



CIDADE OBSCURA

um jogo de
conspirações sobrenaturais
por joão mariano



CIDADE ONSCURA



Estejam à vontade para nos contactarem acerca deste projeto!

texto por joão mário

sopadorpg.wordpress.com

[@jrnmariano](https://twitter.com/jrnmariano)

layout por bruno prosaiko

www.flickr.com/espirlado

brunosilvano@rocketmail.com



introdução

Este jogo foi desenvolvido no âmbito da Semana do Editor do RPGenesis 2013 e a sua proposta era partir de uma base comum, um hack minimalista de fantasia clássica chamado “Mundo de Masmorras”, e alterá-la e expandi-la para fazer jus a uma linha de jogos de RPG bem popular dos anos 90 que abordava como poderia ser divertido “encarnamos os monstros e não os heróis” nas nossas sessões de jogo.

Ficam então os meus agradecimentos para o Ricardo Tavares, o organizador fundamental do RPGenesis, para o Fabiano Saccol e o Julio Matos por me terem desafiado em criar uma espécie de “Mundo de Trevas”, para o Chico Martinelli que me acompanhou construtivamente neste processo em paralelo com o seu projeto “Estrelas Distantes”, para o Jairo Borges Filho pelos seus comentários pela madrugada fora, para o Bruno Prosaiko que se voluntariou a torná-lo bem mais apelativo à leitura e para todos os que chegaram inclusive a testá-lo ou demonstraram interesse através dos seus comentários e feedback.

João Mariano

20 de Janeiro de 2014

*A cidade procura pelo teu olhar como se esperasse algo de ti.
Tal como uma mulher suja de sangue que de repente te faz sinal
ou aquela estrela de rock que apesar de morta sorri ao pedir-te
boleia a Cidade Obscura sabe que basta uma jogada tua para
que sejam satisfeitos todos os seus prazeres perversos.*

*Mas a finta derradeira é tua quando revelas o seu erro: tu
não és o espólio mas sim o espoliador. E ao começares a escalar as
suas costas só vais descansar quando te sentares em cima da sua
caveira. E então? O que achas que vais ver do cimo do teu trono?*

Neste jogo **Tu...** crias um ser sobrenatural que te representa na Cidade Obscura, inventas detalhes sobre o teu personagem que te surpreendem a ti próprio, fazes perguntas constantes aos que te rodeiam, relatas o que acabaste de fazer perante a situação que te foi descrita, interages com as personagens que te interpelam, arriscas-te a ver as tuas fraquezas serem usadas contra ti de modo a tornares tudo bem mais interessante, e depois de muitas reviravoltas inesperadas e perigosas ajudas a levar a história que estão a contar a um desfecho dramático.

Neste jogo **o Mestre...** desenvolve um ideia vaga de como é a Cidade Obscura que vais querer percorrer, imagina as motivações das personagens que a habitam e interpreta o modo como te falam, descreve-te os perigos estranhos que te surgem a cada momento da história, pergunta-te como reages ao que acabou de acontecer, faz-te ainda mais perguntas depois de ouvir as tuas respostas, manda-te rolar dados para juntos descobrirem o que acontece, relata-te as consequências dos teus actos, destaca aquilo que na opinião de todos torna a tua personagem interessante, mantém o foco da história no que vos move e diverte tendo em vista um fim surpreendente.

Neste jogo **Todos...** são fãs dos seres sobrenaturais uns dos outros, ajudam a revelar o que se encontra escondido nos cantos escuros da cidade, chegam a um consenso de como melhor prosseguir o jogo depois de qualquer dúvida ou hesitação, sugerem as ideias ou mudanças que acharem pertinentes e aceitam a decisão de quem for responsável por uma das criaturas sobrenaturais ou pela própria Cidade Obscura.

E por fim estas regras são tuas para as moldares à tua vontade! Podes achar natural expandi-las, editá-las ou até modificá-las à medida que vais jogando. Aconselhamos que mantenhas à tua mesa de jogo uma discussão animada acerca de todas essas possibilidades.

nomes

Os nomes têm poder. Se disseses a alguém o teu nome verdadeiro podem tentar usá-lo contra ti num encantamento mágico e trazer-te de volta como um pálida imitação da tua existência anterior.

Decide-te por um nome pelo qual és conhecido nas ruas da cidade.

Atributos

Força (FOR) é usada para concretizar façanhas baseadas no poder físico e violência; **Destreza** (DES) determina a tua coordenação, pontaria e agilidade; **Vigor** (VIG) permite-te resistir aos elementos, à fadiga e a efeitos nocivos; **Inteligência** (INT) determina não só a tua capacidade de raciocínio como também o teu talento para manipulares forças ocultas; **Perseverança** (PER), é usada para testar a tua força de vontade ou o teu estado de espírito; e **Carisma** (CAR) determina o quão apresentável e convincente és tu.

Os valores dos Atributos variam entre **-1** e **+3** e todos possuem um valor inicial de **zero**. Distribui **quatro pontos** entre eles.

Ascendentes

Dependendo do tua linhagem ou inclinação mística manifestas um talento num certo Atributo. Escolhe um dos seguintes ascendentes e atribui-lhe um nome mítico ou arcaico (*Strigoi, Vrykolakas, Magâunô, Janas, Gaki, etc.*).

