

MONSTRO DA SEMANA

EDIÇÃO REVISADA, 2015

MICHAEL SANDS

Para Amanda e Zelda com amor, pelo suporte e tolerância durante o longo tempo que este jogo esteve em desenvolvimento.

Dados internacionais de catalogação na publicação

Sands, Michael.
Monstro da Semana / Michael Sands ;
tradução de Luiz Borges. - Ed. rev. -
Araraquara, 2015.
361 p. : il.

Título original: Monster of the Week.

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de
aventura. 3. "Role Playing Games". I.
Borges, Luiz. II. Título.

CDD – 793.93

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em sistemas de distribuição ou transmitida em qualquer forma ou por qualquer meio, eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou outros, sem a prévia permissão expressa do editor.

Dito isto, se você está fazendo isto para uso pessoal, fique à vontade. Isso não só é permitido, como nós encorajamos você a fazê-lo.

Para aqueles que trabalham em um serviço de cópias e não tem certeza se isso significa que a pessoa parada na sua frente pode fazer cópias disto, eles podem. Isto é "permissão expressa". Pode continuar.

Este é um jogo onde pessoas criam histórias sobre coisas maravilhosas, terríveis, impossíveis e gloriosas. Todos os personagens e eventos mostrados neste trabalho são fictícios. Qualquer semelhança com pessoas reais, criaturas da noite, caçadores psíquicos fissurados em acabar com a ameaça dos lobisomens, ou verdadeiros vermes mortais da Mongólia é apenas coincidência, ainda que bastante hilária.

CRÉDITOS DESTA EDIÇÃO

Título original: Monster of the Week — Revised Editon

Autor: Michael Sands

Edição original: Steve Hickey

Cartilha do Arcano: Fred Hicks

Cartilha do Viajante: Luiz Borges

Ilustrações principais: Daniel Gorringe e Juan Ochoa

Outras ilustrações: Dagonweb, Nick Harris, SeanMcGrath,
TMAB2003 e domínio público

Tradução e edição: Luiz Borges

AGRADECIMENTOS - EDIÇÃO REVISADA

Agradeço a Fred Hicks e a equipe Evil Hat por apoiar esta edição revisada, a Steve Hickey por mais uma vez dar forma às minhas palavras e também a todos que jogaram MONSTRO DA SEMANA NOS ÚLTIMOS DOIS ANOS E MEIO.

AGRADECIMENTOS - PRIMEIRA EDIÇÃO

Agradeço às muitas pessoas que me ajudaram com este jogo. Primeiramente a Vincent Baker por APOCALYPSE WORLD, e por não se importar de eu ter usado suas regras e alterando-as para se encaixarem na minha visão.

E também, para os muitos jogadores de teste que me alegraram se juntando e caçando monstros por quatro ou cinco anos de desenvolvimento (especialmente minha turma de Segunda-feira à noite: Scott Kelly, Bruce Norris, Andrew McLeod, Jason Pollock e Stefan Tyler).

Steve Hickey, que editou o jogo, foi um dos primeiros fãs entusiasmados, o primeiro Guardião (além de mim) e forneceu grandes comentários durante o processo. Agradeço aos meus outros fãs iniciais: Jenni Sands, Sophie Melchior, Hamish Cameron e Stefan Tyler.

Daniel Gorringe pela arte: ele estava com as mesmas intenções que eu em termos de estilo e seu trabalho é fantástico.

Agradeço a Amanda Reilly, Todd Furler, Patrice Hede, Stephanie Pegg e Peter Aronson por encontrar erros muito além do que deveriam.

Agradeço a todos que contribuíram para a campanha de financiamento do jogo: o jogo seria bem mais cru sem vocês.

E finalmente, a minha esposa e minha filha. Como a dedicatória diz, elas aguentaram muita coisa enquanto eu estava escrevendo e me apoiaram todo o tempo.

Agradeço a todos os fãs que jogaram e gostaram de Monstro da Semana desde sua primeira impressão, especialmente aqueles criaram novas cartilhas de caçadores, mistérios, monstros, falaram de seus jogos ou compartilharam tudo isso em convenções.

LISTA DE HONRA DOS JOGADORES DE TESTE

Edição revisada: Dennis McFaull, Stefan Tyler, Paul Wilson, Chris Fletcher, Sara Fletcher, Nasia Alevizos, John Adamus, Matthew Aaron, Mark Miller, Sophie Legacé, Rick Neal e Michael Robins.

Primeira Edição: Andrew McLeod, Scott “It’ll be fine” Kelly, Jason “Dark past” Pollock, and Stefan “Unstoppable” Tyler, Steve Hickey, Sophie Melchior, Hamish Cameron, Jenni Sands, Svend Andersen, Celeste Mackintosh, Wayne Ulyate, Dale Elvy, Karen Wilson, Stephanie Pegg, Ellen Couch, Andy Millar e Nick Cole.

