.

PRIMEIRA FICHA
Ficha do Personagem
Todos os dados do personagem: Atributos, Habilidades, Características, Determinação, Iniciativa, Carga, Deslocamento, Nome e Profissão.

SEGUNDA FICHA
Ficha de Saúde
Anotação de pontos Saúde e Fadiga; pontos de Experiência; lista de equipamentos e estatísticas de armas e proteção.

Na **segunda ficha**, você anota o nome do personagem, o seu nome e o nível da sua Resistência (pra não precisar ficar procurando na outra ficha).

Em Fadiga e Saúde, você vai preenchendo os espaços na medida em que for perdendo pontos de saúde ou fadiga. Não se esqueça que só usa seis pontos por nível quem tem Resistência excelente.

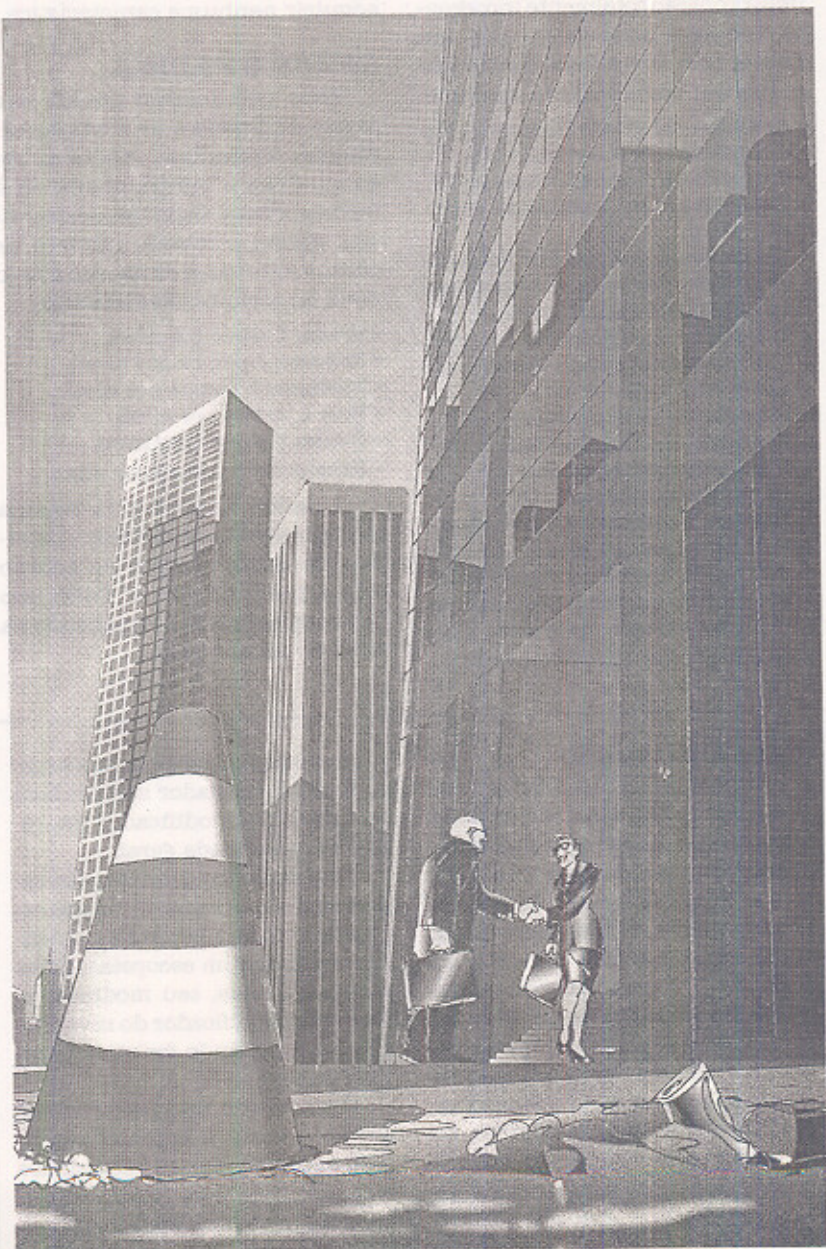
Em Experiência, você anota os pontos de experiência que irá ganhar no final das sessões.

Há um espaço para anotar os principais equipamentos que seu personagem possui. Você anota os dados das armaduras e armas que seu personagem possui. Ao lado, mais um quadro para anotações.

Nota: na primeira edição, no lugar do **modificador de habilidade** era colocado esse modificador **somado** ao modificador do atributo relacionado. Ou seja, ao invés do jogador somar na hora do rolamento, na ficha já se encontrava o valor da soma.

Só que na Edição 1.5, o Mestre e os jogadores podem relacionar a habilidade a outro atributo quando achar necessário.

Em termos de sistema não há diferença, mas as fichas dos personagens prontos dos suplementos **Noturnos** e **Lendas** estão preenchidas desta forma.



Os personagens possuem oito atributos diferentes, que caracterizam o que ele é mental, física e espiritualmente. Estes atributos têm valores que representam as características do personagem: **fraco**, **regular**, **mediano**, **bom**, **ótimo** e **excelente**.

Neste capítulo apresentaremos apenas as descrições dos atributos e o que representam estes valores em cada um deles. Como você define o nível dos atributos de seu personagem se encontra no capítulo **Criação de Personagem**.

Força



Este atributo é a força física do personagem. Além disso, determina a sua capacidade de carga (média e máxima), a quantidade de dano que ele pode fazer num combate e sua velocidade (tanto de corrida quanto de nado).

- **fraco:** flexões são um desafio.
- **regular:** dá pra carregar as compras.
- **mediana:** normal.
- **boa:** não precisa fugir de briga.
- **ótima:** bom na queda-de-braço.
- **excelente:** "de onde saiu esse armário?!"

Destreza



Destreza é a agilidade, flexibilidade, rapidez e reflexos do personagem. Influencia as habilidades atléticas, de luta e de manobra.

- **fraco:** completo desastrado.
- **regular:** desajeitado.
- **mediana:** movimentos seguros.
- **boa:** ágil.
- **ótima:** acrobata.
- **excelente:** felino.

Resistência



Este atributo representa o quanto saudável e "durão" é o seu personagem. Determina a sua capacidade de

resistir a doenças e venenos, e o quanto de dano ele agüenta receber em um combate antes de cair. Além disso, o tempo que ele agüenta correr ou nadar, a capacidade de recuperação de ferimentos, a resistência a dor e a capacidade de sobrevivência em ambientes inóspitos.

- **fraco:** franzino.
- **regular:** sedentário.
- **mediana:** ativo.
- **boa:** vigoroso.
- **ótima:** atlético.
- **excelente:** hercúleo.

Intelecto



A análise fria e racional, alicerçada em fatos e conhecimento adquirido, está representada pelo Intelecto. É a capacidade de aprendizagem, memória, adaptação, resolução de problemas analíticos e velocidade de raciocínio lógico. Influencia habilidades como Idiomas, Mecânica, Medicina, Computação, Memorização.

- **fraco:** tolo.
- **regular:** simplório.
- **mediano:** normal.
- **bom:** aprende rápido.
- **ótimo:** inova rápido.
- **excelente:** gênio.

Intuição



Intuição representa a lógica não racional, a certeza interior, os instintos, o "feeling", os pressentimentos. Também se encontra relacionada à criatividade, à esperança, à percepção, à empatia. Influencia habilidades como Empatia, Sobrevivência, Investigação, Percepção, Rastreamento, Disfarce. Além disso, determina a iniciativa do personagem.

- **fraco:** obtuso.
- **regular:** ingênuo.
- **mediana:** normal.
- **boa:** tem pressentimentos.
- **ótima:** tem "insights".
- **excelente:** sexto sentido.

Presença



Este atributo representa o carisma, a capacidade de liderança, o impacto físico e psicológico provocado pelo personagem. A Presença pode ser tanto positiva (um líder carismático) ou negativa (uma figura ameaçadora). Influencia habilidades como Sedução, Intimidação, Liderança.

- **fraco:** alguém o viu na festa?
- **regular:** inseguro ao opinar.
- **mediana:** sabe esperar a sua vez de falar.
- **boa:** líder ocasional.
- **ótima:** líder nato.
- **excelente:** grande líder.

Vontade



Coragem, determinação, paciência, força de caráter e personalidade, tudo isso é representado pela Vontade. Determina a capacidade de resistência à influência e à dominação mental, e a Determinação (capacidade do personagem de superar uma adversidade).

- **fraco:** o escravo perfeito.
- **regular:** covarde.
- **mediana:** normal.
- **boa:** determinado.
- **ótima:** tenaz.
- **excelente:** indomável.

Magia



Este atributo representa a abertura espiritual do personagem para a magia e o quanto sensível ele é em sua presença. Cético ou esotérico.

- **fraco:** "isso não existe".
- **regular:** "só acredito vendo".
- **mediana:** "eu não creio em bruxas, mas que elas existem, existem."
- **boa:** "há mais coisas entre o céu e a terra..."
- **ótima:** "a magia é real e flui entre nós".
- **excelente:** "a fé remove montanhas".

Habilidade é o que o personagem sabe fazer, seja por aprendizado ou desenvolvimento de um dom natural. Assim como os atributos, as habilidades também estão divididas em níveis: desde a total falta de noção de uma habilidade até o seu absoluto controle.

Níveis de Habilidades

Os níveis de habilidade são divididos em: **não treinado**, **aprendiz**, **novato**, **habilitado**, **experiente**, **perito**, **mestre**, **grão-mestre** e **legendário**.

• **Não Treinado:** o personagem não possui a habilidade, mas, em muitos casos, pode tentar de forma instintiva. Em algumas habilidades, como luta ou dirigir, isso pode ser feito. Porém, não em habilidades onde é necessário algum conhecimento prévio, como computação ou ciências biológicas. Ou seja, ninguém pode sair por aí falando inglês ou japonês sem ter aprendido alguma coisa antes. Cabe ao mestre do jogo determinar a dificuldade das ações ou mesmo a sua impossibilidade. Tudo de acordo com o bom senso. Ex: cantar em karaokê; nadar cachorrinho; fritar um ovo.

• **Aprendiz:** possui o conhecimento básico de uma habilidade e pode realizar as coisas mais fáceis referentes a ela. Porém, terá muita dificuldade nas tarefas mais difíceis, ou nem mesmo poderá tentá-las. Ou seja, você nunca vai conseguir tomar o controle da central de computadores da Elite, não interessa qual for o seu rolamento! Ex: atletas de fim-de-semana; faixa-branca de judô; cursinho de teatro; ou aquela pessoa que consegue entrar no computador, usar o Word e jogar Doom.

• **Novato:** possui treinamento e já consegue se sair bem na maioria das coisas, sem depender muito da sorte. Ex: atleta com vários meses de prática; faixa-laranja de judô; curso profissionalizante de ator; sabe fazer alguns trabalhos com softwares interativos e animar uma rodinha de violão.

• **Habilitado:** capacitado a realizar as tarefas normais desta habilidade, tendo chances razoáveis de se sair bem nas tarefas difíceis. Ex:

jogadores profissionais; faixa-roxa de judô; já fez algumas peças de teatro ou uns dois filmes independentes; **realmente** sabe trabalhar com softwares interativos; consegue tirar algumas músicas de ouvido.

• **Experiente:** possui um bom tempo de prática e já aprendeu todos os macetes. Consegue ensinar o básico a outra pessoa e costuma se sair bem no uso desta habilidade. Ex: jogador veterano; faixa-preta de judô; já fez teatro, televisão, cinema e comercial de tv; analista de sistemas; músico profissional.

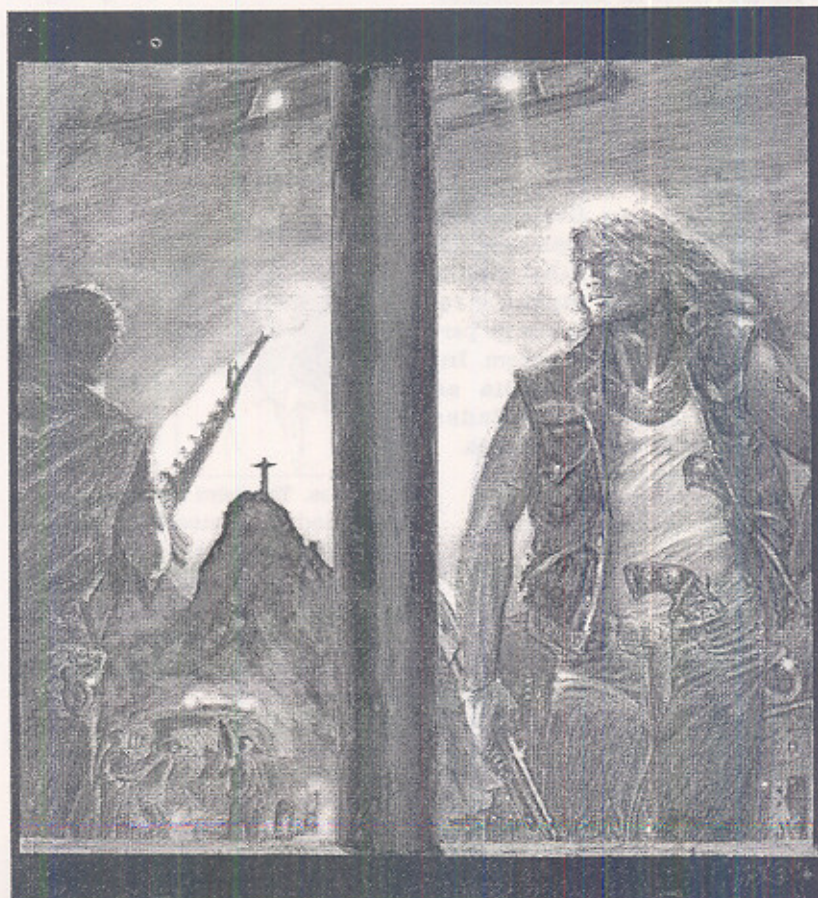
• **Perito:** possui experiência, capacidade e treinamento. Domina bem a habilidade e pode ensiná-la sem problemas a qualquer um. Tem facilidade em realizar tarefas que normalmente são difíceis para os outros. Ex: jogador de seleção; atleta olímpico; hackers; prêmio de melhor ator em Gramado.

• **Mestre:** pessoas com uma capacitação muito acima da maioria das pessoas, gozando de grande reputação e respeito em sua área (a menos que queiram manter suas habilidades em segredo).

Conseguem se sair bem mesmo nas tarefas mais difíceis. Existem no máximo 5 mil pessoas assim no mundo (de cada área). Ex: atleta medalha de ouro; ator muitas vezes indicado ao Oscar (geralmente só ganha quando fizer 70 anos); criadores de estilos de artes marciais, de sistemas de informática ou de estilo artístico.

• **Grão-Mestre:** pessoas com a capacidade de revolucionar a sua esfera de conhecimento ou criar outra inteiramente nova. As tarefas mais difíceis são normais para eles. Existem, no máximo, quinhentas pessoas assim no mundo. Ex: faixa máxima em artes marciais; atletas pentacampeões; gênios em eletrônica, finanças, artes, e todas as formas de expressão ou de conhecimento.

• **Legendários:** existiram, no máximo, quinhentas pessoas assim no mundo. Poucos deles são contemporâneos. Capazes de fazer o impossível (o quase impossível fazem todo dia). Ex: bem, os mais antigos costumam frequentar os livros de mitologia; os mais recentes serão citados em futuras publicações.



Habilidades e Atributo relacionado

As habilidades estão sempre relacionadas a um determinado atributo. Assim sendo, há as habilidades físicas, mentais, furtivas, artísticas e profissionais. De uma forma especial, podemos considerar também a existência de um grupo de habilidades mágicas. É verdade que muitas habilidades estão ligadas a mais de um atributo. Contudo, para efeito de sistema, escolhemos aquele que julgamos mais determinante para o desenvolvimento da habilidade.

- **Habilidades artísticas:** Intuição e Destreza. São as atividades ligadas às artes e ao lazer.

- **Habilidades físicas:** ligadas aos atributos Destreza, Força e Resistência. São habilidades que dependem, antes de tudo, do condicionamento físico do personagem.

- **Habilidades furtivas:** Destreza, Intuição e Intelecto. São habilidades de subterfúgio.

- **Habilidades mentais:** Intelecto, Intuição, Presença e Vontade. São habilidades que dependem do conhecimento, esperteza, carisma, capacidade analítica e determinação do personagem.

- **Habilidades profissionais:** Intelecto, Destreza e Resistência. São habilidades ligadas às diversas profissões, sejam elas manuais ou intelectuais.

- **Habilidades extras:** se um jogador quiser, para o seu personagem, uma habilidade que não se encontra listada no livro, ele e o Mestre do Jogo podem criá-la de comum acordo. Afinal, não é possível dar conta de todas as habilidades existentes no mundo. Da mesma forma, é possível particularizar uma determinada habilidade.

Ex: diferenciar os diversos tipos de luta como habilidades diferentes ou os vários ramos de conhecimento ligados à computação. Fique à vontade, afinal, o jogo também é seu.

- **Habilidades mágicas:** são os feitiços, encantos e rituais. Representam o domínio de forças ocultas e da natureza. As magias são desconhecidas dos seres humanos normais, portanto, estão descritas nos suplementos de **Era do Caos**.

HABILIDADES ARTÍSTICAS



Acrobacia (destreza)

Movimentos corporais complicados e perigosos que podem auxiliar na **esquiva** do personagem.

Artes Visuais (intuição)

Você possui habilidade e sensibilidade para fotografia, pintura, escultura, artes gráficas, cenografia. Cada uma destas artes é uma habilidade.

Canto (intuição)

Você é capaz de cantar com ritmo, melodia e afinação. Junto com o atributo Presença, você pode se tornar um cantor famoso.

Composição (intuição)

Você é capaz de criar melodias, histórias, poemas e canções. Cada uma delas pode representar uma habilidade; ou simplesmente separar a criação literária da criação musical.

Dança (destreza)

O personagem pode dominar danças diversas: folclóricas, populares ou eruditas.

Ilusionismo (destreza)

Você domina algumas técnicas que tornam vários mágicos famosos, como serrar uma mulher ao meio, fazer uma pessoa levitar, escapar de correntes dentro de um tanque cheio d'água, ou simplesmente desaparecer. Para ter essa habilidade, é bom o personagem ter uma boa história para explicar como teve acesso a essas técnicas (pode ser a sua profissão). É bom o Mestre do Jogo não se esquecer que estes truques requerem muito treinamento e preparação, sendo quase impossível fazê-los na base do improviso.

Interpretação (intuição)

É a arte de atuar, de interpretar um personagem, representar papéis de teatro, cinema ou televisão. Aliada ao atributo Presença, pode provocar um efeito bastante favorável.

Instrumentos musicais (destreza)

Você consegue tocar um determinado instrumento (e tirar música dele!).

Malabarismo (destreza)

Esta habilidade lhe permite equilibrar objetos com grande destreza.

Prestidigitação (destreza)

Você conhece aqueles truques rápidos e imperceptíveis que costumam fazer no circo ou em animação de festas. Fazer uma carta desaparecer, tirar um coelho da cartola, tirar a toalha da mesa sem derrubar a jarra. Por outro lado, pode ser muito útil em atividades menos recreativas. É só uma questão de criatividade.

HABILIDADES FÍSICAS



Ambidestria (destreza)

Você não nasceu ambidestro (o que seria uma Característica), mas treinou bastante para conseguir usar as duas mãos (ou pernas) com quase a mesma segurança e precisão. A penalidade sem ambidestria costuma ser -6 (sempre depende do tipo de ação). Um jogador que tiver sucesso em seu rolamento, anulará essa penalidade. Porém, nos níveis aprendiz e novato, o sucesso faz a penalidade cair para -2. Só de habilidade em diante que ela é totalmente anulada.

Armas Brancas (destreza)

Você é capaz de lutar com armas brancas: facas, espadas, nunchakus, bastão elétrico, e coisas do gênero. Apesar da maioria utilizar armas de fogo (sem dúvida mais poderosas), essas armas costumam ser muito úteis, pois são silenciosas e fáceis de carregar (claro que não é o caso da espada, só mesmo para o Duncan McLeod). A maioria tem essa habilidade em níveis baixos, no máximo como habilitado. Portanto, um personagem perito ou experiente pode causar uma desagradável surpresa.

Armas de Fogo (destreza)

Com essa habilidade, você é capaz de manusear qualquer tipo de arma de fogo (fuzis, pistolas, submetralhadoras, ou mesmo taser), exceto peças de artilharia. Esta habilidade também possibilita fazer pequenos reparos nas armas.

Arqueria (destreza)

É o combate com armas de distância (arcos, fundas e bestas). Nas cidades, são muito pouco utilizadas. No interior, porém, podem ser de grande valia. Atualmente são mais populares como esporte.

Artilharia (destreza)

Você sabe usar artilharia pesada, como metralhadoras, canhões, bazucas, e outras armas sutis. Tal habilidade, à princípio, só deve ser permitida a personagens militares.

Dirigir Veículos (destreza)

É a capacidade de dirigir qualquer veículo terrestre (carros, caminhões, motocicletas). Lanchas e aviões são outro departamento.

Esportes (variável)

Você sabe praticar um determinado tipo de esporte. Ou seja, duas modalidades de esporte serão consideradas como duas habilidades.

Luta com escudo (destreza)

Mais utilizado por membros do exército ou da polícia. A não ser que seu personagem seja um índio amazônico ou algo do gênero. Permite utilizar o escudo como arma ofensiva, para desarmar ou desequilibrar o oponente.

**Luta desarmada (destreza)**

A luta desarmada, pura e simples, representa a briga de rua. É a utilização do próprio corpo como arma. Composta de socos, chutes, estrangulamentos, chaves, imobilizações, cotoveladas. Também permite a **esquiva** de golpes ou projéteis. Por outro lado, pode caracterizar uma arte marcial (judô, kickboxer, capoeira). Neste caso, cada luta será uma habilidade diferente. Os golpes, movimentos e danos devem ser desenvolvidos pelo próprio Mestre do Jogo ou por um jogador que realmente a pratique. Algumas se encontram publicadas no fanzine **Quando os dados rolam**, da Akritó Editora.

Montaria (destreza)

Permite ao personagem dominar o animal montado e manter o **equilíbrio quando em velocidade** ou em terrenos difíceis. Teoricamente, só é válido para as monta-

rias mais tradicionais: cavalos, burros, camelos e até mesmo elefantes. Se você quiser montar uma onça... bem, sempre é possível bater um papo com o Mestre do Jogo.

Natação (resistência)

Basta ter a habilidade para saber nadar numa piscina. Porém, a dificuldade aumenta de acordo com a correnteza, com o tempo de nado, se você está carregando alguém ou se precisa se desviar de alguma coisa. A natação é 1/5 do modificador de caminhada.

Náutica (intelecto)

É a capacidade de dirigir e manobrar veículos aquáticos (lancha, veleiro, jet-ski). Além disso, você é capaz de utilizar o equipamento básico e se orientar no mar (ler carta náutica, usar a bússola). É uma habilidade que costuma fazer muita falta quando você precisa dela.