Se para todos os efeitos és uma criatura **Forte** ganha +1 FOR; se espantas quem repara que és uma criatura **Ágil** ganha +1 DES; se quem te observa vê-te como uma criatura **Enérgica** ganha +1 VIG; se demonstras ser uma criatura **Sábia** ganha +1 INT; se os restantes se admiram ao seres tu uma criatura tão **Resoluta** ganha +1 PER; se há quem não se esqueça o quão és **Fascinante** ganha +1 CAR.

perícias

As perícias são *Atletismo, Subterfúgio, Liderança, Erudição, Ocultismo, Furtividade, Sobrevivência, Interpretação, Persuasão e Empatia*.

Tanto a facção a que pertences como a tua natureza atribuem-te uma perícia cada.

facções

Com toda a sua massa-crítica a organização sobrenatural a que pertences permite-te desenvolver a tua competência numa dada perícia que lhe é útil demonstrares. Escolhe uma das facções listadas em baixo e decide-te, em conjunto com os outros jogadores, qual nome pomposo lhe vão dar (a *Décima-Terceira Legião*, os *Guardadores de Lobos*, o *Colégio Invisível*, a *Corte Abençoada*, os *Barqueiros do Óbolo Sombrio*, etc.).

Habitados a ações violentas que atentam à integridade física dos seus oponentes os **Belicosos** ganham *Atletismo*; aqueles que são **Secretivos** nos seus intentos ganham *Subterfúgio*; devido ao hábito de tomarem decisões irreversíveis os **Soberanos** ganham *Liderança*; ao dedicarem todos os seus recursos em prol do conhecimento os **Intelectuais** ganham *Erudição*; e por fim, ao não deixarem de procurar a verdade mágica por detrás dos factos da existência mundana os **Esotéricos** ganham *Ocultismo*.

Se és um dos **Párias** não pertences ainda a nenhuma das facções. Talvez nenhuma delas faz jus às tuas convicções ou foste simplesmente discriminado por todas por igual. Por outro lado não chegas a dever nada a ninguém e todos os teus erros e falhas são da tua inteira responsabilidade. Em vez da perícia atribuída pela tua facção ganhas assim a capacidade de poderes resolver em teu favor um conflito entre ti e outro ser sobrenatural desde que te comprometas em fazer algo por ele ou dar-lhe algo em troca no futuro imediato. Até o fazeres paira sempre sobre ti a possibilidade de sofreres um grande fracasso às suas mãos ou às dos seus aliados.

Vitalidade

Lança um Dado de Vitalidade (d6) + um número de dados extra de vitalidade igual ao valor de VIG. Se o valor de VIG for positivo soma os resultados mais altos de um número de dados de vitalidade igual ao número de Degraus da Escadaria do Poder que já subiste (ver XP E PODER, abaixo) para determinares o valor inicial dos teus Pontos de Vitalidade (PV). Se o valor de VIG for negativo soma apenas os resultados mais baixos de um mesmo número de dados. Se porventura começares com menos PV do que o teu potencial máximo anuncia ao Narrador a razão porquê ou pede-lhe uma sugestão que te ajude a decidir.

natureza

Escolhe uma das seguintes **naturezas** e decide com os teus pares qual o termo que usam entre vocês para se identificarem sem levantar suspeitas (os *Mal-ditos*, os *Lunáticos*, os *Taumatúrgos*, os *Luminosos*, os *Atormentados*, etc.).



Vampiro

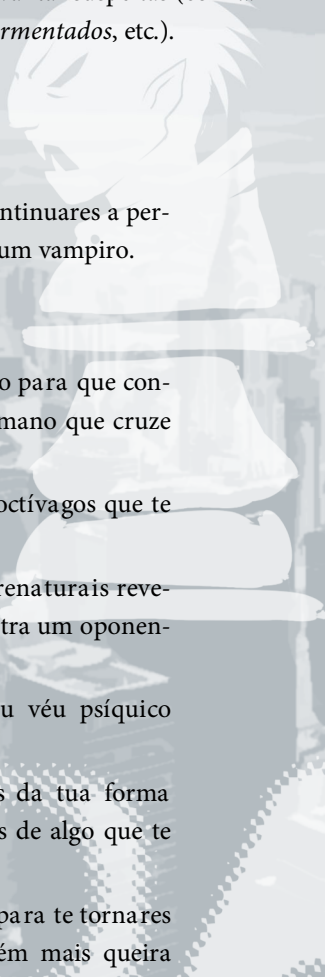
Se precisas de roubar fluidos vitais para continuares a percorrer a terra por mais uma noite então és um vampiro.

Os **Vampiros** possuem *Furtividade*.

Escolhe duas habilidades especiais:

- ♦ **Mesmerizar:** basta um contacto íntimo para que consigas seduzir ou dominar qualquer humano que cruze o teu caminho;
- ♦ **Chamado:** podes convocar animais noctívagos que te são leais e prestáveis;
- ♦ **PES:** dado tempo os teus sentidos sobrenaturais revelam-te sempre algo que podes usar contra um oponente ou obstáculo;
- ♦ **Subreptício:** enquanto envergas o teu véu psíquico ganhas +1 para passares despercebido;
- ♦ **Transformação:** ultrapassa os limites da tua forma humana para ganhares as características de algo que te permita escapar a um perigo imediato;
- ♦ **Pródigo:** ouve um suspiro de saudade para te tornares temporariamente na pessoa que alguém mais queira ver nesse preciso momento.