Muitas outras pessoas jogaram as primeiras versões beta deste jogo. Obrigado a todos vocês, também.

LISTA DE HONRA DOS FINANCIADORES

Obrigado a todos vocês que contribuíram para a campanha de financiamento da primeira edição:

Peter Aronson, Lester Ward, Alasdair Sinclair, Sophie Melchior, Malcolm Harbrow, Colin Jessup, Dev Purkayastha, Marco Andreeto, Hamish Cameron, Shane Mclean, Jamas Enright, Jeremy Tidwell, Rohan Smith, Ian Raymond, Morgan Davie, Stephanie Pegg, Andrew Millar, Robert Oglodzinski, Herman Duyker, Todd Furler, Luke Walker, John Harper, Jonathan Davis, Avram Lewis, Fealoro, Martin Gray, Eirik Kildal Stangnes, Emma-Jean, Jason Pollock, Antoine Fournier, Sevag Bakalian, Steve Dempsey, Rich Rogers, Marcus Constable, Yragaël Malbos, Nathan Roberts, Joseph Le May, Linda Larsson, Vincent Baker, Jonathan Bristow, Stuart Chaplin, Robert T Roy, Marc Majcher, Kevin Lindgren, Nick Reynolds, Dale Elvy, John Ryan, Mike Olson, Brian Allred, Ken Finlayson, Guns_n_Droids, Alan Jackson, Scott White, Matthew Edwards, Guillaume Carré, Svend Andersen, Stefan Tyler, Paul Wilson, Florian Hoheneder, Peter Borah, Bryan Chavez, Dag Sverre Syrdal, David Bowers, Paul Edson, Jason L Blair, Marcus Bone, Jeremy Friesen, Phil Garrad, Adam Waggenspack, Tim Ireland, Sevag Bakalian, Nathan Riddell, Richard Rogers, De-

rek Grimm, Julianna Backer, Ferrer Jean-Olivier, James Iles, Katrina Allis, Nicolas Brian, Sean Dunstan, Chris Norwood, Mark Harris, Gary Anastasio, Felan Parker, Steve Hickey, Noah Doyle, Karen Wilson, Sven Folkeson, Gino Moretto, Frank Pitt, Chris Moriarty, Jenni Dowsett, Neal Dalton, Alden Strock, Reid San Filippo, Zoe Tsang, Christopher Weeks, W. Mark Woodhouse, Ben Wootten, James Gabrielsen, Auryynn Shaw, Alex Abate Biral, Jason Pitre, Justin Koopmans, René John Kerkdyk, Diogo Curado, Grégoire Pinson, Brett Easterbrook, Wayne West, Nicolas Ronvel, Alex Fradera, Noam Rosen, Mark Shocklee, Scott Kelly, Will A Wright, John Machin, Peter Edwards, Guy Milner, Joe Beason, Avery Mcdaldno, Gerry Saracco, Jim Sweeney, Carl Rigney, Jonathan Walton, Keith Higdon, Scott Bennett, Joshua Cupp, Parke Hultman, Bryan Rennekamp, Andrew Rosenheim.