Pilotar Veículos (destreza)

Permite pilotar veículos aéreos (aviões, helicópteros). Também inclui conhecimento do equipamento básico e capacidade de orientação (ler bússola e cartas aéreas, planejar rotas). Se não pegar na criação de personagem, é bom saber que demora um pouco para aprender.

HABILIDADES FURTIVAS**Armadilhas (destreza)**

É a capacidade de localizar, montar e desmontar armadilhas. Tem melhor aproveitamento junto com as habilidades Rastreamento ou Segurança, dependendo da situação.

Arrombamento (destreza)

Você consegue destrancar portas, baús, janelas e coisas do tipo de forma delicada e furtiva, sem causar muito estardalhaço. Em muitos casos, será necessário um equipamento determinado. Mestre e jogador devem permanecer atentos a isso.

Camuflagem/Disfarces (intuição)

Com essa habilidade, você consegue se disfarçar, ou a uma outra pessoa, num ambiente ou tornar-se irreconhecível. Deve ser levado em conta que camuflar-se requer um certo tempo e de algum material. É bom lembrar também que há limites físicos para a camuflagem.

Falsificação (destreza)

Você tem facilidade para falsificar (ou identificar como falsos) documentos, assinaturas, e coisas do gênero.

Fraude (intelecto)

Capacidade de criar (ou identificar) contas, empresas e instituições fantasmas. Enfim, todas aquelas tramóias que estamos acostumados a ver nos jornais.

Furtividade (destreza)

Você é capaz de esconder-se na penumbra como uma sombra, mover-se silenciosamente como um gato, esgueirar-se num telhado ou em meio à floresta sem ser visto. Ela pode ser aliada a outras habilidades como Furto, Conhecimento de área e Sobrevivência.

Furto (destreza)

Como um bom ladrão, você é capaz de roubar objetos imperceptivelmente. É claro que a sua mão-leve vai depender de um bom rolamento. Algumas vezes é mais vantajoso utilizar a habilidade em sentido contrário: colocar um objeto sem que ninguém veja.

Malandragem (intelecto)

Conhecimento da marginalidade, gírias e trapagens. Você domina os segredos dos jogos de azar e suas trapagens. É capaz de enrolar os outros e evitar ser enrolado, de perceber subterfúgios nas conversas e negociações. Você consegue se infiltrar num ambiente sem parecer um estranho. Essa habilidade tem mil e uma utilidades.

HABILIDADES MENTAIS**Ciências Ocultas (magia)**

É o conhecimento prático de diversas ciências tidas como esotéricas: astrologia, quiromancia, uso de cristais, tarot, etc. É uma habilidade que pode ser realmente útil em níveis elevados, principalmente se o nível em Magia também for alto. Por outro

lado, com a Magia baixa, o mais provável é que seu personagem seja um charlatão.

Computação avançada (intelecto)

Você domina o uso de softwares complexos, invasão de sistemas, programação básica, etc. Ou seja, deve dedicar uma boa parte de seus dias em frente a uma tela de computador. Essencial para analistas e hackers.

Condicionamento físico (vontade)

Você conhece e pratica exercícios de aquecimento e alongamento, tem uma dieta saudável e outras coisas do gênero. Tal dedicação, no entanto, é recompensada, pois seu personagem gasta um ponto de fadiga a menos que os demais. Os níveis de habilidade representam o quão bem você consegue manter essa forma.

Conhecimento de área (intelecto)

Conhecimento geográfico e social de uma região, incluindo os hábitos e gírias de grupos sociais. Quanto menor a área conhecida (país, região, cidade, bairro, rua), melhores e mais detalhados são os seus conhecimentos. Ao obter essa habilidade, deve ser especificada a área e comunicada devidamente ao Mestre. Cada área conhecida representa uma habilidade diferente.

Explosivos (intelecto)

Você é capaz de manejar explosivos diversos, incluindo composição, detonação e desativação. Ao interpretar o seu personagem, a obtenção do material deve ser explicada na história.

Idiomas (intelecto)

Seu personagem domina um idioma. Cada idioma ou dialeto representa uma habilidade diferente. Os peritos em um idioma são capazes de esconder o sotaque em condições normais (sem nenhuma pressão psicológica).

Intimidação (presença)

Você é capaz de persuadir uma pessoa pelo medo. Isso pode ser

através de uma ameaça física ou psicológica. A determinação da pessoa e a segurança no que está dizendo influem muito no sucesso da intimidação. Às vezes, basta um olhar.

Investigação (intuição)

É a capacidade de conseguir informações interrogando, seguindo pistas e desvendando tramas. O Mestre do Jogo pode dar dicas para os jogadores com esta habilidade. Afinal, o personagem pode ser bom nisso, mas o jogador não.

Jogos (intelecto)

Você saber jogar xadrez, dama, baralho, RPG. Nunca se sabe quando estas habilidades podem ser úteis. Há duas opções: cada jogo ser uma habilidade diferente (canasta, pôquer, AD&D, Lobisomem, Street Fighter, Mortal Kombat) ou cada grupo de jogos (jogo de cartas, RPG, videogames).

Leis e Costumes (intelecto)

Conhecer os costumes e as regras de conduta de uma sociedade é uma vantagem que a maioria subestima. Esta habilidade pode favorecê-lo em conseguir informações, entrar em lugares sem ser convidado, ser tratado com mais simpatia. Inclui o conhecimento e prática da etiqueta. O Mestre deve considerar cada sociedade como uma habilidade diferente. Ele pode considerar a sociedade americana diferente da brasileira, ou as duas incluídas na sociedade ocidental. Porém, as duas nunca poderão estar contidas na mesma habilidade que a sociedade japonesa ou a árabe.

Liderança (presença)

É a capacidade de organização e decisão do personagem. Essa habilidade costuma trazer um problema ao Mestre do Jogo: o personagem é um líder mas o jogador não. Quando isso ocorrer, o Mestre deve contornar a situação com cuidado, orientando o grupo a obedecer o "líder" quando o plano for razoável.

Luta às cegas (intuição)

Saber lutar sem ver, utilizando os outros sentidos, pode salvar

a vida do personagem e do grupo. Um bom rolamento anula as penalidades da falta de visão.

Meditação (vontade)

Método de relaxamento profundo, auto-conhecimento e de conexão com o divino. Essa habilidade pode aumentar a capacidade de concentração e a recuperação mental e física do personagem. Depende da interpretação do Mestre.

Mitos e lendas (intelecto)

Conhecimento do lendário popular de uma sociedade. Abrange não só o folclore clássico (sais e mulas-sem-cabeça), mas também os mitos contemporâneos. Ex: "você já ouviu falar do Rato, um mulato que, dizem, tem o corpo fechado? Parece que nenhuma bala o atinge, e é impossível matá-lo de morte matada". E coisas do gênero.

Mnemonotecnica (intelecto)

Técnicas de memorização de textos e imagens. Com um bom rolamento, o jogador tem o direito de pedir ao Mestre do Jogo que lhe refresque a memória. Pode parecer contraditório, mas é muito útil para jogadores distraídos.

Ocultismo (intelecto)

Você tem o conhecimento teórico das ciências ocultas, paranormalidade e do significado místico das lendas e mitos. Cuidado para não confundir com a habilidade Ciências Ocultas. Esta habilidade não lhe permite obter alguns efeitos "mágicos". Você apenas compreende todo o mecanismo dessas atividades e as forças que elas envolvem. Contudo, não é capaz de utilizá-las. É possível até dar palestras ou escrever em revistas sobre o assunto. Nada impede, porém, que uma coisa leve à outra. Com certeza será muito fácil para um personagem com Ocultismo aprender Ciências Ocultas.

Percepção (intuição)

É a capacidade de ampliar os sentidos e prestar atenção às situações circundantes. A percepção funciona tanto consciente quanto inconscientemente. Ao usar a percepção, você está atento, com ouvidos e olhos bem abertos, perce-



bendo e analisando o cenário e os fatos a sua volta. Mesmo sem usá-la, você está mais apto para perceber um movimento suspeito, um vulto passando por entre as árvores ou um fraco ruído de metal.

Pesca (intuição)

Esta habilidade permite ao seu personagem obter alimentos aquáticos com alguma eficiência. A habilidade Meditação pode ser muito útil em certas horas, ou o atributo Vontade. Obviamente, a habilidade incluiu o manuseio do equipamento necessário (vara, rede) e o reconhecimento de áreas propícias.

Persuasão (intuição)

Diplomacia, persuasão, lábia: todas as habilidades relacionadas ao ato de convencer os outros de alguma coisa. Como outras habilidades, um personagem persuasivo nem sempre corresponde a um jogador persuasivo. Portanto, mais uma vez, cabe ao Mestre suprir essa eventual deficiência.

Pesquisa (intuição)

Capacidade de ampliar os conhecimentos por conta própria. Ou seja, ficar horas e horas, durante dias, estudando um mesmo assunto e aprendendo com isso. Essa habilidade permite que o Mestre dê dicas para os jogadores ou facilite certos rolamentos.

Primeiros socorros (intelecto)

Atendimento imediato a uma pessoa necessitada de cuidados médicos: respiração boca a boca, massagem cardíaca, imobilização, transporte, soro anti-ofídico, estancamento. Essa habilidade nunca irá substituir Medicina, que é uma habilidade profissional. Mas tem a vantagem de poder ser aprendida por qualquer um. Pode ser vital para salvar vidas.

Rastreamento (intuição)

Você pode localizar, identificar e seguir rastros, usando equipamento ou não. Essa habilidade permite, uma vez que você sabe como rastrear, esconder pistas. Essa habilidade aliada à Furtividade e Sobrevivência pode tornar o personagem praticamente ilocalizável.

Religião (intelecto)

É o conhecimento do conteúdo teológico básico e institucional de diversas religiões. Não confundir com fé ou sentimento religioso. Seu personagem pode ser ateu mas conhecer a Bíblia melhor do que um padre. O Mestre do Jogo pode considerar cada religião como uma habilidade diferente (catolicismo, protestantismo, umbanda, candomblé, islamismo); estabelecer um conhecimento geral, mas superficial, de todas as religiões; ou considerar uma habilidade diferente para cada grupo de religião (cristianismo, religiões afro, religiões do Oriente Médio).

Sedução (presença)

É a persuasão sexual, o uso da sensualidade para diversos fins: seja por interesse sexual, por paixão, para obter uma informação, conseguir dinheiro, conseguir favores, para matar ou controlar psicologicamente uma pessoa. Essa habilidade pode provocar algumas situações constrangedoras entre os jogadores. Por outro lado, pode ser muito divertida. Cabe ao Mestre do Jogo fazer com que seja sempre divertida.

Segurança (intelecto)

Você conhece os procedimentos de segurança e prevenção: alarmes, segurança pessoal, etc. Neste caso,

você sabe tanto usá-los como evitá-los. Pode ser bastante útil junto com a habilidade Arrombamento.

Senso de orientação (intuição)

Capacidade de memorizar e se orientar por pontos de referência. Com essa habilidade, você quase sempre terá uma razoável noção de sua posição em relação a um lugar ou da direção que deseja seguir. Junto com a habilidade Conhecimento de área, será possível ter sempre em mente o ponto exato onde você se encontra e o lugar para onde está indo.

Sobrevivência (intuição)

Capacidade de sobreviver em ambiente selvagem, inóspito ou estranho. Inclui habilidade de caça, construção de abrigos e conhecimento da natureza. No caso de cidades, o conceito de sobrevivência pode ser aplicado, mas na maioria das vezes a habilidade Malandragem tem mais a ver. O Mestre pode estabelecer uma habilidade diferente para cada tipo de terreno (cidade, floresta, deserto, neve, pântano). Rende mais em conjunto com Conhecimento de área e Senso de orientação.

HABILIDADES PROFISSIONAIS



Ofícios Braçais (resistência)

Atividades onde a força do empregado é mais exigida e pode ser suficiente para garantir-lhe o emprego. Estiva, metalurgia, mineração, construção. Assim como nos demais grupos abaixo, cada profissão corresponde a uma habilidade.

Ofícios Manuais (destreza)

Atividades onde a habilidade com as mãos é mais necessária. Ar-

tesanato, prendas domésticas, montagem industrial.

Ofícios Acadêmicos (intelecto)

Atividades geralmente relacionadas à pesquisa, ensino acadêmico e aprimoramento do conhecimento. Docência e pesquisa científica. Biologia, física, astronomia, química, antropologia, história.

Ofícios Administrativos (intelecto)

Atividade relacionada a escritórios e burocracia. Ofícios executivos, almoxarifado, recursos humanos.

Ofícios Comerciais (intuição)

Atividades ligadas à compra e venda de produtos, em qualquer nível de negociação. Comércio, negociação, finanças, publicidade.

Ofícios Jurídicos (intelecto)

Todas as atividades ligadas ao funcionamento, elaboração e execução das leis. Ofícios legislativos e legislação básica de uma localidade. Conhecimentos de leis e burocracias legais. Despachante, escrevente, advogado, juiz, policiais.

Ofícios Médicos (intelecto)

Atividades ligadas à prática médica. Medicina, odontologia, enfermagem, psicologia, veterinária.

Ofícios Técnicos (intelecto)

Habilidade que engloba as demais atividades que requerem um conhecimento técnico específico. Eletrônica, contabilidade, jornalismo, arquitetura, engenharia, economia.

Navegação (intuição)

Atividades marítimas e fluviais, em todos os níveis.

Extratativismo (intuição)

Atividades como pesca, caça, extração de madeira, extração de plantas.

Treinar animais (intuição)

Atividades destinadas a treinar, cuidar e amansar animais domésticos e selvagens. Também permite guiar animais atrelados a veículos ou cuidar de rebanhos.

Características são elementos que contribuem na composição do personagem. Constituem os seus traços marcantes, sejam psicológicos, físicos, espirituais ou sociais.

Você decide criar o seu personagem como bem quiser: ser alto, louro, de olhos azuis, lindo de morrer; honrado, cabeça-dura, temperamento instável; possui uma cicatriz no braço esquerdo, só veste calça jeans, fuma feito uma chaminé e vive atormentado por pesadelos sinistros.

Ok, você criou um personagem complexo, com várias nuances. Certamente um desafio a sua interpretação. Se o Mestre do Jogo aceitá-las, seu personagem já está pronto.

Porém, você pode fazer com que estas características sejam muito mais do que simples detalhes sobre o personagem, que elas realmente interfiram na sua interpretação, ou seja, que elas sejam representadas no próprio sistema de regras.

Uma **Característica** significa algo realmente forte, que não pode ser escondido ou não pode deixar de ser interpretado. Influenciam diretamente em atributos e habilidades, e são ótimas fontes de pontos de experiência. Se o personagem não tiver nenhuma característica, significa simplesmente que ele não tem, obrigatoriamente, nenhum traço pessoal marcante.

Você não é obrigado a usar as características com essa profundidade. Mas não se esqueça que elas são um excelente instrumento de interpretação e possíveis fontes de idéias para aventuras. Porém, se nunca quiser permitir o uso de características em seu jogo, tudo bem. Lembre-se este é o **seu** jogo; seu único compromisso é com a diversão e não com as regras.

Características Positivas e Negativas

As características **positivas** ampliam as capacidades do seu personagem. As características **negativas** limitam as capacidades do personagem.

Às vezes isso pode não ficar muito claro, principalmente quando você não concordar com a nossa classificação. Caso isso ocorra,

fique à vontade para invertê-la. Afinal, o que é positivo para um personagem pode ser negativo para outro e vice-versa.

O que importa é que as características positivas custam pontos e as negativas lhe dão bônus. Estes valores dependem da intensidade da característica e são atribuídos pelo Mestre do Jogo: **fraca**, **média** ou **forte**.

• **Fraca (1 ponto):** afeta um pouco a interpretação do personagem. O personagem ganha ou perde **1 ponto** nos testes de Atributo e Habilidade relacionados à característica.

• **Média (2 pontos):** afeta bastante a interpretação. O personagem ganha ou perde **2 pontos** nos testes de Atributo e Habilidade relacionados à característica. Requer um teste difícil de atributo (geralmente Vontade) para ser ignorada.

• **Forte (3 pontos):** direciona a interpretação do personagem. O personagem ganha ou perde **3 pontos** nos testes de Atributo e Habilidade relacionados à característica. Requer um teste quase impossível de atributo (também costuma ser Vontade) para ser ignorada.

O personagem pode ter **3 pontos** de **características positivas** sem precisar compensar com características negativas.

Se quiser mais características positivas, terá que adquirir **características negativas** de valor equivalente, num total máximo de **10 pontos** de características (10 de características positivas e 7 de características negativas) no momento da criação.

Bônus e Penalidades

Cabe ao Mestre do Jogo decidir em quais situações os bônus e penalidades de uma determinada característica serão aplicáveis.

Quando é dito, por exemplo, que a característica Flexibilidade influi na Destreza, não significa que em qualquer situação onde a Destreza for utilizada o personagem ganhará 1 ou 3 pontos em seu rolamento. É preciso ver se, numa determinada situação, a Flexibilidade pode contribuir para o desenrolar da ação.

Seria impossível indicar aqui todas as situações que podem ser afetadas por cada característica em particular. A influência das características nos rolamentos deve ser analisada com muito bom senso pelo Mestre.

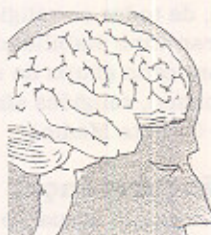
Adquirindo, perdendo ou alterando características

O Mestre do Jogo pode acrescentar ou retirar características dos personagens conforme o desenrolar das aventuras. Da mesma forma, algumas delas podem mudar de intensidade (passar de fraca para forte, por exemplo).

Características retiradas ou acrescentadas pelo mestre **não são compensáveis** (não custam nem dão pontos). Essas mudanças se devem exclusivamente à interpretação do personagem, ao que acontece na história e à interpretação dos fatos pelo Mestre.

A seguir, os diferentes tipos de características. No final, uma série de **características especiais**: características que não seguem o padrão geral de custo e bônus e afetam o personagem de forma específica.

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS



Alerta (positiva) Distração (negativa)

Capacidade de perceber os acontecimentos ao seu redor. Possuir esta característica significa tê-la acima da média.

Sistema: influi na Intuição e na Percepção.

Aptidão (positiva) Inaptidão (negativa)

Representa a facilidade ou dificuldade inata para o desenvolvimento de uma determinada habi-



lidade (idiomas, música, dança, artesanato, computação). Cada habilidade, obviamente, será uma característica diferente.

Sistema: influi no teste da habilidade em questão. Por exemplo: alguém habilitado em Armas de fogo (mod 0), Destreza ótima (mod +2) e Aptidão em armas de fogo fraca (bônus +1), vai somar +3 ao resultado dos dados.

Arrogância (negativa)

Você é uma pessoa super-confiante e crítica, que se julga superior aos outros.

Sistema: influi na Presença e nas relações sociais.

Bravura (positiva) Covardia (negativa)

Você é uma pessoa capaz de correr riscos para conseguir o que quer, ou capaz de nunca fazer algo por isso.

Sistema: esta característica aumenta ou diminui sensivelmente a resistência a alguns poderes e à intimidação. Também influi no atributo Vontade.

Código de Honra (positiva ou negativa)

Conjunto de preceitos e regras no qual o personagem acredita piamente e não abre mão por nada. Pode ser um código próprio ou institucional (familiar, religioso, político, tribal).

O personagem torna-se mais resistente a poderes que tentem obrigá-lo a quebrar seu código de honra. Porém, o personagem pode se tornar manipulável e ter limitações em sua tomada de decisões. O Mestre do Jogo e os jogadores devem decidir se esta é uma característica positiva ou negativa. Às vezes, o tom da campanha ou o tipo de personagem podem influenciar nesta decisão.

Sistema: influi no atributo Vontade.

Compulsão, Obsessão ou Vício (negativa)

É a atração irresistível por algo, quase uma necessidade. A compulsão, uma dependência psicológica, ocorre com intensidade fraca ou média. Uma compulsão forte se torna uma obsessão.

Já o vício é uma compulsão que pode atingir uma intensidade forte, uma vez que pode tratar-se também de uma dependência física.

Exemplos: um bon-vivant viciado por prazer e diversão; gula (compulsão ou obsessão por comida); avareza (compulsão ou obsessão por dinheiro); tagarelice (compulsão por falar); fumo e alcoolismo (vício); ou mesmo as obsessões mais estranhas, como contar os degraus de uma escadaria ou sempre lavar as mãos ao encostar em alguma coisa na rua.

Alguma compulsão ou vício pode estar relacionada com outra característica, como gula e obesidade (mas não necessariamente).

Sistema: sempre influi no atributo Vontade.

Curiosidade (negativa)

Você é movido pela curiosidade, pela vontade de saber das coisas pelo simples prazer de saber. Dependendo do nível, é capaz de se meter em grandes enrascadas por causa disso. Um segredo não revelado pode causar uma péssima noite de sono.

Sistema: influi na Vontade.

Concentração (positiva) Dispersão (negativa)

É a capacidade ou incapacidade de se desligar do mundo ao redor e prestar atenção a uma coisa específica. O Mestre do Jogo deve ficar atento a determinadas sutilezas.

Por exemplo: o personagem está trabalhando em seu computador e alguém entra escondido na casa. Se ele estiver concentrado, terá dificuldades de perceber o intruso. Mas, se for disperso, terá mais chances. Por outro lado, o personagem disperso terá mais dificuldade de terminar o trabalho. Se ninguém estiver invadindo a sua casa, sua dispersão o terá atrapalhado.

Sistema: influi na Intuição, Intelecto e habilidades que exijam concentração.

Desvio mental ou Psicopatia (negativa)

Você é uma pessoa imprevisível, que comete atos estranhos e encara o mundo e a si mesmo de forma não convencional. As pessoas até

acham que podem fazer você mudar, mas você sabe que isso não vai acontecer. Por outro lado, você pode usar essa ingenuidade a seu favor.

Um desvio fraco não vai tornar o personagem socialmente inviável, apenas estranho e difícil de conviver. Um desvio médio começa a trazer problemas pra vida em grupo.

Um desvio forte, o psicopata propriamente dito, traz inúmeras possibilidades: um sujeito violento; um grande sedutor, capaz de enganar qualquer um para conseguir o que deseja; uma pessoa amargurada, capaz de atrair a atenção das pessoas para os seus problemas, sem saberem que ela não quer se livrar destes problemas.

Um bom psicopata convence a todos de que é normal (menos a um psiquiatra). Não confundir com uma psicose, que é uma doença totalmente inviável para um personagem.

Sistema: influi geralmente na Presença (muitas vezes positivamente) e relações sociais.

Fobia (negativa)

É o medo irracional de algo específico, o que pode impedir a ação do personagem. Ex: claustrofobia (medo de lugares fechados), pirofobia (medo de fogo).

Com intensidade fraca, é chamada de hipofobia. Na hipofobia, a primeira reação é a de medo, mas o personagem pode se controlar no momento seguinte (mas não ignorar o medo).

O mesmo não ocorre na intensidade média, onde o personagem deverá travar uma forte luta interna para vencer o medo.

Na fobia forte, o personagem se encontrará praticamente impossibilitado de agir.

Sistema: influi na Vontade e em qualquer ação do personagem afetada pela fobia.

Fúria (negativa)

Você tem facilidade de perder o controle em situações de stress. Seu lado emocional sempre fala mais alto, o sangue ferve e, quando chega à cabeça, sempre provoca uma confusão.