Nomes Sugeridos: *Devon, Elspeth, Rembrandt, Jermaine, Julia, Damocles, Marquis, Violet, Vladimir, Graf, Carmilla, Ruthven, Anne, Murnau, Caroline, Barnabas, Hagen, Jezebel, Vincent, Dalilah*





lobisomem

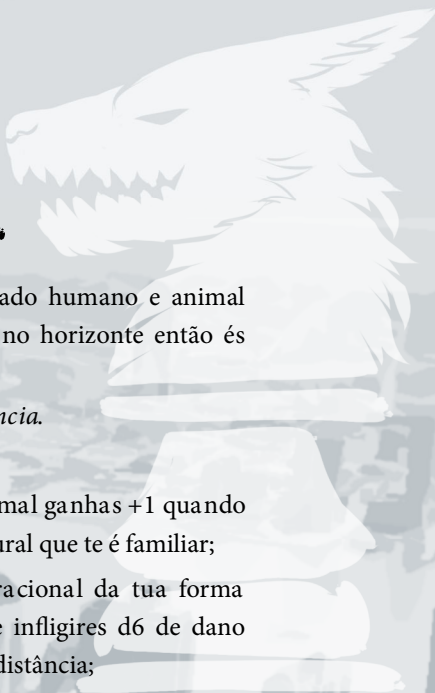
Se trilhas a fronteira entre o teu lado humano e animal sempre que vês o teu astro surgir no horizonte então és um lobisomem.

Os **Lobisomens** possuem *Sobrevivência*.

Escolhe duas habilidades especiais:

- ◆ **Bestial:** ao assumires forma animal ganhas +1 quando usas em teu proveito o meio natural que te é familiar;
- ◆ **Monstruoso:** liberta a fúria irracional da tua forma híbrida para ganhares +6 PV e infligires d6 de dano num ataque animalesco a curta distância;
- ◆ **Matilha:** ganhas +1 numa perseguição na qual sejas auxiliado pelos teus aliados mais próximos;
- ◆ **Espiritual:** consegues comunicar com os espíritos da natureza podendo assim submetê-los à tua vontade;
- ◆ **Astral:** baseia o papel que representas perante o mundo de acordo com o que vês espelhado no céu para poderes usar uma perícia de uma facção a que não pertences;
- ◆ **Apelo:** faz ouvir bem alto a razão pela qual que os te rodeiam se devem juntar a ti sem hesitações.

Nomes Sugeridos: *Lyall, Guadalupe, Agwang, Fáelán, Marrok, Ulrica, Arnou, Daciana, Velvela, Aatu, Bardulf, Kenyon, Ylva, Fenrinsúlfur, Hemming, Ivailo, Lowell, Ralf, Seff, Ulbrecht, Zev.*





mãgo

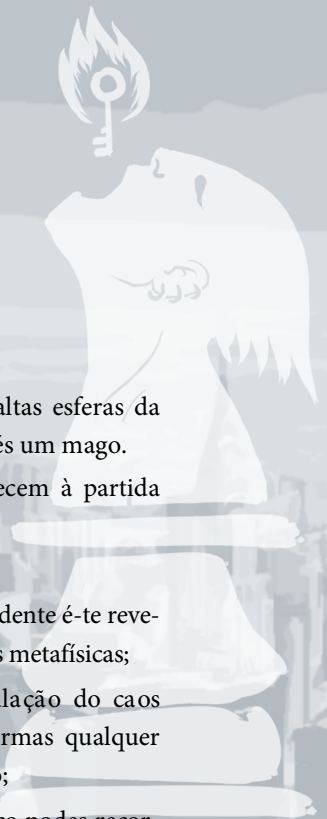
Se te isolas no teu santuário a sondar as altas esferas da realidade numa busca transcendente então és um mago.

Os **Magos** possuem *Interpretação* e conhecem à partida um efeito mágico (ver MAGIA, a seguir).

Escolhe duas habilidades especiais:

- ◆ **Epifania:** a través de uma visão transcendente é-te revelada a solução para uma das tuas questões metafísicas;
- ◆ **Sincronicidade:** devido à tua manipulação do caos probabilístico uma vez por dia transformas qualquer ação fracassada numa mera complicação;
- ◆ **Estudioso:** através do teu espólio mágico podes recorrer aos mais diversos rituais ou fórmulas mágicas;
- ◆ **Experimentalista:** desde que percas tempo a testar uma teoria realmente inovadora ela torna-se a solução incrível para o problema que precisas de resolver;
- ◆ **Mentalização:** abstrai-te do que te rodeia para que consigas atravessar a primeira defesa de um qualquer adversário ou obstáculo;
- ◆ **Selo:** visualiza como as configurações do cosmos prendem o destino do teu adversário à terra para o tornares incapaz de se mover.

Nomes Sugeridos: Aleph, Coeus, Milton, Janos, Tyche, Menrva, Mímir, Lugh, Maya, Tiresias, Sphynx, Nikola, Endor, Aleister, Simeon, Hypatia, Blake, Kubeleya, Rosenkranz, Myrdin.





fantasma

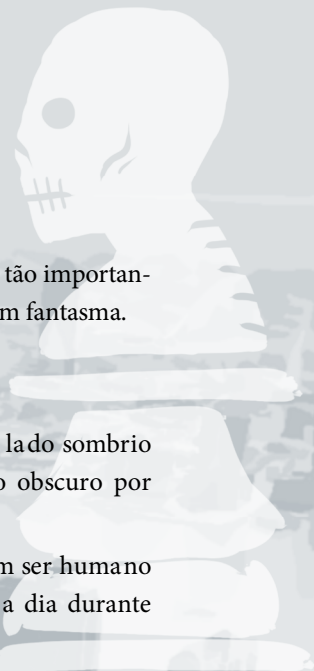
Se precisas de te sentir preso ao que te tornou tão importante para os que te rodeavam em vida então és um fantasma.