Sistema: influi na Vontade e, uma vez perdida a calma, na Presença e na Intuição.

Indecisão (negativa)

Dificuldade em tomar iniciativas e assumir uma posição de liderança.

Sistema: influi na Vontade, Intuição e habilidades que exijam raciocínio rápido.

Ingenuidade (negativa)

Inocência, falta de malícia. Você não percebe coisas quase óbvias e segundas intenções.

Sistema: influi na Intuição, Intelecto e habilidades que exijam malícia.

Memória (positiva)

Sua capacidade de memorização é acima da média.

Sistema: influi no Intelecto, nas habilidades Mnemotécnica e Pesquisa, e situações que se relacionam à memória.

Paciência (positiva)

Impaciência (negativa)

Você é uma pessoa apressada que não consegue esperar ou fazer as coisas de forma metódica e detalhada; ou simplesmente o extremo oposto.

Sistema: influi na Vontade.

Preguiça (negativa)

Moleza, ojeriza a esforço físico e mental. Se dependesse de você, ficaria o dia todo sentado no sofá cercado por um batalhão de controle remotos.

Sistema: pode influir em diversos atributos, dependendo da situação. O mais comum é Vontade.

Rabugice (negativa)

Você reclama de tudo, é um pessimista ranzinza. Nada parece agradá-lo suficientemente.

Sistema: influi na Presença e nas relações sociais.



Sangue-frio (positiva)

Calculista e controlado, você consegue esconder bem as suas emoções, assim como evitar que elas afetem suas ações.

Sistema: influi nos atributos Destreza, Intuição, Intelecto, Presença e Vontade, dependendo da situação. Em muitos casos, possibilitará que uma ação difícil seja normal (se concentrar em meio a um tiroteio, por exemplo).

Sarcasmo (negativa)

Você vê maldade em tudo e adora expor e ridicularizar as fraquezas alheias. Ótimo para quem se inspira nos personagens do Bruce Willis.

Sistema: influi nas relações sociais.

Simpatia (positiva)

Antipatia (negativa)

É a sua capacidade de despertar nos outros sentimentos favoráveis ou desfavoráveis.

Sistema: influi na Presença e nas relações sociais.

Sono Leve (positiva)

Sono Pesado (negativa)

Na verdade, sua dificuldade ou facilidade de dormir profundamente pode tanto lhe ajudar quanto lhe trazer problemas.

Sistema: influi na Intuição, Destreza ou Percepção.

Timidez (negativa)

Dificuldade de se expressar, principalmente em público.

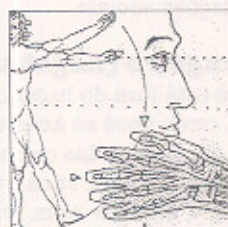
Sistema: influi na Presença e nas relações sociais.

Voto (negativa ou positiva)

Você segue uma regra, preceito ou promessa. Em geral significa não fazer algo que goste muito, como sexo, beber, comer carne. Ou então fazer algo que deteste, como cuidar de crianças, dar dinheiro aos necessitados. Seja lá o que for, caso seja quebrado gerará um enorme complexo de culpa (ou coisa pior, como ser caçado por uma seita).

Sistema: influi na Vontade e aumenta a resistência a poderes que tentem obrigar o personagem a quebrar o seu voto.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS



Ambidestria (positiva)

Com esta característica, você consegue usar a mão esquerda com a mesma precisão que a direita (ou o contrário, caso o personagem seja canhoto). Também permite usar ambas as mãos ao mesmo tempo sem nenhuma penalidade por causa disso (disparar com um revólver em cada mão, disparar com uma mão e digitar com a outra).

Muito útil em combate. Em termos efetivos, permite que se faça uma ação com cada mão, de acordo com o bom senso, é claro.

Haverá penalidade apenas porque o personagem está dividindo sua atenção em duas ações simultâneas (aumentando um nível de dificuldade). Contudo, se ele estiver atirando com dois revólveres no mesmo alvo, não haverá penalidade.

Sistema: diminui a penalidade no rolamento. A penalidade para usar a mão contrária costuma ser -6 (em ações que necessitam de precisão, como atirar). No nível fraco, a penalidade cai para -2. No médio, cai para -1. No nível forte, não há penalidade.

Beleza (positiva) Feiúra (negativa)

Você pode chamar atenção pela aparência física, seja despertando desejo ou repugnância. Mas não se esqueça que beleza não é tudo: apenas um cartão de visitas.

Sistema: influi na Presença e nas relações sociais.

Deficiência física (negativa)

Alguna parte do seu corpo não funciona bem, ou simplesmente não funciona (ou não existe).

Sistema: influi nas atividades relacionadas à deficiência.

Doença (negativa)

Você possui alguma doença crônica de nascença ou adquirida.

Sistema: pode influir na Resistência (Saúde ou Fadiga); numa ação que pode ser dificultada pela doença; nas relações sociais (dependendo da doença); etc.

Estigma (negativa)

Uma marca distintiva, natural ou não, o torna facilmente reconhecível (cicatriz, sinal, tatuagem, cor de olhos e cabelos, tom de pele, etc). Disfarçar, por exemplo, fica bem difícil. Em algumas situações, porém, pode ser um fator positivo.

Sistema: influi em diversos rolamentos de acordo com a situação.

Fôlego (positiva) Fadiga (negativa)

Você pode se cansar facilmente ou ter um fôlego de cavalo.

Sistema: influi na Resistência. Personagens com **fôlego** ganham pontos a mais (dependendo da intensidade) em cada nível de Fadiga. Personagens com **fadiga** perdem pontos em cada nível de Fadiga. Não afeta a Saúde.

Flexibilidade (positiva)

Capacidade de distensão muscular e de tendões acima da média.

Indispensável aos contorcionistas, dançarinos, ginastas.

Sistema: influi na Destreza.

Imunidade (positiva)

Resistência a doenças acima da média.

Sistema: influi na Resistência.

Insensibilidade (positiva) Sensibilidade (negativa)

É a resistência ou fraqueza a alguma adversidade física (dor, frio, claridade, etc).

Sistema: influência variável.

Lerdez (negativa)

Seu personagem é lento e pesado, se movendo devagar e reagindo atrasado a estímulos físicos.

Sistema: influi na Iniciativa, Deslocamento e na esquiva.

Obesidade (negativa)

Gordura em excesso, além dos limites saudáveis ao corpo humano.

Sistema: influi na Destreza e na Resistência.

Reflexos (positiva)

Seu personagem responde rapidamente a estímulos físicos.

Sistema: influi na Iniciativa e na esquiva.

Sentido Apurado (positiva)

Um dos seus cinco sentidos funciona acima da média. Ou seja, cada sentido é uma característica.

Sistema: influi na Percepção.

CARACTERÍSTICAS ESPIRITUAIS



Amor Verdadeiro (negativa ou positiva)

Você possui um grande amor. Mulher, homem, parente, animal, lugar: alguém (ou algo) por quem você seria capaz de morrer. Alguém que dá sentido a sua vida.

Isso pode deixá-lo vulnerável, pois podem usar esse sentimento contra você. Por outro lado, pode lhe servir para resistir a uma situação desesperadora ou até mesmo da morte certa. Esta característica pode até fazer com que um personagem humano se torne um espectro ou um renascido (ver **Noturnos**, suplemento).

Sistema: influi na Vontade ou na Resistência.

Fé Verdadeira (positiva)

A crença e confiança em uma força sobrenatural. Mortais com fé verdadeira têm o poder de repelir seres infernais e pessoas possuídas evocando a divindade na qual creem.

Sistema: influi na Vontade.

Presságios (positiva)

Sonhos proféticos, "insights", visões: você costuma ver estranhas imagens que tentam alertá-lo sobre um acontecimento futuro. O Mestre cria os presságios, que devem ser interpretados pelo jogador, que não tem o menor controle sobre eles.

Sistema: influi na Intuição ou na Magia.

Sorte (positiva) Azar (negativa)

Alta incidência de acontecimentos favoráveis ou desfavoráveis ao personagem.

Sistema: utilizado em situações aleatórias como: acertar na loteria; ser o alvo escolhido em meio a um grupo (alguém tinha que ser); a marquete de um prédio desabar ou não na hora em que você estiver passando (ela tem que desabar alguma hora). Ou seja, em situações que independem de atributo ou habilidade. Se considerarmos que uma situação tem 50% de chances de acontecer ou não, considere como 3 a dificuldade padrão e faça o seu "teste de sorte" rolando 1d6. Ou seja, se o personagem tiver sorte ou azar forte, nem precisa rolar.

Outra aplicação é em Golpes de mestre e Falha. Em nível médio, o resultado para Golpe de mestre será apenas 18 (no caso de Azar) e de Falha 3 (no caso de Sorte). Em nível forte, o personagem nunca obterá automaticamente um Golpe de mestre (Azar) ou Falha (Sorte).

Superstição (negativa)

Crença exagerada em mitos e lendas, mesmo as mais corriqueiras do nosso cotidiano.

Sistema: influi na Vontade e na Magia.

Voto religioso (positiva ou negativa)

Promessa feita, geralmente, em troca de alguma concessão mágica ou espiritual.

Sistema: influi na Vontade

CARACTERÍSTICAS SOCIAIS



Aliados (positiva) Inimigos (negativa)

Pessoas com as quais se pode contar em situações difíceis, tanto para ajudar como para atrapalhar.

Sistema: o número de pontos é igual ao número de aliados ou inimigos; ou então está relacionado à importância deles (você pode ter 3 aliados de 1 ponto ou um aliado de 3 pontos, por exemplo). Um aliado ou inimigo médio é alguém aproximadamente no mesmo nível que o seu personagem. Lembre-se que aliados nem sempre estão disponíveis, não morrerão por você e também têm o direito de pedir (e receber) a sua ajuda de vez em quando.

Boa reputação (positiva) Má reputação (negativa)

Você pertence a um grupo que é visto com simpatia ou antipatia pela sociedade. Ou simplesmente conseguiu isso por suas próprias ações.

Sistema: influi na Presença ou nas relações sociais.

Contatos (positiva)

Há uma rede de informações e troca de favores a seu dispor. Não vá confundir com aliados. Você pode usar um aliado como infor-

mante, mas não o contrário, a não ser circunstancialmente.

Sistema: a intensidade da característica está diretamente relacionada à quantidade ou à qualidade dos contatos.

Dependentes (negativa)

Algumas pessoas dependem de você para viver.

Sistema: a intensidade da característica está relacionada à quantidade ou à importância dos seus dependentes.

Dever (positiva ou negativa)

Seu personagem possui um senso de responsabilidade muito forte. Pode ser em relação a princípios éticos ou para com uma pessoa ou instituição.

Sistema: influi na Vontade.

Discriminação (negativa)

Você sofre preconceito de uma significativa parte da sociedade, e isso pode lhe trazer sérios problemas.

Sistema: influi na Presença e nas relações sociais.

Estrangeiro (negativa)

Você está fora do lugar onde foi criado, onde você se acostumou a viver e conhece todas as costumes e segredos. Ou seja, você é um peixe fora d'água e com muito a aprender.

Sistema: influi nas relações sociais.

Fama (positiva)

Seu personagem é conhecido popularmente ou por um grupo determinado. Pode também ser integrante de um grupo reconhecido pela sociedade.

Sistema: influi na Presença ou nas relações sociais.

Influência (positiva)

Você conquistou o respeito das pessoas que o cercam. Suas decisões e comentários podem se tornar palavras de ordem num determinado grupo ou comunidade. Você obtém favores e informações com alguma facilidade.

Sistema: influi na Presença ou nas relações sociais.

Preconceito (negativa)

A intolerância a alguém ou a um grupo de pessoas pode tornar a convivência difícil para o seu personagem.

Sistema: influi na Presença ou nas relações sociais.

**CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS****Cargo Diplomático (custo 3)**

Você exerce uma função oficial num consulado ou embaixada. Você deve possuir alguma posição hierárquica (ver característica especial **Hierarquia**) e tem imunidade diplomática.

Grau de Instrução (custo e bônus de 0 a 3)

Determina os níveis culturais válidos para a sociedade atual.

• **mestrado e doutorado (custo 3):** habilitado numa Habilidade Profissional ou Artística e **experiente** na sua respectiva especialização acadêmica, sem gastar os pontos referentes à habilidade. É bom lembrar que o personagem precisa ter uma idade compatível com essa característica.

• **bacharelado (custo 2):** habilitado numa habilidade profissional ou artística, sem gastar os pontos referentes à habilidade.

• **segundo grau técnico (custo 1):** aprendiz nos conhecimentos do segundo grau completo e **novato** em alguma especialidade técnica (química, pintura, marketing).

• **segundo grau completo (custo 0):** aprendiz em conhecimentos gerais acadêmicos (física, gramática, química) e em computação básica (uso de software sim-

ples, acesso a Rede). Todos os personagens começam, a princípio, nesse grau de instrução (por isso não custa nada). Não poderá ter algumas habilidades profissionais.

• **primeiro grau completo (bônus 1):** aprendiz em conhecimentos acadêmicos básicos e computação básica. Não poderá ter várias habilidades profissionais.

• **primeiro grau incompleto (bônus 2):** aprendiz em ler, escrever e aritmética. Não poderá ter diversas habilidades profissionais.

• **analfabeto (bônus 3):** sabe assinar o nome. Não poderá ter a maioria das habilidades profissionais e algumas habilidades mentais.

Hierarquia (custo de 1 a 4)

Você tem uma posição de destaque e ocupa cargos importantes dentro de uma organização.

• **hierarquia corporativa (médias e grandes empresas):** alto executivo (custo 3); diretores (custo 2); gerentes (custo 1).

• **hierarquia jurídica:** juízes (custo 3); procuradores (custo 2).

• **hierarquia policial:** delegado de polícia (custo 3); detetive/sargento (custo 2).

• **hierarquia política:** deputado federal (custo 4); deputado estadual (custo 3); vereador (custo 2).

Poder Aquisitivo (custo e bônus de 0 a 4)

Um personagem precisa possuir algum tipo de renda. Mesmo que ele não tenha alguma, isso precisa estar previamente determinado. O poder aquisitivo determina a sua renda mensal e os bens que possui (em média).

Geralmente, mas não necessariamente, ele está ligado ao grau de instrução dos personagens e à hierarquia que possui em sua profissão. Herdeiros, ganhadores de loteria e filhos de milionários quebram essa regra.

• **milionário (custo 4):** moram numa mansão, têm casa de campo, sítio, mais de dois carros, iate e viajam toda hora para o exterior. Não sabem mais o que fazer com tanto dinheiro e nem olham a coluna de preços no cardápio de um restaurante.

• **classe alta (custo 2):** possuem uma casa excelente ou um apartamento em um condomínio de luxo. Talvez uma lancha ou uma casa de veraneio. Costumam possuir mais de um carro. Não se preocupam muito com os gastos normais da casa e da família. Se economizarem bem, podem fazer uma viagem por ano ao exterior.

• **classe média (custo 0):** pessoas que possuem um apartamento ou uma casa em bairros razoáveis. Normalmente possuem pelo menos um carro. Podem pagar colégio particular, assinar a tv a cabo e ter vários eletrodomésticos. Este é o poder aquisitivo automático ou gratuito dos personagens. Viajam uma vez por ano pelo Brasil.

• **classe baixa (bônus 2):** moram em apartamentos alugados; casas em bairros da periferia ou em prédios antigos e sem garagem dos bairros um pouco mais valorizados. Podem ter um carro usado, mas costumam usar os transportes coletivos para economizar gasolina. Fazem das tripas coração para pagar um curso particular. Geralmente têm que trabalhar para pagar os estudos.

• **classe miserável (bônus 4):** não tem onde morar e não possuem a menor perspectiva de melhorar sua condição de vida. Nos campos, são os sem-terra; nas cidades são os sem-teto (ou favelados). Suas vidas são dedicadas à sobrevivência. Qualquer coisa além disso é mero luxo.

Idade (custo e bônus de 0 a 4)

Permite que o indivíduo comece a se aventurar na adolescência ou na maturidade, levando em conta experiência e limitações físicas.

• **Adolescência (bônus 3):** 15 a 19 anos. 120 pontos de habilidade e sem bônus de profissão.

• **Juventude (custo 0):** 20 a 39 anos. 160 pontos de habilidade.

• **Maturidade (custo 3):** 40 a 60 anos, -1 nos atributos Físicos. 340 pontos de habilidade.

• **Meia-Idade (custo 3):** 61 a 70 anos, -2 nos atributos Físicos. 420 pontos de habilidade.

• **Velhice (custo 4):** acima de 70 anos, -3 nos atributos Físicos. 480 pontos de habilidade.



Normalmente, Mestres de Jogo e jogadores que vivem diversas histórias com os personagens criados. Essas histórias podem se interligar em uma grande saga ou em curtas seqüências de aventuras. Obviamente, os personagens deverão evoluir, não somente em termos de interpretação, mas também em termos do que eles podem fazer. Assim como na vida, quanto mais a gente vive, quanto mais a gente acumula experiências, mais a gente desenvolve as nossas habilidades e características.

Dessa forma, deverá ser aumentado o **nível de aprendizado** das suas habilidades. O mesmo pode ocorrer com seus atributos. Para tal, os jogadores recebem, no final de cada sessão de jogo, os chamados **Pontos de Experiência**, que podem ser usados para subir os atributos ou as habilidades dos seus personagens.

Há diversos critérios que servem para orientar o Mestre do Jogo sobre quantos pontos de experiência devem ser distribuídos aos jogadores ao final de cada sessão de jogo. Nós sugerimos os critérios abaixo.

Distribuindo Pontos de Experiência

• **Dificuldade da aventura (2 a 5 pontos):** situações de difícil solução, perigos e situações mortais.

• **Interpretação dos personagens (2 a 5 pontos):** o mais importante: o quão bem e convincentemente cada jogador interpretou suas características, habilidades, objetivos, personalidade e origem. Afinal, isto é um "role-playing game", não um jogo de dados.

• **Cooperação do grupo (0 a 2 pontos):** grau de integração e colaboração dos personagens e jogadores. É interessante que haja conflito entre os personagens, choque de personalidades, etc. Mas este é um jogo em que os personagens devem aprender a colocar suas diferenças de lado para alcançar um objetivo maior. Consequentemente, a cooperação deve ser premiada.

• **Destaque do Personagem (0 a 3 pontos):** boas idéias. Aquela idéia que resolveu a situação. Mas são idéias, não um rolamento excepcional de dados. Heroísmo, arriscar a própria vida para salvar a de outros, etc. Heroísmo, não atos insensatos! Atitudes inusitadas, solução de problemas, etc.

Se o Mestre do Jogo quiser que os personagens evoluam mais rapidamente, ele pode dar mais **pontos de experiência** que os estabelecidos acima. Da mesma forma, ele também pode diminuir os pontos de experiência por sessão. O ideal é que o Mestre procure ser justo em seus critérios e equilibrar os pontos de experiência distribuídos com as dificuldades e desafios a serem enfrentados pelos personagens em sua campanha.

Gastando Pontos de Experiência

• Habilidades

Para aumentar as **habilidades**, o custo em pontos de experiência é de 1 para 1. Ou seja, um ponto de experiência equivale a um ponto na habilidade.

Ex: para aumentar uma habilidade de **novato** (10) para **habilitado** (20), serão necessários 10 pontos de experiência. Se o jogador gastar apenas 8 pontos, ficando com 18, o nível permanecerá em novato.

• Atributos

Para aumentar os **atributos**, o custo em pontos de experiência é de 5 para 1. Ou seja, cada cinco pontos de experiência equivalem a um ponto no atributo.

Ex: para aumentar um atributo de **mediano** (0) para **bom** (10), serão necessários 50 pontos de experiência. É claro que essa mudança poderá ser feita aos poucos,

mas ele só se tornará bom nesse atributo ao atingir 10 pontos.

A **Determinação** aumenta quando o personagem aumentar o seu nível no atributo **Vontade**. O mesmo ocorre com a **Iniciativa** em relação à **Destreza** e à **Intuição**.

Advertências ao Mestre do Jogo

Procure não permitir que seus jogadores aumentem habilidades que não foram praticadas durante a sessão de jogo. Faça com que o uso dos pontos de experiência seja parte da interpretação do personagem.

Da mesma forma, não permita que o jogador saia comprando habilidades novas como se estivesse num supermercado. Isso só é permitido na criação do personagem. Depois, no decorrer das sessões, o jogador deve justificar porque escolheu determinada habilidade nova. Por outro lado, não seja um tirano, evitando apenas os casos mais absurdos.

Quanto aos atributos, ninguém aumenta sua inteligência ou sua força da noite pro dia, ou mesmo de um ano pro outro. Atributos não são como habilidades. Aconselhamos ao Mestre que permita o jogador aumentar apenas um nível por atributo. De bom para ótimo, de mediano para bom, mas não de regular para ótimo. A não ser que seja plenamente justificável pela história.

E o tempo passa...

É comum, entre uma sessão e outra, que se passem algumas semanas, às vezes meses. Tudo bem que o jogador não "jogou" durante este tempo, mas com certeza o personagem não ficou parado e provavelmente ele aprendeu **alguma** coisa. Convém ao Mestre, ao fim deste "lapso temporal", distribuir uma determinada quantidade de pontos de experiência compatível ao tempo transcorrido. Contudo, também convém que ele acompanhe a distribuição destes pontos para que os jogadores não abusem de sua benevolência.