Os **Fantasmas** possuem *Empatia*.

Escolhe duas habilidades especiais:

- ♦ **Tormento:** dá consistência táctil ao teu lado sombrio para ouvires a revelação de um segredo obscuro por parte de quem afliges;
- ♦ **Possessão:** toma controlo do corpo de um ser humano ao qual tenhas seguido a rotina do dia a dia durante uma semana;
- ♦ **Telecinésia:** move à distância um qualquer número de objetos que possam estar contidos numa divisão abandonada de uma construção humana;
- ♦ **Lamento:** anuncia o modo como alguém vai morrer para o veres privado de um lançamento contra a continuidade da sua existência quando tal momento chegar;
- ♦ **Assombração:** quando és confrontado com uma ameaça à tua existência podes desaparecer como se nunca lá estivesses estado antes;
- ♦ **Tecnoclasta:** inutiliza por completo uma peça de uma tecnologia sofisticada que tenhas visto ser usada desde o dia em que nasceste.

Nomes Sugeridos: *Gray, Poe, Beladonna, Emily, Vitus, Yorick, Esther, Dimas, Usher, Jacob, Samuel, Moira, Quint, Jessel, Canterville, Tuck, Mary, Townshend, Irving, Mallory.*





fada

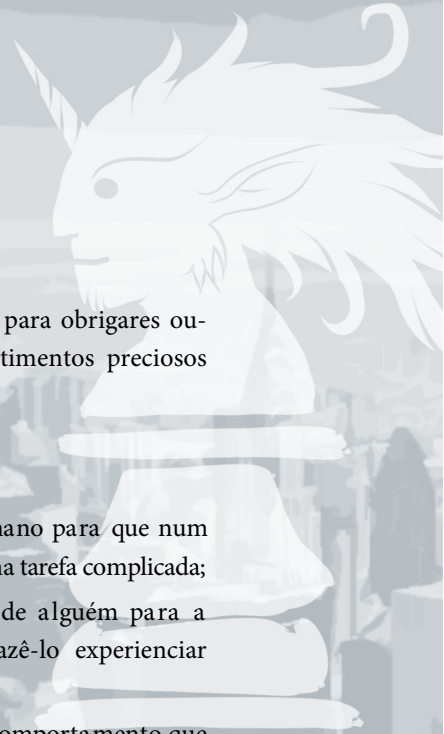
Se necessitas fazer promessas mágicas para obrigares outros a sacrificarem em tua honra sentimentos preciosos então és uma fada.

As **Fadas** possuem *Persuasão*.

Escolhe duas habilidades especiais:

- ♦ **Pacto:** dá algo em troca a um humano para que num certo prazo maior ele realize por ti uma tarefa complicada;
- ♦ **Ilusão:** assiste ao sono profundo de alguém para a qualquer momento conseguires fazê-lo experienciar acordado um dos seus sonhos;
- ♦ **Tabu:** anuncia a alguém qual é o comportamento que estão proibidos de demonstrar senão querem ganhar -1 nas ações que lhe estão relacionadas;
- ♦ **Protetor:** +1 para quebrares um encantamento que aflija um teu aliado;
- ♦ **Duplo:** verte um pouco da essência que te anima no piso do lar que te viu crescer para veres ser criada uma tua cópia exata;
- ♦ **Inspeção:** não te consegues impedir de arranjar algo que não esteja nas melhores condições garantindo assim que alcances um **Sucesso** no seu próximo uso.

Nomes Sugeridos: *Maurelle, Puck, Ariel, Oriana, Alvin, Dulcina, Eitri, Liliana, Drake, Oberon, Nimue, Alston, Oren, Dain, Zephyr, Foster, Daphne, Morgan, Titania, Aubrey.*





outras naturezas

- ♦ *Para criares a tua própria criatura sobrenatural* escolhe uma perícia de natureza, outra de facção, e mais duas habilidades especiais à tua escolha.
- ♦ *Para reconquistares a noite como um ser humano atento ao que te rodeia* escolhe uma perícia de facção e uma habilidade especial à tua escolha.
- ♦ *Se quiseres enfrentar a noite como um simples ser humano* deixas todas as tuas escolhas à responsabilidade do Narrador. E não, ele não te vai dar tudo o que pensas merecer ter.

relações

Porque até os predadores convivem entre iguais começa à partida com uma relação de confiança ou rivalidade entre ti e um dos seres sobrenaturais que te rodeiam. Depois de ouvires o que todos têm a dizer sobre os seus protagonistas olha em volta e anuncia que tipo de sentimento ou interesse move essa ligação (*Amizade, Atração, Desconfiança, Dívida, Menosprezo, Repulsa, Vingança*, etc.) e a quem ela é dirigida. Como todos os caminhos escuros de uma vivência que se quer fazer passar por humana as relações nem sempre se dão nos dois sentidos fica ao critério do outro ser sobrenatural se esta é correspondida ou não.

lançamentos e resoluções

Quando tentas fazer algo arriscado ou em oposição a alguém, lança 2d6 e somas o resultado, adicionando o valor de um dos teus Atributos que seja apropriado à ação que estás a levar a cabo. O Narrador diz-te antes de lançares quais são os possíveis riscos que corres, de modo a que possas decidir se vale a pena realizá-la ou se queres rever a tua ação.