Era do Caos - RPG

Personagem: PEDRO

Profissão: POLICIAL

Jogador:

Notas:
Tenta sempre o nome do pai, já falecido

Atributos:

Atributo	mod	custo
Destreza:	ótima	+2 20
Força:	boa	+1 10
Resistência:	ótima	+2 20
Intelecto:	mediana	0 0
Intuição:	boa	+1 10
Presença:	boa	+1 10
Vontade:	boa	+1 10
Mágica:	mediana	0 0

Iniciativa: +3 Determinação: 10
Carga: 40/120kg Deslocamento: 18 (3,5/72m/rd)

Características:
Sono leve (+2)
Simpático (+1)
Alerta (+1)
Contatos (+1)
Dócil (-2)

Habilidades:

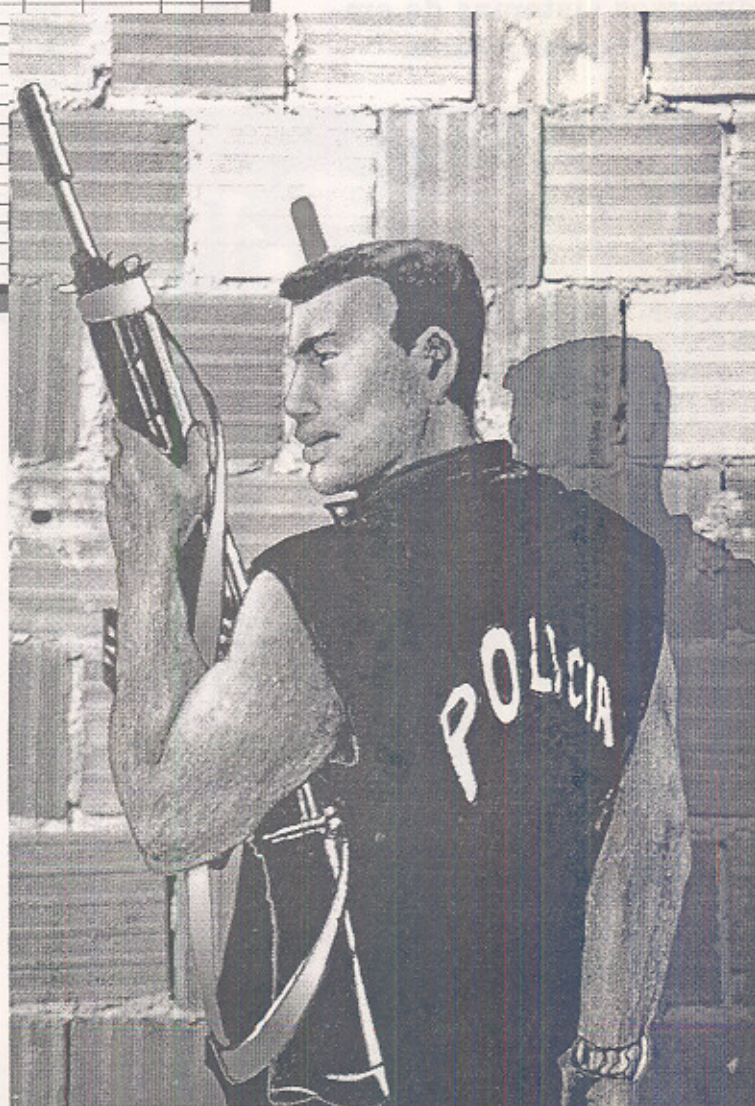
Habilidade	nível	atributo	mod	custo
investigação	habilitado	intuição	0	10
ofícios jurídicos	habilitado	intelecto	0	20
luta desarmada	habilitado	destreza	0	20
armas de fogo	habilitado	destreza	0	20
dirigir veículos	habilitado	destreza	0	20
comp. avançada	habilitado	intelecto	0	20
intimidação	experiente	presença	+2	40
percepção	novato	intuição	-2	15
malandragem	novato	intuição	-2	10
plotar (especializado)	novato	destreza	-1	10

Akrito Editora

PEDRO

Um raro exemplo de policial honesto, dedicado e eficiente. Entrou para a polícia por causa do pai, um policial morto em ação. Logo depois foi descoberto que ele estava envolvido num grande esquema de corrupção. Pedro nunca se conformou com essa versão e entrou na corporação para provar a inocência do pai. Mal sabe ele da verdade por trás de toda essa história, e duvidou que gostará de saber.

Muita sorte de Alex cruzar com ele naquela noite. Sem a sua ajuda, provavelmente não teria sobrevivido. Se alguém sabe onde Alex se encontra, esse alguém é Pedro. Não é à toa que o vigiamos noite e dia. Poderíamos tentar arrancar essa informação dele, mas, com sua dedicação e honestidade, Pedro acaba sendo uma peça bastante útil para nós. Afinal, para esconder a sujeira embaixo do tapete, nada melhor do que um herói-símbolo postado bem em cima dele.



GUIDO

Um dos nossos melhores homens em São Paulo. Um pouco maluco, talvez. E poderia fumar um pouco menos. Falta-lhe um pouco de sangue-frio. Temperamento explosivo não combina muito com assassino profissional. Pelo menos conseguimos mantê-lo longe de Pedro. Apesar de ter deixado Alex escapar na igreja (uma história até hoje mal explicada, uma mancha em seu currículo), foi bastante limpo ao cuidar daquele arquiteto, o Hugo.

Era do Caos - RPG

Personagem Regras Ambientação Dicas

Nome: GUIDO

Profissão: ASSASSINO PROFISSIONAL

Jogador:

Notas:
Passado nebuloso
Trabalha pra Elite (sem saber)

Atributos:

Atributo	mod	custo
Destreza:	ótima	+2 20
Força:	ótima	+2 20
Resistência:	ótima	+2 20
Intelecto:	mediocre	0 0
Intuição:	boa	+1 10
Presença:	boa	+1 10
Vontade:	mediocre	0 0
Magia:	mediocre	0 0

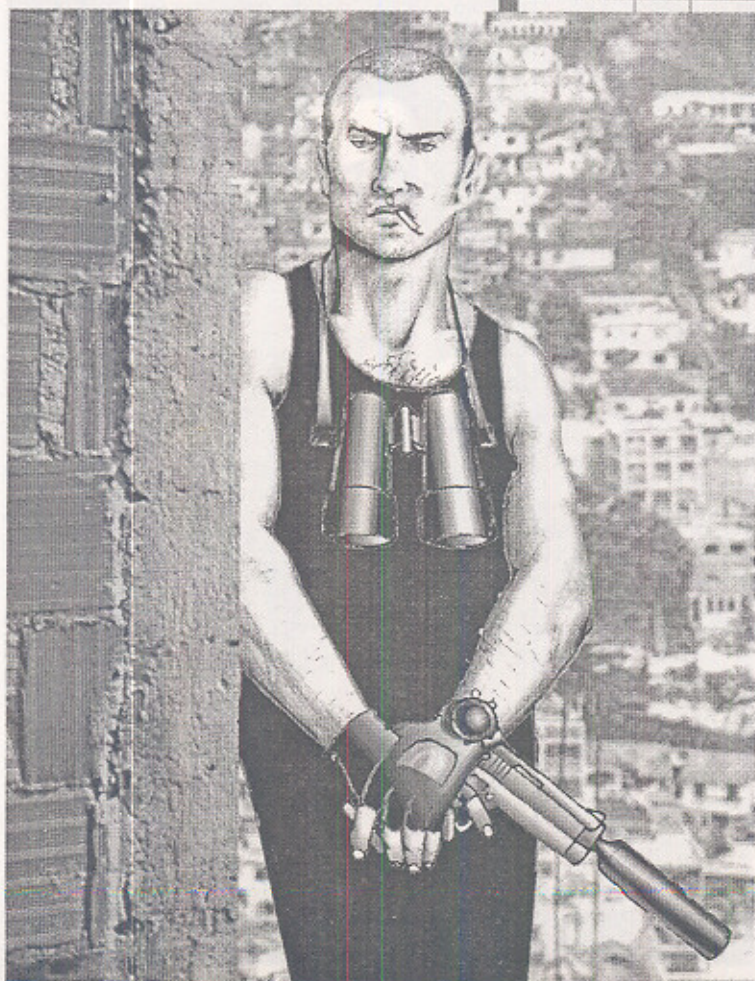
Iniciativa: +4 Determinação: 2
Carga: 80/100kg Deslocamento: 10/ 3,8/ 75m/min

Características:
Alerta (+2)
Reflexos (+2)
Sono leve (+2)
Desvio mental (-1)
Vício: fumo (-2)

Habilidades:

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
persuasão	habilidade	intelecto	0	20
conhecimento da área	habilidade	intelecto	0	20
luta desarmada	habilidade	destreza	0	20
segurança	habilidade	intelecto	0	20
dirigir veículos	habilidade	destreza	0	20
intimidação	habilidade	presença	0	20
furtividade	habilidade	destreza	0	20
arrebanhamento	habilidade	destreza	0	20
percepção	novato	intuição	-2	10
pilotar (especializado)	novato	destreza	-1	15

Akris Editora



Uma coisa que me incomoda é o fato de sua origem ser totalmente desconhecida. Nada sobre família, amigos, ou mesmo se nasceu na cidade ou não. Bem, por outro lado ele nem desconfia da nossa existência. Estamos em vantagem.

Era do Caos - RPG

Personagem Regras Ambientação Dicas

Nome: **ÂNGELO MORELLI**

Profissão: **EMPRESÁRIO**

Jogador:

Notas:
Elitista recente
Diretor de uma grande empresa

Atributos:

	mod	custo
Destreza:	mediana	0
Força:	mediana	0
Resistência:	boa	+1
Intelecto:	ótima	+2
Intuição:	ótima	+2
Presença:	boa	+1
Vontade:	ótima	+2
Magia:	mediana	0

Iniciativa: +2 Determinação: 18
Carga: 30(80kg) Deslocamento: 15 | 3 | 45m/rod

Características:

Classe alta (+2)
Aliados (+2)
Bacharelado (+2)
Hierarquia corporativa (+2)

Davar com a Elite (-2)
Inimigos (-2)
Dependentes (-1)

Habilidades:

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
comp. avançada	habilitado	intelecto	0	20
pesquisa	habilitado	intuição	0	20
armas de fogo	habilitado	destreza	0	20
ofícios jurídicos	habilitado	intelecto	0	20
dirigir veículos	habilitado	destreza	0	20
espionagem	novato	intelecto	-2	10
administração	experiente	intelecto	+4	40
inglês	novato	intelecto	-2	10
percepção	habilitado	intuição	0	20
segurança	novato	intelecto	-2	10

Akrito Editora

ÂNGELO MORELLI

A mais nova "aquisição" da Elite paulista. Ainda mantém um certo excesso de princípios, mas acredita que tenha um brilhante futuro. Seu trabalho à frente da empresa tem sido extraordinário e totalmente de acordo com nossos interesses. Pensamos seriamente em lançá-lo como candidato a prefeito nas próximas eleições. Ainda lhe falta um pouco de traquejo político, mas faz tempo que isso deixou de ser algo muito relevante.

A gente vem aprendendo com nossos fracassos. Espero um dia apagar da memória aquele desastre de 90!

Não sei se ele já percebeu qual são nossas intenções com Alex, mas, de qualquer forma, sei que não será a favor. Ele subestima a capacidade destes hackers. Um defeito dos novos elitistas é a autoconfiança, achar que, por estar na Elite, se encontram intocáveis no alto de uma torre de marfim. Isso provoca muitos descuidos. É bom que fiquem sem saber certas coisas por um tempo. Entrar na Elite é um processo lento e gradual.



REGRAS



Regras Gerais

- regra básica (pg 56)
- teste de atributos (pg 56)
- teste de habilidade (pg 56)
- atributo relacionado (pg 56)
- dificuldades (pg 56)
- golpe de mestre & falha (pg 57)
- determinação (pg 57)
- disputa de atributos (pg 58)
- disputa de habilidades (pg 58)

Combate

- iniciativa (pg 59)
- ataque (pg 59)
- combate próximo (pg 59)
- combate à distância (pg 59)
- ataque localizado (pg 60)
- manobras de luta desarmada (pg 60)
- defesa (pg 60)
- golpe de mestre & falha (pg 61)
- tiroteio (pg 61)
- simplificando o combate (pg 61)
- exemplo de combate (pg 62 e 63)

Saúde & Fadiga

- níveis de saúde e fadiga (pg 64)
- perdendo pontos de saúde e fadiga (pg 64)
- penalidades (pg 64)
- sangramento (pg 64)
- recuperação (pg 65)
- doenças e venenos (pg 65)

Armas e Proteção

- dano (pg 66)
- proteção (pg 66)
- penalidades (pg 67)
- tipos de proteção (pg 67)
- armas (pg 67)
- aquisição (pg 68)
- tabelas de armas e proteção (pg 69)





Agora nós vamos ver como são usadas as habilidades e os atributos nas histórias. Esta é a parte do RPG conhecido como **sistema de regras**. O sistema existe para fazer uma representação da realidade.

Se não houvesse um sistema de regras, o Mestre não teria como controlar as ações dos personagens e estabelecer os limites do que ele pode ou não fazer. As regras não dificultam, elas contribuem para o desenrolar da história. O sistema é necessário porque o desenrolar da história não é pré-definido.

Porém, é importante ter em mente que as regras servem para auxiliar o Mestre do Jogo e os jogadores. Não hesite em alterá-las ou ignorá-las se isso for o melhor para o desenvolvimento da sua sessão de jogo. O que importa é a história e a interpretação dos jogadores.

Contudo, para alterar as regras é preciso conhecê-las bem.

Regra Básica

Quando o jogador pretende usar um atributo ou uma habilidade, às vezes ele precisa fazer um **rolamento de dados**, que chamamos de **teste**. Poderá ser um **teste de atributo** ou um **teste de habilidade**.

Os testes são feitos rolando **3d6** (três dados de seis faces). Ao resultado obtido (que é a soma dos três dados) é somado o **modificador**.

Se for um **teste de atributo**, é somado o **modificador de atributo**.
($3d6 + \text{mod. atributo}$)

Se for um **teste de habilidade**, é somado o **modificador de habilidade** e o **modificador do atributo relacionado**.
($3d6 + \text{mod. Habilidade} + \text{mod. atributo}$)

Cada ação que o jogador deseja executar possui uma dificuldade, que é determinada pelo Mestre do Jogo. Essa dificuldade é representada por um número. Se, no teste, o jogador atingir um número igual ou superior à dificuldade estipulada, ele consegue realizar a ação. Se o resultado for inferior, ele não consegue.

A maioria dos rolamentos em **Era do Caos** seguem essa simples regra. Se você a entender, o resto é fácil. Por isso, vamos ilustrá-la com um pequeno exemplo.

Pequeno exemplo

Se você deseja, com seu personagem, atirar em alguém, será preciso fazer um **teste de habilidade**. A habilidade em questão é **Armas de fogo**.

O Mestre diz a você que o tiro é difícil, dando **15 de dificuldade**.

Então, você rola os **3d6** e tira **12** ($4 + 6 + 2$). Mas ainda falta somar os modificadores.

Você consulta a sua ficha de personagem. Seu personagem é **experiente** nesta habilidade. Então, o seu modificador nesta habilidade é **+2**. O atributo relacionado é **Destreza**, que é **boa**. Portanto, o modificador é **+1**.

Desta forma, o resultado final do seu rolamento é **15** ($12 + 2 + 1$). Você conseguiu acertar o seu tiro.

Lembre-se que os modificadores podem ser negativos, tornando o rolamento mais difícil.

Teste de Atributos

Você testa um atributo quando precisa realizar ações que não são feitas usando uma habilidade determinada; quando quer ultrapassar seus próprios limites físicos ou mentais; ou quando o Mestre do Jogo está incerto sobre qual habilidade deve ser usada para executar uma determinada ação. Por qualquer que seja o motivo, o Mestre pode decidir que a situação pede um Teste de Atributo.

A regra você já sabe: **3d6 + modificador do atributo**.

Teste de Habilidade

Não há mistério: você testa uma habilidade sempre que deseja realizar uma ação referente a ela. Se quiser subir uma montanha, você testa a habilidade **Escalar**. Se quiser usar um programa de computador, você testa a habilidade **Computação**.

A regra é a mesma: **3d6 + modificador de habilidade + modificador do atributo relacionado**.

Variando o Atributo Relacionado

Como já foi dito no capítulo Habilidades, muitas habilidades são relacionadas a mais de um atributo. Para efeito de sistema, optamos por apenas um.

Quanto à **Percepção**, por exemplo, parece óbvio que o atributo é **Intuição**. Mas e **Malandragem**, que utiliza tanto **Intuição** quanto **Intelecto**? Ou **Falsificação**, que pode ser **Destreza** ou **Intelecto**?

Numa luta desarmada, o personagem pode tentar perceber qual é o golpe que o seu oponente vai dar. Isso seria mais **Luta desarmada** combinada com **Intuição** do que a **Percepção**.

Portanto, nos casos em que uma diferente relação atributo-habilidade ficar clara para os jogadores, o Mestre deve permití-la, e até mesmo estimulá-la. Tal mobilidade dá mais diversidade e realismo ao jogo.

Por outro lado, se o Mestre não quiser se preocupar com isso, basta usar sempre o atributo relacionado indicado no livro.

Dificuldades

Dificuldade é aquele número que você deve atingir no seu rolamento de dados.

O Mestre do Jogo determina as dificuldades para as ações dos personagens levando em consideração as circunstâncias em que elas ocorrem, a força da oposição contra o sucesso do personagem e a habilidade do personagem.

Um tiro a média distância contra um adversário com cobertura parcial pode ser difícil. Acessar um banco de dados da Elite com senha de proteção pode ser fácil para alguém grão-mestre em Computação Avançada, mas será impossível para alguém apenas habilitado.

Além desses fatores, o Mestre do Jogo deve considerar dois pontos fundamentais:

- **História:** é uma ação relevante ou irrelevante para o desenrolar da história? Se é irrelevante, é melhor que o personagem consiga logo realizar o que ele quer. Não deixe que a história perca ritmo com rolagens desnecessárias. É melhor para a história que os personagens tenham sucesso ou fracassem? Cuidado para não ser autoritário. O personagem teve uma idéia genial ou inusitada para resolver o problema? Se for assim, premie-o baixando a dificuldade. O que é mais divertido? Mas decida sempre usando o bom senso e mantendo a situação plausível.

- **Personagens:** dependendo do nível de habilidade do personagem, ele já teve sucesso automático e nem precisa rolar. Um personagem experiente em Acrobacia, por exemplo, não precisa rolar os dados para subir por uma corda. Os jogadores gostam de sentir que seus personagens são importantes e que suas ações contribuem para a história. Se eles nunca conseguirem realizar ação alguma, exceto as claramente determinadas pelo Mestre, ficarão desencorajados. Afinal, se eles quisessem interpretar personagens em uma história totalmente pré-definida, eles estariam no teatro ou no cinema, e não jogando RPG.

Dificuldade	Resultado
Rotineiro	5 e 6
Fácil	7 a 9
Normal	10 a 12
Difícil	13 e 14
Muito difícil	15 e 16
Quase impossível	17 ou +

Golpe de Mestre ou Falha



Ou seja, os dois números mínimos e os dois números máximos de um rolamento de 3d6.

- **Falha:** se o personagem obtiver **3 ou 4** no seu rolamento de 3d6, ele obteve uma falha. Uma falha é o resultado mais desastroso ou cômico possível para o personagem naquela ação. O computador dá pau, o carro derrapa, o personagem escorrega, a arma engripa, etc. No caso de combate, há uma tabela especial para falha.

- **Golpe de Mestre:** se o personagem obtiver **17 ou 18** no seu rolamento de 3d6, ele obteve um golpe de mestre. Um golpe de mestre é o melhor resultado possível para o personagem naquela ação. O personagem consegue acessar a Rede de um telefone público (ou você acha que é fácil?); obtém todas as informações que deseja de alguém sem gastar um tostão; acelera pela pista escorregadia em velocidade máxima sem derrapar, etc. No caso de combate há uma tabela especial para golpe de mestre.

Para determinar os resultados de **falhas e golpes de mestre**, leve em consideração as circunstâncias em que a ação ocorre e o nível de habilidade do personagem. Quanto menor, pior será a falha. Quanto maior, melhor será o golpe de mestre.

Determinação



ter sucesso numa ação.

Antes de rolar os dados, o jogador pode chegar à conclusão de que dificilmente terá sucesso. Porém, o sucesso da ação é

Há quatro resultados especiais no rolamento de 3d6 (**antes** de somar o modificador): 3, 4, 17 e 18.

extremamente vital para a história. Assim, o jogador anuncia ao Mestre do Jogo que decidiu gastar 1 ponto de **Determinação** (só é possível gastar um ponto por rolamento).

O Ponto de Determinação permite ao jogador **acrescentar mais um dado em seu rolamento**. Ou seja, naquela rodada, ao invés de fazer um teste com 3d6, ele usará **4d6**, aumentando suas chances de sucesso.

Porém, o jogador deve decidir com cuidado quando usar sua Determinação. Uma vez gasto, o Ponto de Determinação não é facilmente recuperado.

Não há uma regra definida para recuperar Determinação, isso vai depender da interpretação do jogador. Sempre que o personagem demonstrar grande força de vontade, determinação e garra numa cena, o Mestre do Jogo pode dar uma chance dele recuperar **um** (e apenas um) ponto de Determinação.

Outra opção é o ponto ser recuperado através de um teste de Vontade. Depende do que o Mestre decidir.

Se o personagem aumentar seu nível em Vontade, ele receberá os pontos de Determinação correspondente, mas não recuperará os pontos já gastos.

Rodada

Em **Era do Caos**, uma rodada corresponde em média a 15 segundos de ação. Contudo, essa é mais uma referência, uma unidade de medida para facilitar o Mestre. Algumas rodadas podem durar praticamente toda uma cena (uma pesquisa na Rede) ou 3 segundos (uma troca de tiros).

As rodadas de combate, classicamente, duram bem menos. A "medida" no caso é um ataque e um contra-ataque (ver o capítulo **Combate**).

O Mestre pode perceber o limite de uma rodada quando começam a se suceder vários rolamentos. Para haver maior controle da ação, um ou dois rolamentos por rodada (dependendo da ação) para cada personagem já está de bom tamanho.

Disputa de Atributos

Nestes casos, dois oponentes disputam alguma coisa utilizando seus atributos. Pode ser uma queda-de-braço (disputa de Força); quem consegue pegar primeiro a arma (Destreza).

Normalmente, é impossível para alguém com Força regular superar outra com Força boa em uma disputa direta. Dependendo da situação, o mestre pode decidir o resultado sem nenhum rolamento (e agüentar as reclamações do perdedor).

A disputa de atributos é feita rolando **3d6** e somando o **modificador** ao resultado. Quem conseguir o maior resultado ganha a disputa.

Disputa de Habilidades

Isso acontece em situações de combate (ver **Combate**) e de confronto de habilidades.

Exemplos: alguém tentando se esconder do outro; uma corrida; um duelo ao piano (quem toca melhor); alguém tentando convencer o outro.

No caso de uma disputa óbvia (como o caso do piano), cada um faz o seu rolamento, soma os modificadores, e quem alcançar o maior número vence. Igual à disputa de atributos.

Um personagem invadindo uma casa rola a sua Furtividade e o segurança da casa rola sua Percepção: quem obtiver o maior resultado ganha.

Outra forma é o sucesso de um influir na dificuldade do outro. Para invadir uma casa sem ser visto, o personagem rola sua Furtividade e tira 7 (corresponde a

uma dificuldade **fácil**). Assim, a dificuldade do segurança percebê-lo é **normal**.

Se o personagem tivesse rolando 15, correspondente a um teste **muito difícil**, a dificuldade do rolamento do segurança passaria a ser **quase impossível**.

Ou o contrário, com o segurança rolando sua Percepção antes.

Seu personagem está tentando enrolar o porteiro para deixá-lo entrar, e para isso usa sua Persuasão. O porteiro pode usar a Percepção dele para notar que está sendo enrolado, ou Malandragem, ou ainda fazer um teste de Intuição.





O combate! Ossos se quebrando, o sangue sendo derramado por lâminas afiladas e tiros sendo disparados pouco acima de nossas cabeças.

Este é um dos momentos mais emocionantes em uma aventura. Em uma ambientação como **Era do Caos**, o conflito é inevitável. Na verdade, em qualquer o RPG, sempre haverá situações de combate, mesmo naqueles mais voltados à interpretação. As regras de combate sempre se constituem num capítulo à parte.

Como uma luta pode custar a vida do seu personagem, é necessário que tudo seja bastante detalhado para que nenhuma injustiça seja cometida. Por isso, as regras de combate costumam ser as mais complexas do sistema de regras. Algumas vezes um conflito pode ser resolvido com esperteza e argumentação, mas outras vezes o combate é inevitável.

Se o sistema for realista demais, o combate fica arrastado, entediante, muito lento. Se o sistema for simples demais, os jogadores podem ficar insatisfeitos. Se o sistema for pouco mortal, o combate pode se tornar interminável. Se o sistema for mortal demais, os personagens morrerão tão rapidamente quanto os vilões.

Nós nos esforçamos por encontrar um meio-termo que fosse satisfatório para a maioria dos jogadores. Um sistema com algum realismo e uma alta taxa de mortalidade, mas que ainda assim garanta a diversão dos jogadores. Esperamos ter sido bem sucedidos. De qualquer forma, com o tempo, vocês poderão alterar o sistema de forma a adequá-lo ao gosto do seu grupo. O que importa é a diversão.

Sistema de Combate

Há dois tipos de combate: próximo e à distância. O combate próximo representa as brigas de rua, as artes marciais, os duelos de espadas e coisas do gênero. O combate à distância representa os arremessos ou tiros (armas de fogo, flechas, estilingue, pedras).

O **Combate próximo**, armado ou não, baseia-se na **comparação** de rolamentos entre os oponentes. Ou seja, não basta apenas saber lutar muito bem, mas sim saber mais ou tanto quanto o outro.

No caso de **Combate à distância**, mesmo que o seu oponente seja um mestre, isto não impedirá que o seu tiro vá na direção certa. Ou seja, a diferença de habilidade entre os dois oponentes não é tão crucial.

Iniciativa



para decidir quem age primeiro.

A **disputa de Iniciativa** é feita com 1d6. Ao resultado é somado o **valor da Iniciativa**. O oponente deverá fazer o mesmo. Quem atingir o valor mais alto age primeiro. Em um combate, normalmente a Iniciativa é rolada no início de cada rodada.

No caso de empate, as ações são simultâneas e devem ser declaradas ao mesmo tempo. Ou seja, o jogador não poderá decidir a sua ação baseada na ação do outro. Mesmo se sua ação significar a morte do oponente, ele terá chance de fazer uma última ação. Neste tipo de situação, as conclusões ficam para o final da rodada.

No caso específico de Combate, ações simultâneas **não permitem** utilização de Bloqueio, somente de esquiva. Se o Mestre do Jogo quiser evitar ações simultâneas, poderá decidir por um critério de desempate (Destreza maior, por exemplo).

Ataque

O ataque pode ser feito de muitas formas: com qualquer tipo de arma, através de Luta desarmada

ou com o arremesso de qualquer tipo de objeto. Os seres sobrenaturais ainda possuem poderes especiais para isso.

Normalmente, o personagem só pode fazer um ataque por rodada. Porém, há casos em que mais de um ataque poderá ser efetuado. É o caso da habilidade **Ambidestria**, que permite ao personagem usar os dois braços simultaneamente de forma normal. Qualquer tentativa de fazer isso sem essa habilidade sofrerá severas penalidades.

Combate próximo



O combate se inicia com o personagem atacando, fazendo um **teste de Habilidade**. A habilidade a ser

utilizada com certeza deverá ser uma **habilidade de luta**.

Isso você já sabe como fazer: **3d6 + modificador de habilidade + modificador do atributo relacionado**.

O oponente terá o direito de se defender, também fazendo um teste de Habilidade. A habilidade utilizada poderá ser também uma **habilidade de luta** (Armas brancas ou Luta desarmada) ou **Acrobacia**.

Quem obtiver o resultado mais alto conseguirá realizar o seu intento. Como na maioria dos jogos, em caso de empate a defesa ganha.

Após se defender, o oponente tem direito a um **contra-ataque**.

Em seguida, se segue mais uma rodada de combate, precedida de uma nova disputa de Iniciativa. E assim se segue até que o combate tenha um fim (morte, fuga, desistência).

Combate à distância



O procedimento é quase o mesmo. O atacante faz um **teste de Habilidade**. Se for bem sucedido, sig-

nifica que o seu tiro ou arremesso vai na direção do alvo.

O oponente (o alvo em questão) deverá se defender de alguma forma, se escondendo, se esquivando ou bloqueando o tiro. Para isso, deverá realizar um outro teste de Habilidade. Dependendo da situação, sua ação poderá ser **mais difícil**, afinal, uma bala é muito mais rápida do que um ser humano. De qualquer forma, se conseguir ser bem sucedido em seu teste, escapou do tiro.

Ataque localizado



Caso queiram, os combatentes também podem escolher uma **Localização** no corpo do oponente.

Caso isso não seja feito, o Mestre do Jogo levará em conta que o alvo visado foi o tronco.

Localizar o ataque o torna mais difícil, o que leva a um **modificador negativo** no ataque normal de um personagem. Em contrapartida, o oponente tem menos pontos de saúde nas diferentes partes do corpo (ver Saúde e Fadiga). É mais fácil nocautear alguém socando-o no rosto do que no tronco, e é mais fácil matar um oponente cortando-lhe a garganta do que atingindo-lhe o peito.

Parte do Corpo	Mod.
Tronco (peito, abdômen e costas)	0
Membros (braços, mãos, pernas e pés)	-2
Cabeça (inclui rosto)	-4
Pescoço (inclui nuca e garganta)	-8
Genitais masculinos	-6

Dano

O **dano** é o que o personagem sofre quando é atingido por um golpe (seja tiro, soco, fogo ou queda). Uma arma tem capacidade de fazer uma determinada quantidade de dano. Por outro lado, o personagem pode usar algumas formas de **Proteção**.

Os coletes de proteção e os danos das armas estão descritos detalhadamente no capítulo Ar-

Manobra de Luta

Desarmada



No caso da **Luta Desarmada**, os oponentes podem escolher, no início de cada rodada, uma

Manobra. Caso o oponente não es-

pecifique uma manobra, assume-se que foi utilizada uma manobra com **modificador 0** (o soco). Se não for especificada também a localização, será um soco no tronco.

A Luta desarmada tem diferentes golpes, cada um com um modificador e um dano correspondentes, simbolizando a dificuldade em efetuar o golpe e a sua potência.

Golpes e Localização

Golpe	Dano	Tronco	Membro	Cabeça	Pescoço	Genital
soco	d+1	0	-2	-2	-6	-8
cotovelada	d+2	-1	-3	-3	-7	-9
cabecada	1d	-1	—	0	—	—
joelhada	d+3	-2	-4	-8	-10	-4
chute	d+5	-2	-5	-7	-9	-5
projeção	d+queda	-3	—	—	—	—
rasteira	queda	—	0	—	—	—
tesoura	d+queda	-3	-1	-7	-9	—
imobilização	sem ação	-4	—	—	—	—
chave	d+2 p/rodada	—	-5	—	—	—
estrangulamento	d+4 de fadiga por rodada	—	—	—	-4	—

mas e Proteção. O dano causado por uma arma de fogo é indicado na sua descrição (1d+11 para revólver, por exemplo).

O que importa no momento é saber que o dano diminui a **Saúde** do personagem, (ele perde pontos de Saúde, ver **Saúde e Fadiga**). O dano **recebido** pelo personagem é marcado na ficha de personagem, seja no local do corpo atingido (Saúde) ou na tabela de Fadiga, conforme o caso.

Defesa



O personagem pode se defender de um ataque de várias formas: bloqueando, se esquivando, se escondendo ou usando um escudo.

A **esquiva**, que consiste em simplesmente se desviar do golpe (ou tiro), pode ser feita através das habilidades **Luta desarmada** e **Acrobacia**.

O uso de **escudo** é normalmente usado por tropas de choque através da habilidade **Luta com escudo**.

Esconder-se significa simplesmente utilizar um objeto bem próximo como proteção. Cabe ao mes-

tre do jogo decidir se isso é possível ou não. Para fazê-lo, o personagem deverá fazer um **teste de Destreza**.

O **bloqueio** é feito com as habilidades **Luta desarmada** e **Armas brancas** (geralmente em combate próximo). Consiste em bloquear o ataque do oponente com uma arma ou com o próprio corpo. O bloqueio só será permitido quando a diferença do atributo **Força** entre os dois oponentes for de, no máximo, **dois níveis**. Caso contrário, o bloqueio **não** será capaz de conter o golpe adversário. No caso de um **bloqueio desarmado** (utilizando o próprio corpo), o personagem deverá receber **metade do dano** do golpe no membro utilizado.

Defesa extras: quando o personagem fizer mais de uma defesa na mesma rodada, ele sofrerá penalidades. Duas defesas, -2. Três defesas, -4. Quatro defesas, -6. E assim sucessivamente. Isso acontece quando ele sofre mais de um ataque na mesma rodada.

Cada manobra de defesa terá uma eficiência distinta para cada tipo de ataque. Dependendo do ataque, elas podem se tornar mais fáceis ou mais difíceis.

Para melhorar suas chances de defesa contra um projétil, o personagem pode tentar dificultar o

Modificadores de Defesa contra Ataque

Manobra de Defesa	Ataque desarmado	Arma	Arremesso	Projéteis
Esquiva	0	-2	-6	-10
Bloqueio desarmado	+1	impossível	-6	impossível
Bloqueio armado	+4	0	-4	impossível
Escudo pequeno	+6	+2	-2	-4
Escudo grande	+10	+6	+2	0

tiro do oponente. Para isso, ele pode usar uma cobertura parcial; correr; agir na penumbra; e várias outras coisas. Os níveis de dificuldade devem ser determinados pelo Mestre do Jogo (consulte a tabela de dificuldades em **Regras Gerais**).

Situação	Dificuldade
Queima-roupa	não tirar falha
Até 5 metros	fácil
Além do alcance da arma	difícil
Além do dobro do alcance da arma	quase impossível
Cobertura parcial	muito difícil
Alvo deitado	difícil
Movimento lento	difícil
Movimento rápido	quase impossível
Escurecimento parcial	quase impossível
Escurecimento total	golpe de mestre
Alvo invisível	golpe de mestre

Golpe de mestre e Falha



Conforme já havíamos dito, existem quatro resultados especiais no rolamento dos dados (ver

Regras Gerais: 03 e 04 (Falha), 17 e 18 (Golpe de Mestre).

Os dois primeiros indicam um resultado desastroso, não importando o nível de habilidade do atacante ou do oponente. O golpe não foi efetivo e ele deve rolar um dado e consultar a tabela abaixo para ver o resultado especial da sua Falha.

Os dois últimos indicam um resultado espetacular, não importando o nível de habilidade do atacante ou do oponente. O golpe tem sempre o **dano máximo**. O atacante rola um dado e con-

sulta a lista abaixo para ver o resultado especial do seu **Golpe de Mestre**.

• Falha

- ① arma quebra ou não funciona.
- ② perde a arma ou cai.
- ③ perde a ação na rodada.
- ④ atinge um companheiro.
- ⑤ queda.
- ⑥ cai e perde a arma.

• Golpe de Mestre

- ① arma do oponente quebra ou não funciona.
- ② desarma o oponente ou este cai.
- ③ oponente não age na rodada.
- ④ oponente cai.
- ⑤ oponente cai desarmado.
- ⑥ oponente desmaia.

Simplificando o Combate

Se os jogadores preferirem não dar muito valor ao combate em suas sessões para não perder o ritmo da história, ou valorizar mais a interpretação, o Mestre poderá ignorar todos os modificadores de combate (alvo, tipo de golpe, arma usada, tipo de proteção) e se ater apenas aos modificadores de atributo e habilidade. Os combates perderão bastante o realismo, mas sem dúvida ficarão mais simples e ágeis.

É importante não deixar um combate virar um mero rolar de dados. É preciso deixar claro para os jogadores o que o resultado dos dados representa visualmente, fisicamente ou emocionalmente. Por ser longo e por necessitar de muitos rolamentos de dado, o combate corre o risco de distanciar os jogadores dos personagens e, conseqüentemente, da história.

Tiroteio: dando mais de um tiro por rodada

Muitas armas permitem mais que um tiro por rodada. Além disso, o personagem pode atirar com duas pistolas ao mesmo tempo, uma em cada mão.

Em termos de tempo de rodada, isso é possível. Porém, é importante observar que se trata do **mesmo** tempo. Ou seja, seu revólver lhe permite atirar duas vezes na rodada, mais isso não poderá ser feito com a mesma precisão caso fosse dado apenas um tiro.

O mesmo vale para um jogador ambidestro que dá um tiro com cada mão. A firmeza na mão pode ser a mesma, mas a sua atenção está dividida entre dois alvos diferentes. A precisão continua sendo afetada.

Portanto, é possível acertar quatro traficantes em uma só rodada, mas não vai ser tão fácil assim.

- Dois tiros com uma mão em alvos diferentes: mod -2.
- Dois tiros com uma mão no mesmo alvo: mod -2.
- Dois tiros, um com cada mão, em um mesmo alvo: mod 0.
- Dois tiros, um com cada mão, em alvos diferentes: mod -2.
- Quatro tiros, dois em cada mão, no mesmo alvo: mod -2.
- Quatro tiros, dois em cada mão, em dois alvos: mod -4.
- Quatro tiros, dois em cada mão, em mais de dois alvos: -8.

No exemplo acima, os modificadores são relativos a um personagem ambidestro e deve ser feito um rolamento para cada tiro. Caso não seja ambidestro, deverá ser acrescentada a penalidade nos tiros com a outra mão (-6).



Alex e Pedro recebem uma mensagem anônima de alguém que tem informações sobre a Elite.



Pedro troca tiros com um traficante, ambos protegidos por pilstras.



O Mestre decide que eles têm cobertura parcial, sendo DIFÍCIL se atingirem.

Pedro dispara:

Ataque: $4+3+4=11$ (rolamento)
+2 (modificador de armas de fogo de Pedro) = 13

Pedro obteve um tiro DIFÍCIL, e a bala vai na direção do alvo. O traficante tenta se esquivar.

Defesa: $5+4+4=13$ (rolamento)
+2 (modificador de luta desarmada do traficante)
-10 (mod. da manobra de esquiva de projéteis) = 5

O traficante é atingido, e Pedro rola o dano da sua arma:

Dano: 4 (rolamento)
+11 (dano fixo da arma) = 15

O segundo traficante atira em Pedro:



Ataque: $5+4+5=14$ (rolamento)
+1 (mod. de armas de fogo do traficante) = 15

O disparo vai na direção de Pedro, que tenta se esquivar:

Defesa: $4+3+4=11$ (rolamento)+2 (mod de luta desarmada)-10 (mod da manobra)=3

Pedro também é atingido e sofre 3 (rolamento)+11 (arma)=14 de dano.



Alex está lutando contra um agente da Elite, e decide acertar um soco na cara do sujeito:

Ataque: $4+3+4=11$ (rolamento)
+1 (mod de luta desarmada)
-2 (mod. de localização na cabeça) = 10

O agente da Elite tenta se esquivar:

Defesa: $4+2+5=11$ (rolamento)
+2 (mod. de luta desarmada)
+0 (mod de esquiva contra luta desarmada) = 14

O agente da Elite se esquia do soco,



e tenta atingir Alex com uma cotovelada no rosto:

Ataque: $3+4+2=9$ (rolamento)
+2 (mod. de luta desarmada)
-3 (mod. de localização na cabeça) = 8



Alex decide não se arriscar e faz um bloqueio:

Defesa: $3+2+1=6$ (rolamento)+1 (mod. de luta desarmada)+1 (mod do bloqueio contra luta desarmada) = 8

Ele bloqueia a cotovelada, mas recebe metade do dano do golpe no braço: -3 (rolamento)+2 (golpe)+1 (mod da Força do agente)=6; metade=3.

Os traficantes estão usando roupas comuns e têm Resistência Boa. Logo, a Proteção deles é apenas o modificador de Resistência: +1.



Pedro atingiu um deles e fez 15 pontos de dano perfurante. A proteção do traficante é 1:

15(dano) - 1(proteção)=14. O traficante perdeu 14 pontos de saúde. Como sua resistência é boa, ele tem 4 pontos de saúde por nível; logo, sua saúde caiu de excelente para mediana.

Pedro está usando um colete de Petra Civil (8/7/8) e tem Resistência ótima (mod +2). Assim, sua Proteção é 10/9/10.

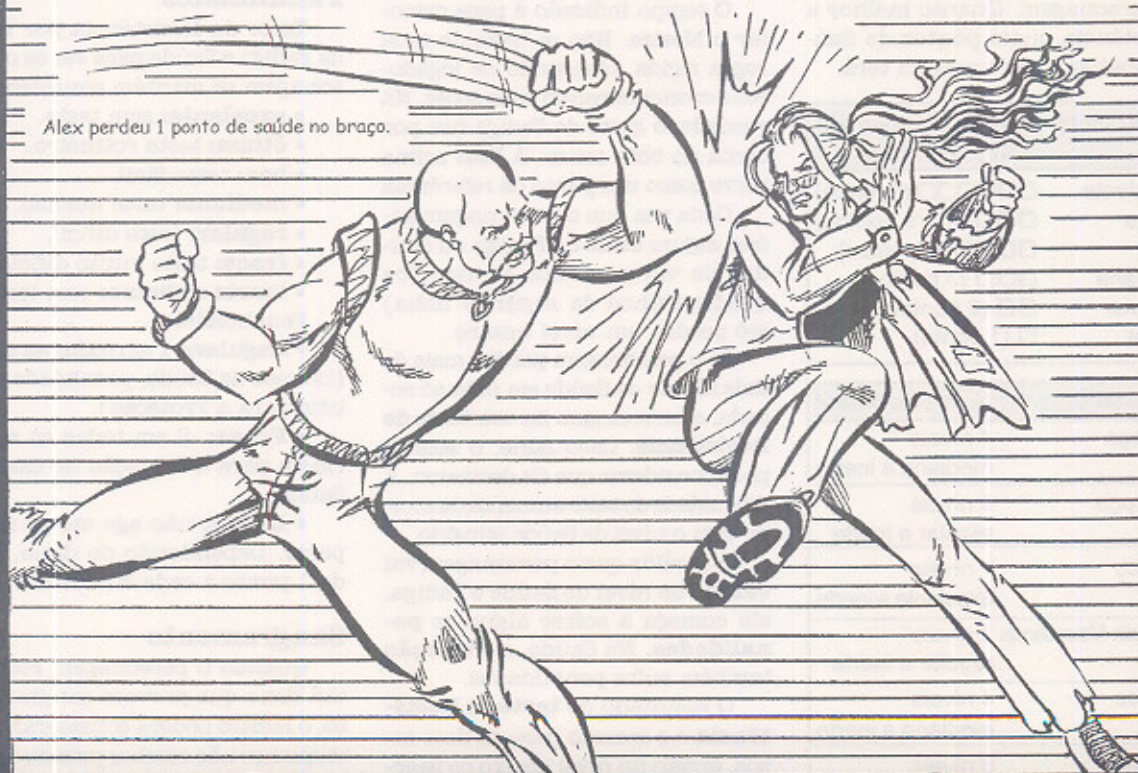
Em seguida, um dos traficantes atingiu Pedro, fazendo 14 pontos de dano perfurante. A proteção de Pedro para este tipo de dano é 10. Logo: 14(dano)-10 (proteção)=4. Pedro perdeu 4 pontos de saúde.



Como sua Resistência é ótima, ele tem 5 pontos de saúde por nível, e sua saúde ainda está em excelente.

Alex sofreu um dano no braço ao bloquear uma cotovelada. Ele tem Resistência boa (mod +1) e está usando uma jaqueta jeans (1/1/0). Sua Proteção final é 2/2/1. Como ele recebeu 3 pontos de dano impactante, temos: 3(dano)-2(proteção)=1

Alex perdeu 1 ponto de saúde no braço.





Cada personagem possui um número de pontos de **Saúde** e **Fadiga** anotados na sua **Ficha de Personagem**. Como já foi visto, Saúde e Fadiga são usadas para medir as condições físicas do personagem e o quanto de dano ele suporta.

Níveis de Saúde e Fadiga

Todos têm **sete níveis de Fadiga** (de **excelente** a **inerte**) e de **Saúde** (com a diferença que cada parte do corpo possui uma quantidade diferente de níveis).

Cada **nível** possui de **1 a 6 pontos** de Fadiga ou Saúde. A quantidade de pontos por nível é determinada pelo atributo **Resistência** do personagem. Quanto melhor a Resistência, mais pontos de Saúde e Fadiga o personagem terá.

Resistência	Pontos por nível de Saúde e Fadiga
Excelente	□□□□□□ (6 pontos)
Ótima	□□□□□ (5 pontos)
Boa	□□□□ (4 pontos)
Mediana	□□□ (3 pontos)
Regular	□□ (2 pontos)
Fraca	□ (1 ponto)

Parte do Corpo	Níveis de Saúde
Cabeça	4 níveis mediano a inerte
Pescoço	3 níveis regular a inerte
Tronco	7 níveis excelente a inerte
Genitais Masculinos	3 níveis regular a inerte
Braços	4 níveis mediano a inerte
Pernas	5 níveis bom a inerte

Perdendo pontos de Fadiga e Saúde

Para perder pontos de **Saúde**, o personagem deverá levar **dano** (físico, biológico, psíquico, etc.).

Para perder pontos de **Fadiga**, o personagem deverá realizar uma série de atividades por um determinado período de tempo. Estas atividades são classificadas como: **leves, médias, pesadas e estressantes**.

Os seres sobrenaturais perdem pontos de Fadiga por outros meios, que estão devidamente explicados em seus respectivos suplementos.

• **Leves:** caminhada em terreno plano, trabalhos manuais e intelectuais, dirigir em vilas pacatas, etc... Perde 1 ponto de Fadiga **por hora**.

• **Médias:** dança, caminhada em terreno acidentado, dirigir em grandes cidades, nadar na piscina, etc... Perde 1 ponto de Fadiga **a cada 15 minutos**.

• **Pesadas:** escalada, trabalhos braçais, fila do banco, nadar em correnteza, etc... Perde 1 ponto de Fadiga **por minuto**.

• **Estressante:** combate, fuga, decisão nos pênaltis, ferimento grave, etc... Perde 1 ponto de Fadiga **a cada 15 segundos**.

O tempo indicado é para orientar o Mestre. Não se trata de uma regra rígida, obrigando os jogadores a cronometrarem suas ações. Na verdade, o gasto de Fadiga fica por conta do bom senso. A lista acima serve como um ponto de referência.

Cada vez que o personagem sofrer algum **dano** de Fadiga ou Saúde, ele vai perdendo pontos (os quadradinhos da segunda ficha) até perder um nível inteiro.

Se o personagem **perder** mais de **dois níveis** de Saúde em uma só rodada, o personagem faz um **teste de Resistência**. Caso falhe, o Mestre pode considerar que ele desmaiou. A dificuldade do teste aumenta de acordo com o nível de Saúde atingido.

À medida que o personagem vai **caindo** de nível de Saúde e Fadiga, ele começa a sofrer algumas **penalidades**. Na Saúde, a **Proteção** também sofre penalidades.

O resultado do **teste de Resistência** é o mesmo para os dois casos, exceto no nível abaixo de **inerte**. Na **Saúde**, o personagem **morre** ou é **mutilado**. Na **Fadiga**, ele

Virando a noite

Quando um personagem fica sem dormir, ele está expondo seu corpo a um stress físico. Ao completar 20 horas acordado, ele perde 1 nível de Fadiga.

A penalidade por permanecer acordado é a não recuperação dos pontos de Fadiga.