- ◆ Um **total de 6 ou menos** causa-te um **Fracasso**; as coisas não correm bem e o Narrador pode descrever consequências. Se estiveres a usar uma Perícia, terás sucesso mesmo estando muito próximo de falhares (ver USAR PERÍCIAS, a seguir).
- ◆ Um **total de 7 a 9** faz surgir uma **Complicação**; consegues fazer a ação mas há um custo, um compromisso, uma retribuição, um dano, etc.
- ◆ Um **total de 10 ou 11** é um **Sucesso**; podes fazer a ação sem grandes complicações.
- ◆ Um **total de 12 ou mais** é um **Triunfo**; consegues fazer a ação com perfeição e recebes algum tipo de vantagem ou benefício extra (normalmente +1 na ação seguinte).

usar perícias

Se tiveres uma Perícia adequada, não podes ter um Fracasso numa ação que lhe esteja relacionada. Um lançamento de 6 ou menos conta afinal como se tivesses conseguido ter sucesso mesmo estando muito perto de falhares (em oposição a teres logo falhado por completo). Contudo, o Narrador pode sujeitar-te a um custo, compromisso, retribuição ou dano ainda maior do que se tivesses tido uma Complicação.

Alguns objetos podem atribuir-te uma Perícia enquanto os tiveres na tua posse ou se estiveres a usá-los como se fossem ferramentas ou utensílios. Se estes forem artefactos provenientes de tempos imemoriais podem alternativamente permitir-te o uso de uma habilidade especial que seja adequada à sua função.

Ajudar ou interferir

Quando tentas ajudar ou contrariar alguém com quem tenhas uma **Relação de confiança ou rivalidade** faz um lançamento baseado num atributo apropriado à ação. Se neste lançamento alcançares um **Sucesso** podes atribuir +1 à ação de quem ajudas ou -2 à ação de quem opões. Se surgir uma **Complicação** acabas por ser tu a sujeitares-te às consequências de um dado perigo, retribuição ou custo.

integridade

Quando algo ou alguém te faz lembrar em como a tua existência atual é abismalmente diferente do modo de vida dos que te rodeiam faz um lançamento de **PER**:

- ♦ Um **Fracasso** significa que ficas bastante abalado psicologicamente e ganhas uma Condição que o represente (*Destroçado, Louco, Dessensibilizado*, etc.) e que atribui -1 em todas as tuas ações até que esta seja resolvida.
- ♦ Uma **Complicação** significa que foste afetado e durante algum tempo questionas tudo e mais alguma coisa sobre a tua nova existência.
- ♦ Se tiveres **Sucesso**, escapas incólume a este atentado à tua integridade psicológica.
- ♦ Um **Triunfo** resulta no reconhecimento de como a tua integridade foi posta em causa e na compreensão do que isso significa para ti. Vês-te assim fortalecido e ganhas +1 no próximo lançamento de Integridade.

o dado do destino

Por vezes o Narrador lança o Dado do Destino para ver como é que uma dada situação vai ser estabelecida. Números baixos são pressentimentos pessimistas tornados realidade, números altos são boas chances de que algo vai mesmo dar certo. O dado do destino pode ser lançado para estabelecer o estado do tráfego naquela parte da cidade, as verdadeiras intenções de uns rufias que acabam de se dirigir à tua pessoa, ou até para determinar se um predador sobrenatural te pretende atacar ou não. O Narrador também lança o Dado do Destino se as personagens levarem a cabo uma ação para qual a sorte é o único factor a ter em conta

mágia

Um acto mágico é ao mesmo tempo intimista e exuberante, sensível e invasivo. Para que este seja levado a cabo é necessário proceder-se a uma reflexão metódica acerca da essência mística de cada um e do seu lugar no mundo sobrenatural.

Todos as criaturas tem a capacidade para o fazer mas só os magos comecem em jogo com o conhecimento esotérico suficiente para criar um efeito mágico poderoso. Este efeito tem um nome, um domínio de poder (*coração, sombra, vísceras, raízes, pecados, medo, etc.*) e uma emanção, .

Para originares um efeito mágico que conheças ou que tenhas acabado de aprender como se faz, precisas de um dos seguintes:

- ♦ uma noite passada em **meditação ininterrupta**.
- ♦ **permanecer num sítio** (*um salão banhado a sangue, uma clareira intocada pela civilização, uma ruína sagrada que seja muito difícil visitar, um portal para o outro mundo, um edifício abandonado e decadente que ajudaste a edificar, etc.*) **onde estejas rodeado da substância que sustenta a continuidade da tua existência** dependendo assim os recursos necessários (3 rec) para o fazeres. **A cada número de horas igual ao teu degrau de Poder que por lá permaneceres despertas a atenção de um dos teus rivais.** Esta atenção poderá ser desviada por meio de um plano engenhoso e de um lançamento de INT que o ponha em prática.
- ♦ o **sacrifício** de algo ou alguém que te é precioso.

Uma criatura sobrenatural tem que conseguir visualizar no seu olho da mente um efeito mágico que corresponda ao seu domínio (é um boa ideia determinar mentalmente as suas propriedades metafísicas aquando da sua criação; alterar a realidade é uma tarefa tremenda cuja negligência dos mais pequenos detalhes pode trazer consequências terríveis sobre quem a tenta manipular frivolamente).

Os **Ataques Mágicos causam 2d6+degrau de dano**, ou 3d6 de dano se estes tiverem especialmente adaptados a uma dada situação (tal como proferir um dos nomes secretos de Deus para obliterar completamente a encarnação de um anti-god demónio bíblico).