Para voltar a recuperar a Fadiga ele deverá dormir, ou mesmo tirar um cochilo. Cada 20 minutos de sono recupera 1 ponto de Fadiga. Após um mínimo de 6 horas de sono, ele voltará a recuperar sua Fadiga normalmente.

apenas fica **inconsciente** (exceto no **estrangulamento**).

Quando o personagem é atingido em diferentes regiões do corpo (cabeça e tronco, por exemplo), as penalidades são de acordo com o nível de Saúde mais baixo.

Gasto de Fadiga

Atividades	Fadiga
Leves	1 ponto por hora
Médias	1 ponto por 15 minutos
Pesada	1 ponto por minuto
Estressante	1 ponto por 15 seg.

Penalidades

Teste de Resistência por nível de Fadiga e Saúde para ver se o personagem se mantém consciente:

- **excelente:** sem teste.
- **ótima:** teste rotineiro.
- **boa:** teste fácil.
- **mediana:** teste normal.
- **regular:** teste difícil.
- **fraca:** teste muito difícil.
- **inerte e abaixo:** sem teste.

Penalidades:

• **Regular:** -1 em todas as ações (no caso da Saúde, penalidade também para a Proteção).

• **Fraca:** -2 em todas as ações (idem para a Proteção no caso da Saúde).

• **Inerte:** não age até se recuperar. Dependendo do dano, perde 1 ponto a cada 8 rodadas.

Sangramento

Quando o personagem receber um dano que provoca sangramento, o Mestre poderá considerar que, enquanto não receber primeiros socorros ou cuidados médicos, ele perderá pontos de Saúde e/ou de Fa-

Recuperação de Fadiga

Níveis de Fadiga	Recuperação
excelente	1pt por 30 segundos de repouso
ótimo	1pt por minuto de repouso
bom	1pt por 5 minutos de repouso
mediano	1pt por 10 minutos de repouso
Regular	1pt por 30 minutos de repouso
Fraco	1pt por 1 hora de repouso
Inerte	repouso por no mínimo 4h

diga. Pode ser por minuto, por rodada ou por hora, depende do dano e do Mestre.

Recuperação

A **recuperação da Saúde** depende do nível de Medicina (ou Primeiros socorros) disponível e com que presteza o paciente é atendido. Sempre vai variar de acordo com o nível de Saúde a ser recuperado.

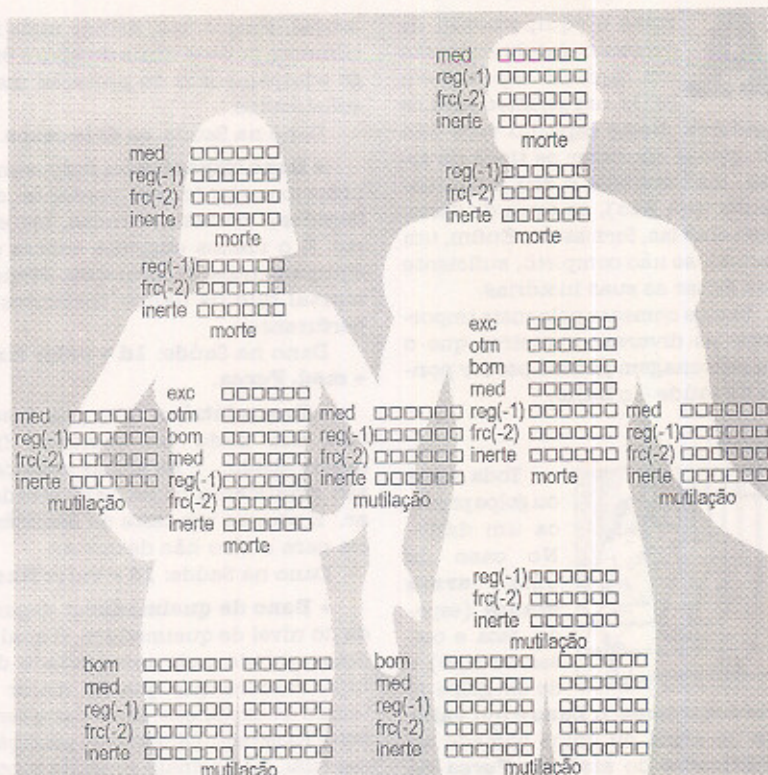
Já a **recuperação da Fadiga** se dá por meio de repouso. Sempre vai variar com o tipo de atividade da qual o personagem está se recuperando.

O tempo de recuperação é acumulativo. Uma pessoa com Resistência ótima, cuja saúde caiu até mediana em combate, necessita de repouso e cuidados básicos para se recuperar. Essa recuperação irá levar um total de oito dias.

Doenças e Venenos

Trata-se de um caso de muitas variáveis. É difícil resumi-las em um único sistema, principalmente numa ambientação abrangente como **Era do Caos**. O ideal é que o Mestre estude a doença que pretende usar na sua história e desenvolvê-la na base da interpretação.

O mesmo vale para os venenos. Cada veneno atua de forma diferente no corpo. Alguns precisam ser ingeridos, outros injetados. Pra alguns, basta uma dose; outros, uma grande quantidade. Uns têm efeito imediato, outros não. Normalmente eles não provocam um dano direto, mas atacam uma área do corpo cuja disfunção provoca a morte da pessoa.



Exemplo 1: uma forte gripe.

Uma pessoa gripada pode ser considerada com uma Fadiga estacionada no nível mediano ou regular. O Mestre pode estabelecer uma escala de Fadiga de acordo com a temperatura: 40°-fraca; 38°-regular; 37°-mediana; etc. Talvez não seja o caso de perder pontos de Saúde. Para se recuperar da gripe, o Mestre pode fazer uma "disputa" entre um teste de Medicina e um de Resistência do doente. Quanto maior os rolamentos, mais rápida será a recuperação.

Exemplo 2: uma pneumonia.

É bem mais fácil alguém morrer de pneumonia. O Mestre pode manter os mesmos procedimentos em relação à Fadiga, mas acrescentando a perda de pontos de Saúde. Neste caso, talvez fosse interessante fazer testes de Resistência periódicos. A cada insucesso, cai um nível de saúde. O teste de Medicina visaria recuperar esse nível. No caso de uma doença incurável, os testes ficariam cada vez mais difíceis e frequentes.

Recuperação de Saúde*

De - Para	Cuidados necessários	Tempo de Recuperação
Inerte - Fraca	Medicina experiente (em minutos)	recupera o nível com 1 semana de repouso absoluto
Fraca - Regular	Medicina habilitada (algumas horas)	1 ponto de saúde a cada 3 dias
Regular - Mediana	Medicina aprendiz (em alguns dias)	1 ponto de saúde a cada 2 dias
Mediana - Boa	necessita de repouso e cuidados básicos	1 ponto de saúde por dia
Boa - Ótima	necessita de cuidados básicos	3 pontos de saúde por dia
Ótima - Excelente	necessita de cuidados básicos	em um dia recupera o nível

*A tabela leva em consideração apenas situações mais graves, como golpes de faca e dano de armas de fogo. É impossível dar conta de todas as variáveis. O Mestre deve levar em conta o tipo de dano, a ação de Primeiros socorros, a Resistência do personagem, etc. O caso descrito acima pode ser considerado uma situação extrema. Baseado nisso, o Mestre pode calcular o que será necessário para a recuperação da Saúde em diferentes casos.

Armas e equipamento de proteção geralmente são um capítulo especial em RPGs, um atrativo para os jogadores. Neste capítulo você não vai apenas conhecer os tipos de armas, mas também o seu funcionamento (ou não), os tipos de dano, como obtê-las, formatos... Enfim, um manual, se não completo, suficiente para agitar as suas histórias.

Vamos começar pelo mais importante: as diversas maneiras que o seu personagem poderá perder pontos de saúde - o **Dano**.

Dano



Toda arma ou golpe provoca um dano. No caso de uma **arma branca** (espada, faca e coisas do tipo) e de um golpe de

Luta desarmada, o **Dano** é um **valor fixo** da arma ou golpe somado ao **modificador** do atributo **Força** de quem está fazendo o ataque e ao rolamento de **1d6**.

Ou seja: **valor fixo + modificador de Força + 1d6**.

Uma faca faz **d (1d6) + 6** (valor fixo). Se quem a usar tiver uma **Força boa**, somará ao dano o modificador **+1**. Ou seja, se ao rolar um dado ele tirar 5, o personagem terá feito **12 (6 + 1 + 5)** de dano no alvo.

O **Dano** causado por uma **arma de fogo** é calculado da mesma forma, mas **sem** o modificador de **Força**. Afinal, a força do atacante não influencia no dano feito pela arma.

Ou seja: **1d + valor fixo**.

O dano de um revólver, por exemplo, é **d + 11**. Não importa se quem o carrega tem uma **Força** fraca ou excelente.

Há vários tipos de dano: corte, impacto, perfuração, elétrico, queimadura, afogamento, queda e biológico (venenos e doenças). De qualquer forma, todos eles irão seguir um dos dois esquemas acima.

• **Dano cortante:** feito por facas, espadas, machados, fios de aço, linha com cerol, garras, etc. Menos mortal que um golpe perfurante. Geralmente exige mais de um golpe para matar o oponente (exceto na garganta). Também é menos eficiente contra os equipamentos de proteção.

Dano na Saúde: **1d + valor fixo + mod. Força**.

• **Dano perfurante:** feito por facas, espadas, armas de fogo, flechas,

lanças, pregos, etc. Atinge mais facilmente pontos vitais do alvo e exige equipamentos de proteção mais sofisticados.

Dano na Saúde: **os dois casos**.

• **Dano impactante:** feito com o próprio corpo (socos, pontapés, cabeçadas), porretes, fundas, maças, etc. É o menos eficiente contra os equipamentos de proteção. Menos mortal que os danos cortantes e perfurantes.

Dano na Saúde: **1d + valor fixo + mod. Força**.

• **Dano elétrico:** feito com taser (ou um dedo na tomada, fio desencapado...). As armas elétricas são geralmente feitas para atordoar. É preciso um teste de Resistência para o alvo não desmaiar.

Dano na Saúde: **1d + valor fixo**.

• **Dano de queimadura:** depende do nível de queimadura, o qual é determinado pela intensidade do fogo. É claro que quanto maior o tempo de exposição, mais dano será feito. Exige equipamento de proteção especial. Os normais só ajudam por pouco tempo.

Dano na Saúde: **valor fixo x n° de rodadas**.

Primeiro grau: **1 ponto** de dano. Velas, lamparinas, fósforos.

Segundo grau: **3 pontos** de dano. Tocha, água fervendo, alguns ácidos.

Terceiro grau: **9 pontos** de dano. Incêndios, lança-chamas, ácidos potentes.

• **Dano de afogamento:** o afogamento é similar ao dano de estrangulamento (ver **Combate**). Ambos são por asfixia.

Dano na Fadiga: **(1d + 4) x n° de rodadas**.

O dano na Fadiga é considerado de nível **estressante**, sendo recuperado no momento que a vítima volta a respirar. Se ela tiver água nos pulmões, será necessário um teste **normal** de Primeiros socorros ou Medicina para que ela se recupere. Caso contrário, ela perderá **2d** pontos de saúde e/ou não conseguirá mais voltar a respirar.

• **Dano de queda:** trata-se de uma particularidade do dano impactante. Esse dano é sofrido quando o personagem cai. Consequentemente, ele pressupõe que o personagem caiu, não que ele saltou conscientemente. O dano depende da altura da queda e da superfície atingida.

Dano: **valor fixo ou 1d + valor fixo**.

Altura	Dano
1 metro	1
2 metros	3
3 metros	d+3
4 metros	2d+3
5 metros	3d+3
6 metros	4d+3
7 metros	5d+3

Superfície	mod. Dano
Rígida (cimento, pedra)	+3
Normal (chão de terra)	0
Macia (areia, pessoa, animal)	-3
Líquida (água)	-12

Se a pessoa simplesmente saltar, ela não sofre dano ao cair de 1 ou 2 metros. Habilidades como **Acrobacia** e artes marciais como **Judô** e **Jiu-Jitsu** ensinam como amortecer quedas. O personagem pode fazer um teste de habilidade e, se for bem sucedido, reduzir à metade o dano sofrido. A dificuldade do teste varia de acordo com a altura e a superfície da queda.

Ex: cair de 2 metros na areia seria um teste fácil; cair de 4 metros sobre o cimento seria um teste quase impossível.

Se uma pessoa saltar sobre outra, do alto de uma árvore ou de uma janela, ela sofrerá o dano normal de queda sobre superfície macia (podendo amortecer o dano). Já a pessoa sobre a qual ela saltou receberá o dano da queda mais o modificador de Resistência de quem saltou.

• **Dano biológico:** devido a complexidade do tema e do tipo de dano, sua descrição se encontra no capítulo de **Saúde e Fadiga**.

Proteção



A **Proteção** utilizada pelo oponente pode diminuir o dano sofrido por ele. A **Proteção** é dada pela soma do **modi-**

ficador do atributo Resistência com o **valor de proteção** da armadura, colete ou complemento (peças de armadura localizadas) que o personagem possa estar usando.

Ou seja: **modificador de Resistência + proteção** (caso esteja usando alguma).

Quando o **Dano** é **maior** que a **Proteção**, significa que o corpo foi atingido, causando perda de **pontos de Saúde** ou de **Fadiga**.

Então, o resultado final é marcado na ficha de Saúde no local do corpo atingido, ou na tabela de Fadiga, conforme o caso.

Quando o golpe atinge um escudo, não é somado o modificador de Resistência.

Proteção e Penalidades

Os valores de proteção de armaduras, coletes e complementos dependem basicamente do material de que são feitos. Cada tipo de material oferecerá uma proteção melhor para cada tipo de dano diferente: **corte, impacto e perfuração**. Cada material possui um valor de proteção próprio para cada um dos tipos de dano.

O material usado também pode causar problemas de movimentação. Uma armadura rígida e pesada com certeza tornará o personagem menos ágil. Isso é representado com uma **penalidade** no atributo **Destreza**.

Quanto mais rígido e resistente for o material, maiores são os valores de proteção. Entretanto, maiores são também as penalidades na Destreza e o peso da armadura. Porém, os valores de proteção e as penalidades **não são acumulativos**, prevalecendo sempre o valor mais alto da armadura que está sendo usada.

TIPOS DE PROTEÇÃO

Proteção têxtil

- **Tecido pesado:** roupas pesadas, como jeans, brim lona e cordura.
- **Acolchoado:** são tecidos pesados recheados com Acrilon.

Roupas de Couro

- **Couro macio:** camurça, napa e peles de animais (sintético e natural).
- **Couro rígido:** couro curtido impermeabilizado (sintético e natural).

Resinas e Polímeros Sintéticos

- **Spider:** polímero de estrutura similar à teia de aranha. **Exclusiva** das Forças Especiais da Polícia ou Exército.
- **Petra:** resina à base de celulose sintética, revestida de tecido acolchoado.
- **Petra Light:** fibras de petra trançadas formando um tecido que já vem nas cores e padronagens do uniforme. Por exemplo: em vez do uniforme camuflado ser feito de lona, é feito de petra light; o tecido

de petra light tem textura e peso similares à lona. **Uso restrito** para polícia e forças armadas.

- **Petra Civil:** tecido pesado ou de couro reforçado com lâminas de Petra.

• **Petra Steel:** com malha de aço interna. A Petra Steel é usada contra munição **Cop Killer**, e possui uma proteção extra (+4) contra as munições normais. **Não pode** ser usada por baixo de outra armadura. **Uso exclusivo** policial e militar.

- **Petra Super:** placa revestida e forrada com tecido acolchoado. **Não pode** ser usada por baixo de outra armadura. **Uso exclusivo** policial e militar.

Formatos

- **Colete:** colete sem mangas que cobre o tronco (peito, abdômen e costas).

Materiais: tecido pesado, couro macio, couro rígido, tecido acolchoado, Petra Civil, Petra Light, Petra e Petra Steel.

- **Calças:** protegem pernas e órgãos genitais.

Materiais: tecido pesado, couro macio, couro rígido, tecido acolchoado, Petra Light e Petra Civil.

- **Jaqueta:** casaco com mangas compridas que protege tronco e braços.

Materiais: tecido pesado, couro macio, tecido acolchoado, couro rígido (jaqueta de motoqueiro), Petra Light e Petra Civil.

- **Sobretudo:** tipo de capa de chuva com mangas compridas que protege tronco, braços e coxas.

Materiais: tecido pesado, couro macio, tecido acolchoado, couro rígido e Petra Civil.

- **Colante:** malha aderente e flexível exclusiva das Forças Especiais que cobre todo o corpo, deixando somente os olhos desprotegidos. Pode ser usada sob roupas largas e sob outros tipos de proteção.

Material: Spider.

- **Armadura:** armadura especial exclusiva das Tropas de Choque da Polícia e Exército que protege o corpo todo (inclui capacete com visor de acrílico, comunicador e CPU).

Material: Petra Super com articulações de Spider.

Complementos

- **Capacete parcial:** capacete aberto que protege e cobre a cabeça.

Materiais: acrílico e Petra com visor.

- **Capacete fechado:** capacete com visor que protege a cabeça e o pescoço.

Materiais: Petra e Petra Super.

- **Luvas:** protegem mãos e antebraços.

Materiais: tecido pesado, couro macio, couro rígido e Petra Civil.

- **Braceletes:** protegem os antebraços.

Materiais: tecido acolchoado, couro rígido reforçado, Petra Civil e Petra.

- **Botas:** protegem os pés e as canelas.

Materiais: tecido pesado, couro macio (tênis, botas comuns), couro rígido (boot, coturno) e Petra Civil.

- **Perneiras e joelheiras:** protegem joelhos ou canelas.

Materiais: tecido acolchoado, couro rígido reforçado, Petra Civil e Petra.

- **Escudo pequeno:** se prende no antebraço, deixando as duas mãos livres.

Materiais: Petra.

- **Escudo grande:** protege ¾ do corpo. Ao escudo não é somado o modificador de Resistência.

Materiais: Petra e Petra Super.

ARMAS

Concentramos todas as armas em dois grupos genéricos: **armas de distância**, que se utilizam de projéteis e provocam apenas dano de perfuração (com exceção do taser); e **armas brancas**, que permitem todos os tipos de dano.

Armas brancas

- **Dano de corte:** facas, espadas e machados.

Tipos de faca: punhais, facas, canivetes, adagas, foices, facas de guerra.

Tipos de espada: facão, espadas curtas (até 0,7m), espadas longas (até 1,1m), montantes (até 1,5m).

Tipos de machado: machados pequenos (até 0,7m), cutelo, machados grandes (até 1,5m), picaretas.

- **Dano de perfuração:** dardos e lanças.

- **Dano de corte e perfuração:** facas, espadas, machados grandes e picaretas.

- **Dano de impacto:** fundas, bastões, maças e manguais.

Tipos de funda: funda e boleadeira.

Tipos de bastão: bastão, bengala, cajado.

Tipos de maça: porretes, cassetetes, tacos, maças, marretas, clavas.

Tipos de mangual: chacos e manguals.

• **Dano de eletricidade:** bastão elétrico de bolso (carga da pilha permite dois disparos por rodada) e de mão (carga da pilha permite um disparo por rodada). O alvo tem que fazer um teste normal de Resistência para não desmaiar e perde a ação na rodada.

• **Armas que permitem arremesso:** granadas, lanças, dardos, facas, facão, machados pequenos, cutelo, fundas, cassetetes e tacos.

Armas de distância

• **Arqueria:** arcos e bestas. Os arcos podem ser curtos ou compostos. As bestas podem ser leves, compostas ou pesadas, e levam uma rodada para serem armadas.

• **Armas de fogo:** revólveres, pistolas, fuzis, sub-metralhadoras e espingardas. Os revólveres e as pistolas se dividem em leves, médias e pesadas.

Os fuzis podem ser de assalto leve e médio (com opção de rajada completa) ou tipo **sniper**. Os fuzis com mira dobram seu alcance e ganham +2 no modificador da arma. Isso não se aplica à rajada completa.

As sub-metralhadoras se dividem em médias e pesadas, com opção de rajada completa. Com o uso de um tripé, o rifle e a sub-metralhadora perdem o limite de Força e ganham também +2 no seu modificador. As espingardas podem ser normais ou escopetas.

• **Artilharia:** lançadora e metralhadoras, com uso obrigatório de tripé. As lançadoras podem mandar granadas (que atingem uma área de 10 metros de raio) ou mini-mísseis (que atingem uma área de 3 metros de raio). As metralhadoras se dividem em leves e médias, com opção de rajada completa. Como o tripé é obrigatório, seu uso não dá bônus de modificador.

• **Taser:** arma elétrica. Pode ser de bolso, de pulso e de mão. O alvo perde a ação na rodada e tem que fazer um teste difícil de Resistência para não desmaiar.

Rajadas

A rajada permite uma maior quantidade de projéteis disparados em uma única rodada. Portanto, uma quantidade maior de dano. Esse dano deverá ser dividido pelo

número de alvos visados. Para cada alvo a mais, o rolamento terá modificador de -1.

Ou seja, rajada sobre um só alvo, teste normal. Sobre dois alvos, -1; sobre três, -2. E assim por diante. Afinal, a arma pode disparar muitas balas, mas o tempo da ação é o mesmo. Assim, o personagem perde a sua precisão no tiro.

Engripar

No caso de fuzis (mais difícil), sub-metralhadoras e pistolas, é comum a arma engripar. Isso acontece quando a bala trava dentro do cartucho, ficando desalinhada.

Nas subs e pistolas, o problema só é resolvido trocando todo o pente, o que pode ser fatal em certas situações.

O Mestre, para dar mais emoção à sua história, pode criar um rolamento para ver se a arma engripa ou não (pois isso pode acontecer a qualquer hora), ou então deixar apenas em situação de Falha.

Munição Especial para Armas de Fogo

• **Dum-dum:** dano da arma +3. São expressamente proibidas.

• **Icon:** se atravessar a Proteção, multiplica o dano final por 2. São expressamente proibidas.

• **Cop-killer:** atravessa até Petra (mas não Petra Super e Steel). Subtrai do dano apenas o modificador de Resistência, ignorando a Proteção. São expressamente proibidas.

• **Mini-míssil:** atinge até 3m de raio, provocando um dano de $4d+15$ (diminui 3 pontos de dano por metro de distância do centro da explosão). **Uso exclusivo militar.**

Granadas (uso exclusivo militar e policial)

• **Explosiva:** atinge uma área de 10m de raio. Provoca um dano de $6d+10$ (diminui 1 ponto de dano por metro de distância do centro da explosão).

• **Fumaça:** tem efeito de 2d rodadas, causando um modificador -8 na Percepção.

• **Gás Lacrimogêneo:** dura $d+1$ rodadas, causando um modificador de -4 em todas as ações.

• **Gás Sonífero:** dura $d+2$ rodadas (teste de Resistência difícil).

Aquisição de armas e proteção



Comprar armas e armaduras depende basicamente de duas coisas: poder aquisitivo e autorização do Governo (normalmente sob a forma de porte de arma).

Poder Aquisitivo: revólveres e pistolas têm preços bem acessíveis à classe média. A classe baixa pode comprá-los economizando bastante, assim como as espingardas, normalmente para caça. Coletes de Petra Civil são caros, normalmente mais acessíveis à classe alta, mas a classe média pode adquiri-los com algum sacrifício.

Ou seja, se um personagem de classe média perdeu seu colete de Petra, o Mestre vai fazê-lo amargar umas boas sessões até poder adquirir um novo. A não ser que nesse meio tempo ele ganhe uma boa grana.

Pra referência, em média, um revólver calibre 38 varia entre 300 e 800 reais. Um rifle sniper fica entre 500 e 600. Maiores informações, procure revistas especializadas em armas no seu jornalheiro. Basta dar uma folheada.

Autorização Governamental: civis só costumam obter porte de armas para revólveres e pistolas leves e médias ou para espingardas (para caça). Coletes à prova de bala são de difícil autorização, normalmente requerendo contatos no governo (e mesmo assim só a Petra Civil).

Existem armas e armaduras que são de uso exclusivo para a polícia e/ou as forças armadas. As forças armadas costumam fornecer o equipamento. Policiais às vezes têm que economizar muito para comprá-los caso o Governo não os forneça.

A obtenção desses produtos requer contatos no governo ou no submundo e poder aquisitivo de médio (revólveres pesados) a milionário (Spider). Quanto melhor for o contato, menor o poder aquisitivo necessário.

Armas que podem ser escondidas na roupa: revólveres, pistolas, sub-metralhadoras, facas, fundas, chacos, dardos, granadas, tasers e bastões elétricos.

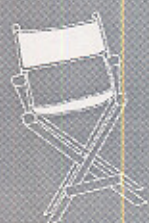
Complemento	Mod.	Corte	Impacto	Perfuração
Capacete parcial de acrílico	0	5	5	5
Petra com visor	-1	10	9	10
Capacete fechado de pedra	-2	10	9	10
Capacete fechado de pedra super	-3	14	13	14
Escudo pequeno de pedra	0	10	9	10
Escudo grande de pedra	-2	10	9	10
Escudo de pedra super	-3	14	13	14

Proteção	Mod.	Corte	Impacto	Perfuração
Tecido pesado	0	1	1	0
Acolchoado	-1	3	1	0
Couro macio	0	2	1	1
Couro rígido	-1	3	2	2
Petra Light	0	5	4	5
Petra Civil	-1	8	7	8
Petra	-2	10	9	10
Petra Steel	-4	14	13	14
Petra Super	-3	14	13	14
Spider	0	8	7	8

Armas brancas	Mod.	Dano	Mãos	Alcance médio	Tipo de dano
Espada curta (até 70cm)	0	d+10+Força	1	—	corte/perfuração
Espada longa (até 1,1m)	-1	d+11+Força	1/2	—	corte/perfuração
Montante (até 1,5m)	-2	d+14+Força	2	—	corte/perfuração
Machado pequeno (até 70cm)	0	d+11+Força	1	18m	corte
Machado grande e Picaretas (até 1,5m)	-2	d+14+Força	2	—	corte/perfuração
Porretes e Cassetetes	0	d+9+Força	1/2	—	impacto
Marretas, Martelos e Clavas	-1	d+11+Força	1/2	—	impacto
Chacos	-1	d+11+Força	1/2	—	impacto
Manguais	-2	d+13+Força	1/2	—	impacto
Dardos	+1	d+Força	1	18m	perfuração
Lanças	0	d+9+Força	1/2	36m	perfuração
Bastões e Bengalas	0	d+4+Força	1	—	impacto
Cajados	0	d+6+Força	2	—	impacto
Punhais, Facas e Canivetes	0	d+6+Força	1	18m	corte/perfuração
Adagas e Facas de combate	-1	d+9+Força	1	10m	corte/perfuração
Boleadeira	-1	d+1+Força	1	5m	impacto
Funda	0	d+3+Força	1	12m	impacto
Bastão elétrico	0	d+1	1	—	elétrico

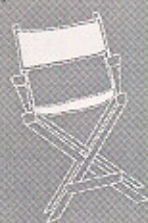
Armas de distância	Mod.	Dano	Mãos	Alcance med.	Munição	Tiros por rodada
Arco simples	0	d+9	2	350m	36	1
Arco composto	-1	d+9	2	350m	36	2
Balestra leve	0	d+10	2	350m	36	1
Balestra composta	-1	d+10	2	350m	36	2
Balestra pesada	-1	d+20	2	500m	24	1
Revólver leve	0	2d+7	1	50m	7	2
Revólver médio	0	2d+11	1	50m	7	2
Revólver pesado	-1	2d+16	1	50m	6	1
Pistola leve	0	2d+9	1	50m	15	4
Pistola média	0	2d+11	1	50m	12	2
Pistola pesada	-1	2d+14	1	9m	2	
Espingarda normal	-2	2d+25	2	75m	5	1
Escopeta	-2	2d+25	2/1	20m+1,5m	5	1
Sniper	-2	2d+22	2	700m	30	1
Fuzil leve	-1 (raj -2/4)	2d+18 (raj x2/x4)	2	300m	30	1 (raj 3/30)
Fuzil médio	-2 (raj -2/4)	2d+22 (raj x2/x4)	2	600m	30	1 (raj 3/30)
Sub-metralhadora média	-1 (raj -4)	(2d+11)x2 (raj x4)	2/1	150m	40	raj 3 (40)
Sub-metralhadora pesada	-2 (raj -4)	(2d+14)x2 (raj x4)	2	40m	40	raj 3 (40)
Metralhadora leve	-1 (raj -4)	(2d+18)x2 (raj x4)	2 (com tripé)	50m	50	raj 3 (50)
Metralhadora média	-2 (raj -4)	(2d+22)x2 (raj x4)	2 (com tripé)	50m	50	raj 3 (50)
Lançadora de granada	-2	6d+10 (-1 por metro)	2	250m+10m	5	1
Lançadora de mini-mísseis	-2	4d+15 (-3 por metro)	2	250m+3m	10	1
Taser de pulso	0	d	2	0,6m	1 bateria	1
Taser de bolso	0	d+1	1	1,2m	1 pilha	2
Taser de mão	0	d+2	1	2m	2 pilhas	1

MESTRE DO JOGO



Histórias

- idéias para aventuras de Era do Caos.
- Páginas 71 a 74



Fichas do Personagem

Páginas 78 e 79



Dicas e Referências

- como ser um bom mestre do jogo (pg 75)
- fontes de inspiração para o jogo e outras aventuras (pg 77)



Para o livro básico, decidimos não desenvolver uma única história, com um roteiro detalhado, personagens criados, estatísticas e possíveis desdobramentos. A ambientação é rica, complexa e, ao contrário de alguns RPGs, bem familiar, mesmo no futuro. As ferramentas estão ao seu alcance.

Forneceremos a seguir uma série de tramas que o Mestre poderá usar para se inspirar e desenvolver as suas primeiras histórias na **Era do Caos**. Essa mesma amplitude de opções pode deixar alguns Mestres perdidos: "Final, qual é o foco do jogo? Qual é o propósito dos personagens nesta ambientação?"

Para facilitar o seu trabalho, nós decidimos agrupar essas idéias dentro de três possíveis "focos" para o jogo: Elite; investigação do sobrenatural; combate ao crime organizado. Esses focos não são totalmente separados e podem se misturar em algumas histórias.

O Futuro

Como qualquer um, também não sabemos como será o futuro, ou como estará o Brasil daqui a dez anos. Nem mesmo as armas e computadores que estarão sendo usados. A ambientação de **Era do Caos** não se trata de um exercício de adivinhação, nem de uma previsão, mas não deixa de possuir elementos prováveis do que nos aguarda no início do terceiro milênio.

Portanto, à medida que os avanços tecnológicos forem surgindo, o Mestre do Jogo deve incorporá-los na ambientação. Da mesma forma, acontecimentos políticos, desastres econômicos ou outras guerras. De qualquer forma, o futuro sempre estará alguns anos à frente. E isto já basta para dar asas à nossa imaginação.

Assim como não especificamos o ano (pode ser qualquer um entre 2006 e 2012), o Brasil é uma sugestão de ambientação. O Mestre pode desenvolver a situação em que se encontram os outros países, seguindo as pistas fornecidas no livro, e fazer um "Caos em Londres".

Elite

Este é um foco óbvio do jogo. Nas sombras existe um grupo que

tomou o poder manipulando as informações, as eleições e, consequentemente, as pessoas. Uma ditadura invisível foi formada sem que ninguém percebesse.

Ao mesmo tempo que os elitistas se asseguram de seus lucros e poder, eles têm como ideologia que o poder deve ficar nas mãos mais capazes e que, a longo prazo, eles trarão paz e progresso para a Humanidade. Acreditam que liderança deles será um "atalho para o progresso" e que a "segurança é mais importante que a liberdade". Dessa forma, há pessoas bem intencionadas dentro da Elite.

Os personagens dos jogadores podem tanto combater a Elite quanto serem elitistas. As idéias abaixo formam uma campanha que pode ser vista pelos dois ângulos: personagens que querem desmascarar a Elite e personagens que querem evitar que isso aconteça.

Por trás das cortinas

A Elite é quase onisciente, ou assim ela quer ser vista... quando alguém a descobrir. Essa descoberta é uma rica fonte de aventuras, campanhas ou desenvolvimento de personagens.

Imagine um hacker, como no conto deste livro, ou um jornalista, um policial, que descobre a existência da Elite. Por acaso ou desvendando um crime. A Elite sabe que ele sabe e fará de tudo para matá-lo ou convidá-lo para as suas fileiras.

Imagine que este personagem seja ingênuo o bastante para tentar alertar a população. Infelizmente, ele nem desconfia do real tamanho e influência dela, na grande e imensa furada em que está se metendo.

A Elite pode decidir simplesmente eliminá-lo. Mas talvez decida desacreditá-lo, fazendo com que pareça um louco, ou implantando informações falsas nos registros da polícia ou até mesmo em sua vida profissional. Porém, alguns loucos são capazes de querer ajudá-lo.

Nesta história, os personagens não saberão em quem confiar. Traições e surpresas serão constantes. Aventura, suspense e paranoia estarão sempre presentes.

Como o personagem vai descobrir sobre a Elite? Que medidas ela

irá tomar? Que chances ele tem de se safar? Essas são questões que o Mestre deve resolver com calma, lembrando que a Elite age sempre de forma sutil e discreta.

Lembre-se que muitas das pessoas que trabalham para a Elite não sabem disso, ou não tem real dimensão do tamanho e influência da organização para a qual trabalham. A Elite se coordena através de escritórios, telefonemas e sites na Rede. A maioria dos agentes conhece apenas alguns nomes, locais e números.

Lembre-se: a Elite não é uma máfia, um grupo de poderosos que quer dominar o mundo e matar quem estiver na frente. Ela já domina o mundo. Ela não precisa agir como um psicopata homicida. A Elite é quase que uma força neutra, uma vez que atende a muitos interesses.

Existem diversas facções dentro da Elite, incluindo pessoas bem-intencionadas que acreditam que o que estão fazendo é o melhor para a humanidade (ou que, se saírem, outras pessoas não tão escrupulosas poderão entrar no lugar delas). As facções podem se sabotar discretamente (ajudando os personagens no processo).

A Elite não é um adversário simplista. Ela é mais uma força controladora do que dominadora. Ela não é necessariamente má ou boa. Ela única e exclusivamente visa o que julga ser o melhor para ela e até mesmo para a humanidade (de uma forma um pouco distorcida, é bem verdade). A luta não é contra o mal, mas de **segurança e controle** versus **liberdade e risco**.

Outra opção é fazer personagens elitistas que tentam evitar que a Elite seja descoberta (da forma mais inteligente e sutil possível) ou minimizar as denúncias de quem quer que a tenha descoberto.

Uma traição, dentro de uma traição, dentro de outra traição...

Os personagens são elitistas iniciantes, que aos poucos vão desvendando os segredos dentro da organização. Eles se vêem manipulando e sendo manipulados pelos elitistas mais poderosos e experientes, vêem "soluções conciliatórias

as" minando seus ideais. São surpreendidos ao encontrar elitistas nos locais mais inesperados (dentro de sindicatos, por exemplo).

A real influência da Elite assusta e ao mesmo tempo garante a sua neutralidade. As rixas e guerras secretas entre alguns elitistas, ou facções elitistas, tendem a envolvê-los. Conceitos do tipo "você só tem que saber o que precisa saber" e "informação é poder" podem enervá-los. No fundo, uma única certeza: nenhum interesse supera o interesse da Elite.

Exemplo: um elitista descobre que uma facção está querendo recrutar um empresário para a Elite. Porém, esse elitista sabe que o dito cujo empresário se envolve com prostituição infantil. Recusando-se a engolir um tipo assim na Elite, ele de-

termina que seus comandados o eliminem. Mas como? Diretamente? Descobrendo provas e mandando-as para a polícia ou para os jornais? Seja qual for a escolha, tudo tem que ser muito, muito bem feito.

A Doença

O mundo já viu várias doenças surgirem misteriosamente e dizimarem populações antes de ser descoberta a cura. Peste, varíola, câncer, aids, ébola, cólera, em toda época, em cada povo, sempre haverá um nome que é o sinônimo de morte e terror. E agora surge mais uma.

O nome da doença e como ela age deve ser decidido pelo Mestre. Como os personagens entram na trama, também.

A verdade é que a doença foi fabricada em um laboratório, mas

não tem nada a ver com guerra biológica ou pesquisas fora do controle. Uma grande indústria, cujo dono faz parte da Elite, se encontra em dificuldades (que dificuldades, o Mestre decide). Para ajudá-la a se recuperar, eles criam uma doença e uma cura. Um tempo depois da doença se tornar uma ameaça, esta indústria descobre a cura para a "misteriosa" doença e a lança no mercado.

Outra opção é trazer de volta uma doença que já havia sido erradicada há mais de 50 anos. Apenas a indústria em questão tem condições de fornecer rapidamente vacinas ou medicamentos contra a doença. Em ambos os casos o governo compra grandes doses. Déficit público financiando déficit privado.



A Cura

Agora uma pequena variação da trama anterior. Uma nova doença pode ter surgido misteriosamente, mas naturalmente, como as outras. Ou talvez seja uma velha conhecida, como a Aids.

De repente, algumas pessoas começam a desaparecer. Todas ligadas a uma importante corporação científica. Talvez uma destas pessoas seja uma conhecida dos personagens.

O que os personagens têm que descobrir é que um laboratório já descobriu a cura para essa doença, mas prefere continuar vendendo remédios que a atenuam para garantir maiores lucros. As pessoas que sabem disso vão sendo cuidadosamente escondidas, afastadas ou simplesmente eliminadas, dependendo do seu grau de envolvimento e postura diante dos fatos.

Os personagens buscarão por provas e pela cura, enquanto são, provavelmente, caçados por mercenários ou envolvidos numa rede de contra-informação, burocracia e intriga.

A história pode pender mais para a ação ou para o suspense, com muita investigação e intriga, onde ninguém quer falar nada e quanto mais se procura menos parece ter o que descobrir.

Investigando o sobrenatural

Humanos normais investigando o sobrenatural, coletando relatos e casos misteriosos e investigando-os para descobrir a verdade. Alguns são farsas muito bem montadas, outras encerram a chave para alguns mistérios. Se são farsas, quem as montou? O governo brasileiro? Interesses internacionais? Grandes empresas? Se são verdades ocultas, o que são?

Os investigadores podem ser agentes da Polícia Federal, da SAE (Secretaria de Assuntos Estratégicos) ou da Inteligência Militar, ou podem ser jornalistas, investigadores de alguma organização particular que se dedica a investigar o sobrenatural (contratados por um elitista?), ou podem ser um grupo de garotos com um cachorro intrometido.

Uma variação, para quem tem os suplementos, pode ser que um ou dois membros do grupo sejam seres sobrenaturais. Por exemplo: um curupira pode estar interessado em descobrir o maior número possível de informações sobre Renascidos, mas pode atrapalhar (discretamente) o grupo a descobrir coisas sobre as Lendas.

Mistério ecológico

Muitas das lendas brasileiras são sobre seres que vivem nas matas, nas áreas rurais. Então que tal fazer com que cheguem relatos sobre pessoas desaparecendo, estranhos vultos sendo avistados na floresta, lendas aflorando e casos se espalhando pelas vilas da região.

Todos evitam responder perguntas e parecem temer algo. Será que existe alguma coisa sobrenatural na mata?

Na verdade, uma fazenda perto dali tem parte de suas terras mantidas como reserva ecológica. Nesta região, estão ilegalmente explorando urânio e a pessoa que desapareceu descobriu isso. Os casos e as superstições foram alimentadas para afastarem os curiosos.

Talvez o fazendeiro nada saiba desta operação. Mas se existe realmente algo sobrenatural ou não nas florestas, cabe ao Mestre decidir.

As lendas são verdadeiras

Há alguma coisa a mais no mundo, e algum personagem descobre isso. Como você já sabe, em **Era do Caos** há diversos seres sobrenaturais. Neste livro, eles são apenas coadjuvantes, mas nos suplementos eles se tornam protagonistas junto com os humanos. Esta é uma forma de introduzi-los na ambientação, ou mesmo de introduzir um personagem sobrenatural na trama.

Ou seja, a própria apresentação dos personagens do grupo pode se transformar numa história. Não só os humanos desconhecem a sua existência, como muitos seres se desconhecem entre si.

Por outro lado, o grupo pode investigar a existência de um ser sobrenatural sem nunca saber realmente da verdade. Talvez até morrendo e se tornando um deles.

Terror urbano

Mendigos têm sido encontrados mortos sem alguns de seus órgãos internos, o fígado sempre é removido. A polícia não dá importância ao caso.

Um jornal lembra a lenda do **papa-fígado**, um monstro que teria assolado as cidades brasileiras no século passado. Os casos de pessoas que foram atacadas e tiveram seus fígados removidos no século passado eram originados da falsa crença de que o consumo de fígado fresco eliminaria várias doenças.

Pessoas ricas ou poderosas contratavam outras para obter fígado fresco. Se humano, melhor. Se de crianças, melhor ainda. Esses ataques originaram as lendas do **papa-fígado** e do **homem-do-saco**.

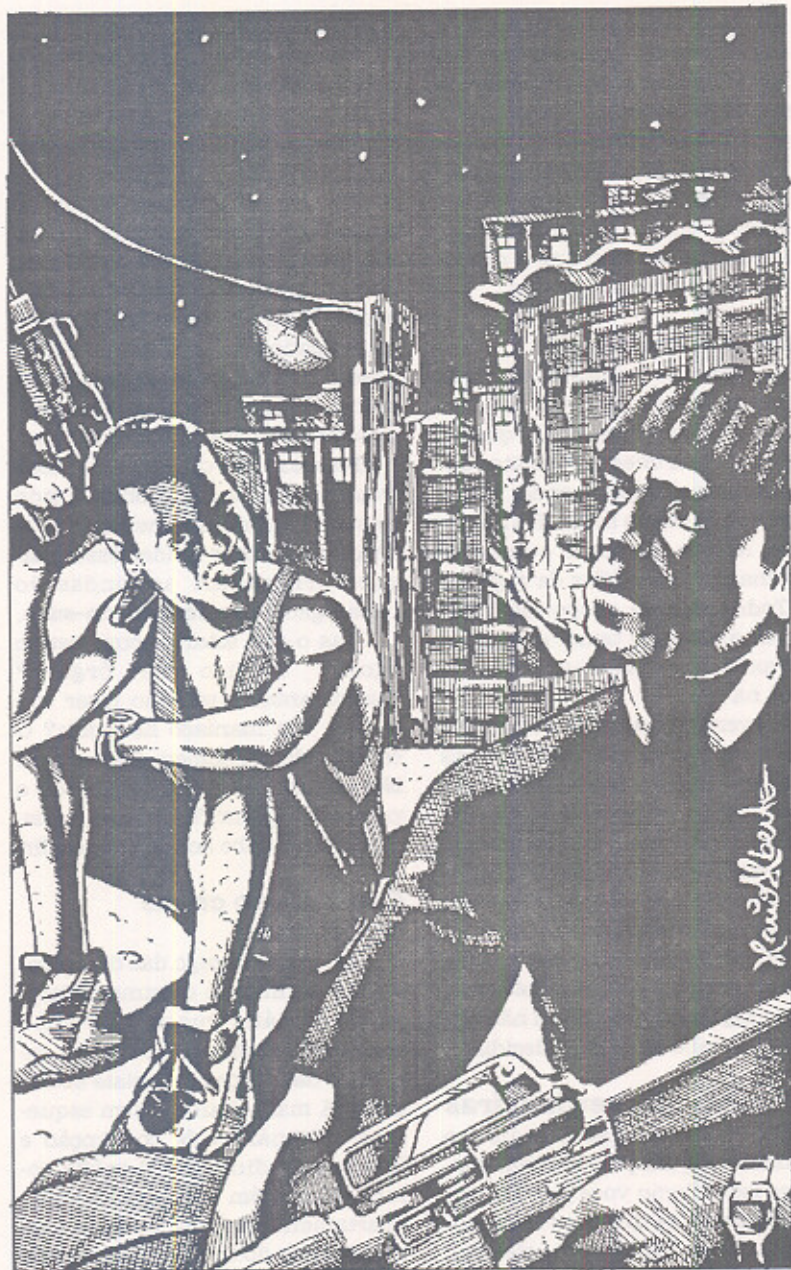
Mas o que estaria acontecendo agora? Tráfico de órgãos? Necromantes querendo fazer um ritual? Um maníaco homicida? O espectro de um homem-do-saco (ver **Noturnos**) que teria retornado e possuído alguém? Tudo isso ao mesmo tempo? Cabe ao Mestre decidir.

Combate ao crime organizado

O grande inimigo das democracias, e da Elite, é o crime organizado. A máfia russa tem como membros ex-agentes do serviço-secreto e das forças especiais soviéticas. A máfia italiana tem esquemas milionários de corrupção e lavagem de dinheiro. A máfia colombiana, além desses esquemas, abertamente desafia os governos da América do Sul. A máfia chinesa tem séculos de existência.

Além desses grupos internacionais, o crime organizado vem crescendo no Brasil. De traficantes que guerream entre si e com a polícia, a esquemas milionários de contrabando, falsificação de remédios e lavagem de dinheiro. Eles têm profissionais bem armados e cada vez mais bem preparados, favorecidos por uma polícia mal-paga e mal-equipada e por leis e burocracias ineficientes.

Os personagens têm um grande desafio ao enfrentar esses grupos, seja como policiais, jornalistas, parentes de vítimas, elitistas, ou uma mistura disso tudo.



Guerra Santa

As guerras de quadrilhas se tornaram bastante comuns nas grandes cidades. Uma delas, porém, parece ter tomado um rumo inesperado. Os personagens descobrem que um grupo religioso radical decidiu acabar com o tráfico de drogas. Para isso, eles querem envenenar um carregamento de drogas para eliminar os viciados. Os fins justificam os meios, é o que eles dizem.

Que tipo de droga, qual o veneno, como é esse grupo religioso, o quanto grande é a operação dos traficantes, como os personagens vão

descobrir isso, são os pontos que o Mestre do Jogo deverá desenvolver.

O resto fica por conta dos jogadores. Eles vão enfrentar os traficantes e os fanáticos para evitar uma tragédia? Ou quem sabe o grupo decida que os fins realmente justificam os meios...