Um efeito mágico seria por exemplo o feitiço “Cheval Noir” desenvolvido por um necromante haitiano. Este feitiço tem como domínio “Controle” e a sua emanção manifesta-se através de pares de fios invisíveis que partindo de um boneco vodu controlam completamente alguém ao tocarem na sua cara.

dano

Quando infliges dano, lanças os dados listados na tua arma, e adicionas um qualquer bónus que seja aplicável ao resultado. Se estiveres desarmado, rola 1d6-2.

Quando sofres dano, retira-lhe o valor da tua Armadura, e remove o que sobra ao total dos teus PV. Quando os teus PV chegarem a zero ou menos faz um lançamento baseado em **VIG**:

- ♦ Um **Fracasso** significa que imediatamente deixas de existir.
- ♦ Uma **Complicação** significa que estás inconsciente e à beira da supressão da tua existência; se fores reanimado ganhas uma Condição que representa como o teu estado físico foi afetado (*Mutilado, Desincorporado, Fragilizado*, etc.) e que atribui -1 em todas as tuas ações até que esta seja resolvida.
- ♦ Se tiveres **Sucesso**, ficas inconsciente e demonstras sinais claros de que acabaste de ser derrotado, mas ainda há esperança para ti.
- ♦ Um **Triunfo** resulta apenas no teu desmaio e ganhas um dado de vitalidade extra quando tentares recuperar os teus PV; reza para que um inimigo não tome vantagem do teu estado incapacitado.

recuperação

- ♦ Quando descansas e consumes a substância que te sustenta (*sangue, crenças, mana, emoções, resíduos psíquicos*, etc.) ou usas um kit de primeiros socorros, podes relançar os teus PV.
- ♦ Se consumires por completo a essência de outro ser sobrenatural recuperas o potencial máximo dos teus PV.
- ♦ Se fores assistido por um médico ou por um acto mágico, podes resolver uma das Condições provenientes de um lançamento contra a continuidade da tua existência (ver DANO, acima).

consequências

Quando o teu lançamento resulta numa **Complicação** ou num **Fracasso** vais ser atingido pelas consequências dos teus atos. Porém acaso estejas a ser passivo, indeciso ou até imprudente podes igualmente ser confrontado com uma **Complicação**.

Seguem-se assim algumas consequências que o Narrador pode escolher de acordo com o que estavas tentar realizar, o que te estava a opor, e o que estava a acontecer perto de ti.

complicações

- ♦ **Contrapor** as tuas ações com outras - o inimigo ataca-te ao mesmo que tempo que lhe desferes um golpe; a prostituta esbraceja histericamente quando a tentas confrontar.
- ♦ **Atrasar** as tuas próximas ações - ficas atordoado com um golpe forte na cabeça; tens que apanhar todas as notas que caíram no chão.
- ♦ **Distrair** a tua personagem - não reparas de imediato no som-bra animada que está à tua frente; a fada atrai a tua atenção de modo a que não repares no teus raptos.
- ♦ **Escalar** a situação - o chão estremece e o alcatrão por debaixo de ti começa a abater; uma multidão de manifestantes começa a debandar da escadaria da câmara municipal.
- ♦ **Afetar** as tuas capacidades - ganhas um penalidade ou desvantagem durante um curto período de tempo; é-te temporariamente retirada uma ferramenta útil ou uma arma.
- ♦ **Impedir** o teu movimento ou progresso - bloqueiam a tua rota de fuga; tropeças nos corpos entorpecidos e dispostos pelo chão.
- ♦ **Importar** um compromisso ao teu sucesso - só podes atingir o inimigo se te chegares demasiado perto dele; se consumires a essência daquela criatura imortal podes ganhar a vantagem que precisas para resistires no combate até ao fim.
- ♦ **Provocar** uma reação - ridicularizam-te de modo a que ataques cegamente; é-te apresentada uma ameaça que não podes ignorar.
- ♦ **Exagerar** o que estás a vivenciar - fazer as coisas parecerem mais terríveis do que são ou, por outro lado, parecerem afinal benignas.

19

fracassos

- ◆ **Capturar** a tua personagem - raptar-te e abandonar-te no meio de um parque industrial abandonado; fazer um construto de carne e metal agarrar-te com as suas mãos monstruosas.
- ◆ **Difamar** as tuas ações ou intenções - seres confundido com um político corrupto; as tuas palavras são deturpadas por um repórter televisivo.
- ◆ **Infligir** dano - és atacado e sofres um ferimento; um ritual faz-te vomitar a tua língua escurecida.
- ◆ **Destruir** algo que te é importante - a tua estaca banhada a prata é destruída no meio da batalha; perdes o teu seguidor no meio da confusão causada pelo atentado à bomba.
- ◆ **Avassalar** a tua personagem com grande força deixando em aberto uma oportunidade - uma investida causa-te imenso dano mas deixa o teu atacante vulnerável; uma turba atropela-te o que te facilita escapares-te por entre ela.
- ◆ **Prevenir** que faças algo - uma impressão digital impede-te de acederes ao conteúdo de um cofre de valores; um anjo caído barra-te a passagem num cruzamento cheio de luzes que piscam aleatoriamente.
- ◆ **Reforçar** o inimigo - as forças de segurança juntam-se ao juiz que te acusa furiosamente; a satanista é envolta num poder maléfico.
- ◆ **Separar** as personagens - obras na estrada separam-vos em duas comitivas motorizadas mais pequenas; os homens do narcotraficante colocam-vos em divisões diferentes do armazém para prosseguirem com a interrogação.
- ◆ **Surpreender** a tua personagem e forçá-la a reagir - uma rajada de balas é disparada do topo da escadaria; homens armados descem por cordas para o interior do teu escritório no centro de negócios da cidade.