Aliados podem surgir na forma de religiosos esclarecidos ou de uma organização que parece ter contatos por toda parte. Essa organização pode ser um gancho para outra aventura, quem sabe sobre a Elite.

Como você irá perceber, estas tramas são facilmente interligáveis. A guerra santa pode levar à desco-

berta da Elite, levando o grupo para trás das cortinas.

Inferno Rural

O interior do Brasil nada deixa a dever aos cenários de faroeste, onde a lei é do mais forte. A questão dos sem-terra sempre foi uma constante, e os conflitos não cessaram. Ao contrário, se tornaram cada vez mais frequentes e sangrentos.

De alguma forma, os personagens acabam se envolvendo na questão. As possibilidades são amplas. O local pode ser praticamente em qualquer estado do Brasil. A origem do conflito deve ser desenvolvido pelo Mestre: invasão de terras, súbita valorização de uma área, exploração do trabalhador rural, fazenda escravocrata.

Os interesses que cercam o conflito podem estar limitados aos diretamente envolvidos ou se estender a níveis mais altos e complexos. O que poderia ser apenas uma questão de ação e solidariedade, pode se tornar uma revelação estupefaciente. Uma vez sabendo o que sabem, os personagens nunca poderão se afastar do conflito, estejam onde estiverem.

O bom e velho seqüestro

Nada mais simples para iniciar um grupo de personagens e fazê-los experimentar um pouco o gosto da aventura. Um seqüestro com terríveis consequências, talvez a morte do seqüestrado e uma família desesperada e disposta a tudo.

Todo os elementos que envolvem o seqüestro devem ser desenvolvidos pelo Mestre: quem é o seqüestrado, a sua importância, o que aconteceu com ele, onde ele está, se foi morto, como é tratado, quem são os seqüestradores, o que eles querem, como é a família, como eles reagiram ao fato, qual o envolvimento da polícia.

Os personagens são contratados (ou outros motivos) para descobrir os responsáveis e fazer justiça.

Referências

No final do próximo capítulo, uma série de referências que de alguma forma serviram de inspiração para o livro. Quem sabe não podem servir para as suas aventuras?

Ser Mestre de jogo significa ser responsável pela diversão e entretenimento de seus amigos por um bom número de horas. Aqui, você vai aprender a ser um Mestre de jogo, como criar uma aventura, como se relacionar com seus jogadores, como aproveitar o livro ao máximo, e muitas dicas.

Ser Mestre de jogo não é uma tarefa fácil, mas também não é necessário nenhum tipo de aprendizado ou experiência anterior. Não pense que só porque você só joga há um mês ou nunca jogou que você não está a altura de desempenhar este papel.

Ser Mestre de jogo é um estado de espírito, basta ter vontade e dedicação. Juntando a isso um pouco de criatividade, sua aventura tem tudo para dar certo.

Familiarizando-se com as regras e a ambientação

O Mestre de jogo precisa estar apto para responder às dúvidas dos jogadores que, certamente, não leram o livro todo.

Ele não deve demonstrar insegurança em relação às regras e à ambientação. Para os jogadores, durante a sessão, ele é o "deus" daquele mundo. Você controla tudo aquilo que não é os personagens dos jogadores: os coadjuvantes, os vilões, as criaturas, os figurantes, o cenário, o cão que ladra, a caravana que passa, a grama que cresce, o vento que bate a janela...

Um Mestre de jogo que não conhece as regras é facilmente contestado, tornando-se inseguro. Para que isso não aconteça, previna-se lendo com atenção cada capítulo deste livro.

Se você não conhecer bem o cenário do jogo, como vai guiar um grupo de jogadores dentro dele? O conhecimento da ambientação é crucial para o desenvolvimento de uma aventura. Na verdade, é mais importante do que qualquer regra.

Criando uma história

Primeiro, estabeleça que tipo de histórias você vai querer viver com os seus jogadores: histórias mais sérias e pesadas; histórias de investigação e suspense; histórias de ação e aventura; histórias de terror; histórias com muito humor; uma saudável mistura de todas as opções anteriores.

O ideal é criar uma história que agrade a todos, com um pouco de cada coisa, e que dê oportunidade a todos os jogadores de desenvolverem seus personagens.

Procurando uma idéia de história

O primeiro passo é ter a idéia da história. Para criar uma história original, o Mestre pode se inspirar em livros, em filmes, revistas em quadrinhos, uma notícia de jornal, uma música, uma frase, uma outra aventura de RPG e nos próprios jogadores. Enfim, tudo pode dar origem à idéia inicial de sua história. No final do capítulo listamos uma série de referências que podem ser úteis.

Por outro lado, você pode contar apenas com a sua imaginação. Ela será, com certeza, a sua maior fonte de inspiração.

Pense num objetivo, numa missão, numa determinada situação e comece a desenvolver a sua história em torno disso. Basta um tema simples, como "procurar um assassino", "salvar uma pessoa", "desvendar um mistério".

Faça a trama básica (use anotações) e deixe-a seguir. Não force os jogadores a seguirem o rumo que você previamente traçou. Eles podem ter excelentes idéias que são capazes de lhe surpreender. Mas evite sessões inconclusivas, com os personagens andando inutilmente de um lado para o outro (sabemos que é difícil, mas você chega lá).

Desenvolvendo uma trama

• **Início:** o início é vital para o sucesso de uma aventura. Nele, você introduz os jogadores no clima da história, apresenta a ambientação, e, o mais importante de tudo, dá a eles um motivo para entrarem na sua história e passarem por tudo aquilo que você planejou para eles.

• **Desenvolvimento:** é a espinha dorsal da sua história. É como você leva os seus jogadores do início até o final dela. Mesmo que o filé mignon esteja reservado para o fim, um bom desenvolvimento é que tornará a sua história inesquecível e construirá a sua fama de bom Mestre entre os amigos. O pensamento básico é: o que o grupo pode fazer até chegar onde eu quero?

• **Conclusão:** é o clímax da história. Normalmente, é a razão de toda a sessão ter ocorrido. Portanto, deve ser preparada com muito cuidado. É bom que seja o maior desafio da história. Tome cuidado para que ele não seja nem fácil demais nem impossível. Uma grande conclusão pode até compensar uma sessão fraca. Cuidado para não frustrar os seus jogadores, criando uma expectativa durante a aventura que não é correspondida no final.

Estrutura do roteiro

Uma aventura de RPG é como o roteiro de um filme com atores rebeldes. Não adianta você descrever tudo certinho e encadear as cenas da maneira como você imaginou, pois eles sempre vão fazer o que bem entenderem com o seu texto. Não adianta você escrever em seu roteiro: "eles entram no bar". Eles podem resolver nunca entrarem lá. É o Mestre de Jogo (o diretor e roteirista deste "filme") tem que estar preparado para isso.

Por isso, suas histórias não devem ser fechadas e lineares. Se uma determinada cena é vital para o sucesso da aventura, você tem que criar diversos caminhos para se chegar até ela. Trata-se de um roteiro aberto, com apenas pequenos pontos determinados. É fundamental que você se lembre que não está contando a história para os jogadores, mas **com** os jogadores. A história de certa forma é tão deles quanto sua.

Preparando uma sessão

Uma vez criada a aventura, você deve preparar todo o material que for utilizar e precisar durante a sessão. Este material deve estar bem organizado, acessível e ocupando pouco espaço na mesa (é recomendável, também, não usar material demais).

Crie os personagens secundários (PMJ's) como se fossem **seus** personagens. Dê a eles motivações, objetivos e personalidades.

Conheça bem os personagens dos jogadores. É conveniente que o tipo de campanha seja estabelecida previamente de forma que os personagens criados sejam coerentes com o que vai ser jogado.

Coordenando uma sessão de jogo

• **Antes do início:** procure ser pontual e cobre o mesmo dos jogadores.

• **Início:** um bom começo é necessário para criar o clima e dar o ritmo da sessão. Às vezes o início da sessão é tumultuado, pois os jogadores estão dispersos e ainda não "entraram" no jogo. É preciso ter paciência, ou você vai ficar todo o tempo pedindo silêncio. Um bom método é dar coisas para os personagens fazerem, arrumar um PMJ para interagir com eles, ir puxando aos poucos cada um para dentro da história. Se só você estiver falando e poucos estiverem ouvindo, **faça com que eles falem**.

• **Sequência de eventos:** determine a sequência da rodada, a ordem em que os jogadores atuam. Cuidado

para que um jogador não atropale os demais, concentrando a ação nele, agindo como se estivesse sozinho. Isso é fácil de evitar se você respeitar o limite de uma ação por rodada para cada jogador.

• **Combate:** é o momento mais complicado e demorado do jogo. É quando muita coisa acontece ao mesmo tempo e num curto espaço de tempo (no jogo). A coordenação de um combate deve ser muito bem feita para que não vire uma confusão.

• **Ações paralelas:** é quando duas ações ocorrem simultaneamente em lugares diferentes. Enquanto um jogador está na igreja, os outros se envolvem em um combate no pátio externo. Não é justo fazer nenhum deles esperar todo o desenrolar da ação do outro. Até porque depois será a vez do primeiro esperar. A melhor saída é fazer um pouco uma cena, passar para a outra, voltar para a primeira, depois continuar a segunda, e assim por diante.

• **Ações secretas:** algumas das ações paralelas podem requerer um certo mistério. Às vezes o jogador não quer que os outros saibam o que ele está fazendo, ou o Mestre não quer que os outros saibam o que está acontecendo com ele. Nessas horas, seguindo o mesmo princípio da ação paralela, uma das partes deve ser afastada da mesa.

• **Dúvidas:** às vezes uma situação no jogo não é clara ou é polêmica, tendo mais de uma interpretação. Não hesite em consultar o livro. Se este não esclarecer a dúvida, pense rápido, analise a situação e tome a sua decisão. Permita que os jogadores argumentem, mas não que briguem. Tente evitar longas discussões sobre se um tiro é fácil ou difícil. Quando você sentir que isso está acontecendo, diga logo: "é difícil por este motivo e ponto final!" Não seja tirano, faça isso apenas para evitar uma confusão ainda maior.

Um lembrete: as regras estão aí apenas para ajudar. Se os jogadores preferirem criar "regras da casa", ótimo.

• **Inesperado:** sempre acontece. Seus jogadores sempre acabam descobrindo uma maneira de lhe surpreender. Neste caso, tem que improvisar; o que é difícil, mas você pega o jeito com o tempo.

• **Aproveitando idéias:** às vezes o jogador tem uma idéia diferente, ou decide seguir um caminho que **não havia lhe ocorrido, que pode mudar inteiramente o rumo da sessão.** Isso vai exigir de você mais do que jogo de cintura. Vai exigir domí-

nio da ambientação e total controle do que você deseja para a aventura. Se a idéia for boa e abrir novas perspectivas, não hesite, deixe seguir. Não se apegue ao que já estava planejado, permaneça fiel apenas ao objetivo final. Continue a aventura normalmente, como se você já tivesse pensado naquela alternativa.

• **Dispersão:** o Mestre do jogo deve estar atento às reações dos jogadores. É importante que eles estejam envolvidos com a aventura. Um jogador disperso em volta da mesa já é o suficiente para prejudicar a sua sessão.

Às vezes, não adianta remar contra a maré, você acaba parecendo chato ou antipático. Quando a dispersão for incontrolável, o melhor é esperar passar. Entre na conversa, relaxe, curta o papo, aproveite para fazer o intervalo do lanche. Assim, o grupo pode voltar mais animado ao jogo, e você também.

É bom ter em mente que o jogo de RPG é uma ocasião social. As pessoas estão ali para se divertir, porque acham que vão passar bons momentos juntos jogando. Cuidado para não fazer parecer uma obrigação: não se trata de um trabalho de grupo escolar ou de uma reunião de trabalho. Por outro lado, é preciso ordem e atenção. E os jogadores vão esperar que você cobre isso deles.

• **Falta de jogador:** quando um jogador falta, seu personagem pode ser retirado da aventura (está treinando, ficou doente, etc) ou ser interpretado pelo próprio Mestre ou por outro jogador. Se usar a 2ª opção, evite colocá-lo em situações de perigo mortal. É bastante desagradável matar um personagem quando o jogador que o criou está ausente. Porém, às vezes isso é inevitável.

• **Fim da sessão:** ao terminar uma sessão, você deve fazer a distribuição dos pontos de experiência. Ao fazê-lo, justifique os pontos, comentando a sua atuação, elogiando os bons momentos e chamando a atenção para os problemas surgidos durante a sessão. Em seguida, dê a palavra aos jogadores, peça para que eles comentem a sessão, incluindo a sua atuação como Mestre. Essa conversa é importante para a integração do grupo e o aprimoramento das sessões.

Mudando as regras

O sistema de regras é uma maneira de simular a realidade, de representar as ações ocorridas dentro do jogo. Cada RPG possui seu próprio sistema de regras, porém ne-

nhum deles cumprirá esse papel perfeitamente.

Cada um possui uma idéia própria de como isso deve ser feito, e vai preferir o sistema que mais se aproximar dela. Porém, mesmo este sistema não o agradará por completo. Portanto, mais cedo ou mais tarde, todo Mestre de Jogo faz alguma mudança nas regras que utiliza.

O Mestre deve se sentir à vontade para mudar, esticar, cortar ou criar novas regras. Como já foi dito, a fidelidade é com a diversão dos jogadores. Se você acha que mudar as regras vai melhorar as suas aventuras, faça isso. Porém, nem sempre o que é bom na teoria funciona na prática. Tome cuidado para que a mudança não desequilibre o sistema, tornando-o mais mortal do que deveria, ou os personagens muito poderosos.

Depois, discuta com o seu grupo as novas mudanças. Não convém mudar um sistema sem a aprovação dos jogadores. Eles podem se sentir roubados ou enganados, e com certeza isso não será bom para você. Por outro lado, se eles reivindicarem uma mudança nas regras, você deve ao menos estudar a possibilidade.

Interpretando personagens secundários

O mais importante é não interpretar o seu PMJ (Personagem do Mestre do Jogo) como um idiota (a não ser que esta seja a sua característica). Ele pensa, age e sente tanto quanto os personagens dos jogadores. Só porque eles fizeram uma burrice, você não vai fazer o seu grande vilão, construído com tanto carinho e dedicação, cometer outra igual. Valorize os seus PMJs, dê a eles a mesma consistência que você daria a um personagem seu como jogador.

O PMJ também pode ser um companheiro dos jogadores. É preciso ter cuidado para não tornar o seu PMJ no faz-tudo do grupo. Evite que ele seja o salvador da pátria ou que interfira nas decisões do grupo. Porém, com isso, você corre o risco de que ele perca a sua consistência como personagem. Portanto, antes de aparecer com um PMJ em sua aventura, pense bem no papel que ele vai desempenhar na história.

Quando a presença de um PMJ não tiver mais função, pense bem em como você vai se livrar dele. A maioria revolve matar, mas nem sempre essa é uma boa solução. Às vezes é melhor guardá-lo para uma outra ocasião. Afinal, o mundo dá voltas.

• **Pontos de experiência para PMJ:** há várias maneiras, depende do

Mestre do Jogo. Três são mais frequentes: o PMJ recebe apenas os pontos referentes à participação na aventura. O PMJ é considerado como um personagem normal, recebendo também os pontos de interpretação, que no caso é a influência que teve no desenrolar da sessão. O PMJ recebe o equivalente à média de pontos do grupo. O mesmo se aplica aos personagens de jogadores ausentes.

Dicas finais

O principal objetivo do Mestre é fazer crer que tudo está acontecendo na hora. É claro que os jogadores sabem que você tem um monte de coisa preparada, mas mesmo assim, eles querem ter a sensação que a história é criada no momento, como num passe de mágica. Esta mágica é responsabilidade exclusiva do Mestre.

Para isso, é importante nunca deixar que os jogadores percebam o que já havia sido planejado ou não. Dê o mesmo valor e a mesma atenção para qualquer cena ou ação. Se você parecer desinteressado no que o jogador está fazendo, logo ele perceberá que dali não vai sair nada de interessante e a cena perderá a graça. Isso é ruim, pois o jogador fica sem a sensação de que a história está acontecendo na hora, de que ele pode influir em seu rumo.

O Mestre deve deixar os jogadores jogarem. Não iniba qualquer iniciativa. Nunca diga coisas do tipo: "isso que você quer fazer não vai dar em nada". Sempre alimente a idéia de que uma ação possa ser reveladora ou salvadora.

Em um grupo, às vezes há um jogador mais tímido, mais calado, ou mesmo inexperiente. Não o deixe entregue à própria sorte. Peça para ele fazer alguma coisa, coloque um personagem para contracenar com ele, faça perguntas.

Não permita que uma ação solitária de um jogador monopolize a sua atenção por muito tempo. Isso acaba dispersando os outros.

O Mestre tem o poder de facilitar ou dificultar as coisas para os jogadores. Os dois artifícios ajudam a tornar uma aventura mais emocionante. Porém, não exagere em nenhum dos dois casos. Nenhum jogador gosta de saber que a batalha estava ganhando antes de começar. A dificuldade faz parte do prazer do jogo. Por outro lado, também não quer sentir que nada do que ele possa fazer servirá para alguma coisa. O sentimento de impossibilidade e de facilidade são igualmente desestimulantes.

É bom facilitar quando você percebe que errou na mão. O obstáculo se mostrou mais mortal do que você havia imaginado, e o grupo não se salvará sem a sua ajuda.

Quando um combate, sem nenhuma importância para o desenvolvimento da história, começa a demorar demais, facilite um pouco as coisas pra não prejudicar o ritmo da sessão. Os jogadores se mostrarão agradecidos.

Referências

Já se tornou um hábito entre os RPGs o registro das fontes de inspiração dos autores. Portanto, a quem interessar, aqui vão as nossas. Mesmo que indiretamente, mesmo que apenas ligadas ao nosso entusiasmo ao sentar frente ao teclado.

Autores

Jorge Luís Borges – pelo conjunto da obra. Acima de tudo, pela arte de forjar a realidade.

Noam Chomsky – pela análise afiada e desmitificadora do neoliberalismo e da globalização.

Filmes

Exterminador do Futuro I e II – a fragilidade do futuro, a tempestade por vir, a **Era do Caos**.

A Rede – basta ler os contos. **Judgement Night, Mentos Perigosas, Boyz'n the hood e New Jack City** – filmes sobre gangues.

Estranhos Prazeres – o estranho mundo da virada do século.

Reação em cadeia – elites emperando o progresso e pessoas lutando contra isso.

Rio 40 graus, Central do Brasil e Como nascem os anjos – excelentes retratos da realidade brasileira, que com certeza não estará muito diferente daqui a dez anos.

Teoria da Conspiração – lançado depois do **Era do Caos**, trata-se de um retrato fiel do clima do jogo.

HQs

V de Vingança – uma aula de criação. Um dos mais perfeitos climas claustrofóbicos dos quadrinhos.

John Constantine – pelo sobretudo, o cigarro no canto da boca e aquela cara de que nada é, ao mesmo tempo, tudo está acontecendo.

Jornais

Quase todas as seções. Crimes, política, economia, ciência e saúde, internacional... São uma rica fonte de idéias, e talvez a mais criativa. Revistas e noticiários também.

Livros

Cidade de Deus – um golpe de realismo deste romance que mostra a realidade nua e crua das ruas do Rio de Janeiro.

Música

Titãs (muito Titãs); Fernanda Abreu e Fafá Carioca (em alto e bom som); Planet Hemp (deixem os caras cantarem, pô!); Chico Science & Nação Zumbi (sempre!); Gilberto Gil; Paulinho da Viola; Inti-Illimani, Los Tres, Fito Paez, Divididos e Los Guarros, o esquadrão latino; as trilhas sonoras de *Judgement Night*, *Mentos Perigosas* e *Boyz'n the hood*; U2 (muito U2); Pixies; Pearl Jam; Lou Reed; Beck; Rolling Stones.

Televisão

Documentários da GNT, Discovery e Cultura – que nos revelam que a realidade pode ser mais fantástica do que a ficção. Em especial, o documentário inglês **O Império do Caos**, transmitido pela TV Cultura, que, de certa forma, nos inspirou o título do livro.

Arquivo-X e Millenium – investigação, clima e intriga (aliás, haja intriga!).

Justiceira – e inclui aí todas aquelas séries de jornalismo-mentira e ficção-verdade.

O Desafio – o outro lado da justiça. **Nova York contra o crime** – o dia a dia do combate ao crime.

Jogadores

Essa, com certeza, é nossa principal referência. A sua opinião, comentários, críticas e elogios são fundamentais para o desenvolvimento do **Era do Caos**. Escreva para nós e faça suas observações. Aqui vai, como sugestão, uma lista de perguntas que gostaríamos que vocês respondessem:

- Quais são os pontos fracos e os pontos fortes do livro?
 - Como você ficou conhecendo o **Era do Caos**?
 - Que RPGs você gosta e/ou costuma jogar?
 - Que tipo de suplemento você gostaria que fosse lançado pro jogo?
 - Você conhece os suplementos de **Era do Caos**? Qual a sua opinião sobre eles?
 - Qual seu gênero de RPG preferido e seus principais hobbies?
 - Seus dados pessoais (data de nascimento, e-mail, endereço, cep, etc...).
- Mande suas sugestões e comentários e saiba que elas serão lidas com atenção e prontamente respondidas, seja pelo correio ou por e-mail.

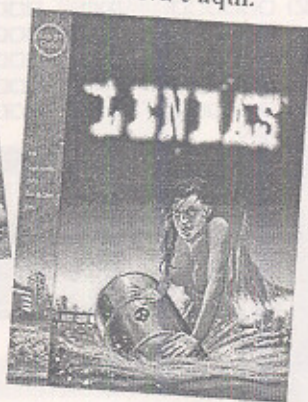


Algo mais do que lendas...

(não) Descanse em paz.



A selva é aqui.



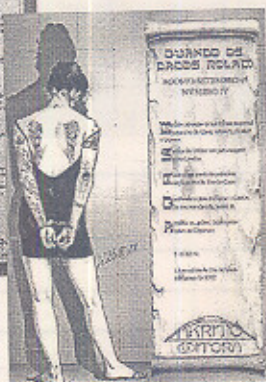
Suplementos para Era do Caos.

Quando a morte é apenas o início...

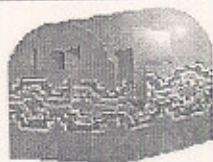


Livros-jogos para quem está cansado de livros-jogos.

Quando os dados rolam



fanzine bimestral



Escreva-nos

Caixa Postal 37842
Rio de Janeiro - RJ
CEP - 22642-970

Nos primeiros anos do século XXI, muitos sonhos se tornaram realidade, assim como muitos pesadelos. O novo século não correspondeu às visões sombrias do Apocalipse e nem às utopias da Era de Aquário. Numa sociedade tecnologicamente mais avançada e socialmente caótica, os homens procuram desesperadamente se adaptar aos novos tempos.

Contudo, não só os homens convivem com essa inesperada, porém previsível, realidade. Diferentes seres sobrenaturais caminham entre eles, procurando também o seu lugar e o seu destino na nova ordem mundial.

ERA DO CAOS é o primeiro livro que fala sobre a ambientação e regras deste RPG, que se passa nos primeiros anos do século XXI. Conheça o seu futuro.

AKRITÓ
EDITORA

ISBN 85-86321-85-2



9 788586 321054