E por fim o Narrador vai perguntar-te sempre: “O que é que fazes?”

equipamento

Começas a tua história com 6 recursos ao teu dispor.

- ♦ **Arma Ligeira** (1 rec): d6. Pode ser usada como segunda arma permitindo que uma vez por ataque possas relançar o dano. Inclui facas, machados e cassetetes.
- ♦ **Arma de Guerra** (2 rec): d6+1. Deve ser usada na mão principal. Inclui espadas de mão.
- ♦ **Arma de Grande Porte** (3 rec): d6+2. Usa as duas mãos. Inclui armas de haste.
- ♦ **Arma de Fogo Ligeira** (2 rec): d6. Inclui pistolas, submetralhadoras, etc. Se usar fogo automático (+1 rec), faz dois ataques.
- ♦ **Arma de Fogo** (3 rec): d6+1. Usa as duas mãos. Inclui carabinas, espingardas de assalto, metralhadoras, etc. Se usar fogo automático (+1 rec), faz dois ataques.
- ♦ **Arma de Fogo Pesada** (3 rec): d6+2. Usa as duas mãos. Inclui espingarda de precisão. Faz dois lançamentos de dano donde se escolhe o melhor resultado. Ignora até 1 de Armadura.
- ♦ **Granadas** (1 rec cada): d6+2 de dano a uma certa área. Inclui também minas terrestres antipessoais.
- ♦ **Munições** (1 rec): 10 projéteis (balas, cartuchos, etc.). Gasta um projétil por cada **Complicação** advinda de um ataque com arma de fogo.
- ♦ **Traje de Proteção Leve** (2 rec): Armadura 1. Inclui couraças. Ganha +2 Armadura contra projéteis se for à prova de bala (10 rec).
- ♦ **Traje de Proteção Completo** (3 rec): Armadura 2. Tem sempre um capacete. Inclui cotas de malha e equipamento tático. Torna bastante difícil correr, mover-se silenciosamente, saltar, etc.
- ♦ **Escudo** (1 rec): +1 Armadura. Inclui escudos antimotim.
- ♦ **Equipamento** (1 rec): Lanterna, Kit de Primeiros Socorros, 6m de Corda, Isqueiro, Sticks Luminosos (4), Telemóvel com Auricular, Máscara de Oxigénio, Gazuas, Pé de Cabra, Estojo de Ferramentas, Ariete, Algemas, Kit de Maquilhagem, Roupas Decentes.

- ◆ **Equipamento Sofisticado** (2 rec cada): Equipamento de Vigilância, Kit de Investigação Criminal, Gravador Digital, Laptop, Software de Encriptação/Descodificação, Smartphone, Recetor/Emissor GPS, Silenciador, Câmara de Infravermelhos, Aparelho de Visão Noturna, Equipamento de Escalada.
- ◆ **Objetos do Oculto** (3 rec cada): Símbolo Sagrado, Frasquinho de Sangue Ressequido, Adaga de Prata, Contrato Assinado a Sangue, Boneca Vodou, Pó de Osso, Ceptro de Poder, Frasquinho de Água Benta, Amuletos, Incensos e Óleos.
- ◆ **Luxos** (4 rec cada): Relógio Dourado, Mala Cheia de Dinheiro, Cartão de Crédito, Colar de Pedras Preciosas, Roupas Caras.
- ◆ **Drogas** (2 rec por dose): Analgésicos, Estimulantes, Alucinógenos, Tranquilizantes, Barbitúricos, Psicotrópicos.
- ◆ **Veículos Terrestres**: Mota (2 rec), Carro (3 rec), Carro Desportivo (4 rec), Carro Blindado (5 rec).
- ◆ **Refúgio**: 1 rec para lá Dormires, 1 rec para lá te Deitares com alguém, 2 rec para lá Consumires o que sustenta a tua existência.
- ◆ **Propriedades**: Casa (4 rec), Mansão (8 rec), Palácio (10 rec).

Tendo sempre em atenção o volume e massa de cada objeto podes transportar contigo um número de peças de equipamento igual a FOR+5.

pessoal

Custo por semana

- ◆ **Servo** (1 rec): 3 PV, Roupas Decentes, Telemóvel com Auricular.
- ◆ **Informador** (2 rec): 6 PV, Faca, Smartphone, Drogas (1 dose).
- ◆ **Guarda-costas** (3 rec): 12 PV, Arma de Fogo, Traje de Proteção Leve.
- ◆ **Especialista** (3 rec): 6 PV, Arma de Fogo Ligeira, Equipamento Sofisticado.
- ◆ **Tropa de Elite** (4 rec): 18 PV, Arma de de Fogo Pesado, Traje de Proteção Completo, Granadas.



Adversários

O dano causado por aqueles que te vão antagonizar será em regra o das suas armas e os seus PV variam consoante o seu porte ou a sua continuidade em revelar-se uma ameaça mortífera.

Um adversário que seja humano ou que se consiga fazer facilmente passar por um provavelmente tem 4 PV e pode causar 1d6+1 de dano.

Lobisomens experientes, soldados bem treinados e equipados ou “críptidos” de grande porte causam 2d6 de dano e possuem Armadura 2. “Críptidos” que sejam muito resistentes são provavelmente raros e o Mestre vai aumentar-lhes a quantidade de dano que causam em vez dos seus PV. Deste modo é sempre arriscado enfrentá-los mas o combate vai-se revelar bem rápido e dinâmico.

Uma força militar mobilizada para o combate ou uma criatura colossal que figure nos mitos mais sombrios dos primórdios da humanidade causam provavelmente 3d6 de dano e possuem Armadura 3. O Mestre pode atribuir-te -2 numa ação se os enfrentares no seu teatro de operações habitual ou num lugar que seja evocativo do seu domínio de poder.

xp e poder

À medida que vivencias o quotidiano frenético da sociedade secreta que te recebeu com um olhar desconfiado, aumentas o teu poder e ganhas melhorias de acordo com o que está descrito em baixo.

Ganha 1 XP sempre que:

- ◆ um plano maquiavélico ou a descoberta de um segredo te permita influenciar as ligações obscuras que cruzam toda a cidade.
- ◆ quando destróis uma Relação por te teres aproveitado dela ou quando crias uma nova com segundas intenções.
- ◆ aceitas ter um Fracasso num lançamento de 6 ou menos que esteja contemplado no uso das perícias que te foram atribuídas inicialmente.
- ◆ dispendes todos os recursos que amealhaste para efetuares um ataque decisivo a um teu inimigo ou cometeres uma afronta pública a um rival direto.
- ◆ quando resolves uma Condição advinda da tua Integridade.

A cada 5 XP que ganhas demonstras que és uma criatura calculista capaz de manter o cargo que a hierarquia sobrenatural da cidade te acabou de atribuir. Assim sendo bem que podes esboçar um sorriso na escuridão pois **acabaste de subir um Degrau na Escadaria do Poder**. Decide com o Mestre qual o nome do cargo e qual a função que deves desempenhar. Sempre que descurares os teus deveres e obrigações podes vir a ser afetado pelas consequências dessa tua falta de zelo.

Com todas as criaturas sobrenaturais com que celebras uma aliança podes ver criado um fundo comum de XP que conta como uma só entidade para efeitos de ascensão de poder. Contudo só um dos membros deste vosso círculo é que pode assumir publicamente o título ou cargo que o representa. Lista os nomes dos que pertencem ao vosso Círculo e quais são o papéis que estes desempenham na vossa agenda comum.

Quando sobes um Degrau da Escadaria do Poder podes então fazer uma das seguintes escolhas:

- ◆ aumentar por um o teu número de dados de vitalidade.
- ◆ escolher uma nova perícia ou habilidade especial.
- ◆ aumentar um atributo por um (até um máximo de +3).
- ◆ adicionar +1d6 dano aos teus ataques.

E agora encontras-te no topo da tua ambição a vislumbrar teu império de vidro e cimento. Achas que fizeste algo sublime com tua existência e apertas com força os parafusos do mundo até o veres sangrar.

Pois bem, fica então sabendo que o preço da tua arrogância é ver tudo o que construístes ruir lenta e seguramente. Tu que acreditavas ser o grande depredador desta cidade, vais acabar por descobrir que também és a minha presa. E eu estou faminta de ti...

Sim, eu sou a cidade que tão obscura quanto a tua própria cegueira todas as noites te abraça e sussurra o teu nome com lascívia... e tu que pensavas que no fim de tudo nós dois nunca nos íamos entregar um ao outro...

25

CIDADE OBSCURA



BR

nome >>

natureza >>

ascendente >>

ficção >>

degrau >>

Atributos

for des vig int per car

Armadura

Nenhuma Rápido Leve Normal Completa Lento Escudo Armadura Total

Vitalidade

Dados de Vitalidade Pontos

condições

recursos



escadaria do poder

xp >>



Habilidades

mago

- ☐ Epifania
- ☐ Estudioso
- ☐ Experimentalista
- ☐ Mentalização
- ☐ Selo
- ☐ Sincronicidade



vampiro

- ☐ Chamado
- ☐ Mesmerizar
- ☐ PES
- ☐ Pródigo
- ☐ Subreptício
- ☐ Transformação



lobisomem

- ☐ Apelo
- ☐ Astral
- ☐ Bestial
- ☐ Espiritual
- ☐ Matilha
- ☐ Monstruoso



fantasma

- ☐ Assombração
- ☐ Lamento
- ☐ Possessão
- ☐ Tecnoclasta
- ☐ Telecinésia
- ☐ Tormento



fada

- ☐ Duplo
- ☐ Ilusão
- ☐ Inspeção
- ☐ Pacto
- ☐ Protetor
- ☐ Tabu



perícias

- ☐ Atletismo
- ☐ Empatia
- ☐ Erudição
- ☐ Furtividade
- ☐ Interpretação
- ☐ Liderança
- ☐ Ocultismo
- ☐ Persuasão
- ☐ Sobrevivência
- ☐ Subterfúgio

relações

equipamento

armas

pessoal

anotações

CIDADE
OBSCURA

Tu és uma **sombra** que cruza as luzes da cidade e que caminha animada por **algo assustador** que te distingue dos demais. É este algo dentro de ti, ao mesmo tempo **horrorífico e libertador**, que fala e age quando menos o devias fazer. E sempre que o deixas demonstrar o seu **poder** as consequências são irreais. Nada que a noite escura não te tenha já tentado proporcionar, **certo?**

Contudo tu sabes bem que o que queres é mais um pedaço dela: mais **dinheiro sujo** com que comprar coisas bonitas que se estragam, mais um bairro cheio de pessoas que **dependem de ti**, mais um **segredo** com que vais manipular aqueles que invejas. Mas esses **outros** não te vão deixar ficar com o que já é deles especialmente agora que **precisam** tanto de ti.

O que vais então tu fazer, ó protagonista deste grandioso desfile de **criaturas mesquinhas?**
Vais mantê-los na linha ou mandá-los a todos para os **diabos** que os carreguem?