POWERED BY THE
APOCALYPSE
apocalypse-world.com



GENERIC GAMES



zhoulu

CONTEÚDO

Sobre esta Tradução.....11

Existem Monstros lá

Fora.....15

No que Vocês se

Meteram?.....16

O que Vocês Vão Precisar?..17

O que Vocês Devem Ler?.....18

Estrutura.....19

Contato.....19

Os Caçadores.....21

A Primeira Sessão.....22

Tipos Extras de Caçadores.....24

Só Um de Cada Tipo.....25

Criando Seu Caçador.....25

Conceitos de Equipe.....25

Personalização de Equipe.....26

Exemplos de Conceitos

de Equipe.....27

Antes de Criar Seu

Caçador.....29

Os Movimentos.....29

As Classificações.....31

As Cartilhas.....33

O Arcano.....34

O Delinquente.....40

O Divino.....48

O Escolhido.....54

O Especialista.....60

O Iniciado.....66

O Injustiçado.....72

O Lunático.....78

O Monstruoso.....84

O Mundano.....90

O Profissional.....96

O Sinistro.....102

O Viajante.....108

Prepare-se para a

Ação.....115

Apresentações.....116

Histórico.....116

Iniciando.....117

Movimentos no Início

do Mistério.....117

Como Jogar.....118

Objetivos do Caçador.....118

O Jogo É uma Conversa.....119

Movimentos.....120

Os Movimentos Básicos.....124

Agir sob Pressão.....124

Dar uma Mão.....124

Investigar um Mistério.....125

Manipular Alguém.....126

Partir pra Porrada.....128

Perceber uma Enrascada.....129

Proteger Alguém.....130

Usar Magia.....130

Magia Grandiosa.....132

Lutas.....134

Ataques Desarmados e

Armas Improvisadas.....134

Dano.....135

Monstros e Dano.....135

Cura.....136

Ressurreição.....137

O Marcador de Sorte.....138

Quando Sua Sorte Acabar.....138

Equipamentos.....139

Conseguindo um Novo

Equipamento.....139

Armas.....140

Armadura.....143

Outros Equipamentos.....143

Marcas de Equipamentos.....144

Movimentos Personalizados

para Equipamentos.....144

Subindo de Nível.....	145
Experiência de Final de	
Sessão.....	145
Melhorias.....	146
Melhorias Avançadas.....	150
Melhorias Avançadas de	
Cartilhas Específicas.....	152
Movimentos Avançados.....	154
Resumo: Guia dos	
Caçadores.....	156
Apenas na Primeira Vez.....	156
Todos os Jogos.....	157



O Guardião.....	159
O que Você Vai Fazer.....	160
Como isso Vai Funcionar.....	160
O Jogo É sobre os Caçadores,	
e não sobre o Mistério.....	161
Antes do seu Primeiro	
Jogo.....	162
Pense no Estilo.....	162
Assuma a Mentalidade de	
Guardião.....	162
Os Objetivos do Guardião.....	163
Os Princípios do Guardião.....	163
Criando seu Primeiro	
Mistério.....	164
Exemplo de Mistério:	
Ataque dos Vermes	
Mortais da Mongólia.....	164
Preparando seu Primeiro	
Mistério.....	168
O Gancho.....	169
As Ameaças.....	169
Contagens Regressivas	
de Mistério.....	178
Resumo: Criação do	
Primeiro Mistério.....	179

Mistério Introdutório:	
Esgotando o Prazo.....	181
Conceito do Mistério.....	182
Gancho.....	182
Contagem Regressiva.....	183
Observações.....	184
Ameaças.....	186
A Primeira Sessão.....	197
Criação de Caçadores.....	198
Apresentações.....	199
Histórico.....	199
Mencione como as	
Coisas Funcionam.....	200
Conduzindo o Primeiro	
Mistério.....	200
O Jogo É uma Conversa.....	200
Objetivos do Guardião.....	201
Os Princípios do Guardião.....	202
Falar Sempre.....	204
Movimentos.....	206
Os Movimentos Básicos	
do Guardião.....	207
Os Movimentos de Ameaça.....	212
Os Movimentos Básicos	
dos Caçadores.....	216
Magia Grandiosa.....	233
Os Movimentos de Cartilha.....	234
Ações que não São Cobertas	
por um Movimento.....	235
Entrando no Mistério!.....	236
Movimentos de Início	
do Mistério.....	236
A Cena de Abertura.....	236
Começando a Investigação.....	237
Use a Contagem Regressiva.....	239
Eu não Estou Preparado	
para Isto.....	240
Sempre Acaba em Luta.....	240
Dano.....	247
Cura.....	251
Um Exemplo de Luta.....	252
Final da Primeira Sessão...259	
Se Preparando para a	
Próxima.....	260
Resumo: Primeira Sessão	
do Guardião.....	261

Entre Sessões de Jogo...263

Arcos.....	264
Construindo Arcos.....	264
O Conceito Básico.....	264
Ameaças de Arco.....	266
Contagens Regressivas de Arco.....	268
Resumo: Criação de Arco.....	269
Modelos de Arco.....	270
Movimentos de Arco Personalizados.....	274

Mistérios Subsequentes.....275

Resumo: Criação de Mistério.....	275
Conceito Básico.....	276
O Gancho.....	277
As Ameaças.....	278
A Contagem Regressiva.....	296
Modelos de Mistério.....	297
Mexendo com a Fórmula.....	300

Sessões e Mistérios.....302

Mistérios com vários Episódios.....	302
Ausências.....	303
Cartas de Mistério.....	304

Conduzindo Mistérios

Subsequentes.....	307
No Início de cada Sessão.....	307
Jogando o Mistério.....	307
No Final de cada Sessão.....	308

Resumo: Guia do

Guardião.....	309
----------------------	------------

Mistério: Malditos

Macacos Imundos.....	311
Conceito do Mistério.....	312
Gancho.....	312
Contagem Regressiva.....	313
Observações.....	314
Ameaças.....	315

Conforme o Jogo

Progride.....327

No Final de cada Mistério..328

Verificando os

seus Arcos.....328

Construindo a Mitologia.....	329
------------------------------	-----

Fim de Jogo.....330

Subindo de Nível e

Melhorias.....	330
----------------	-----

Esgotando a Sorte.....	331
------------------------	-----

Lidando com Arcos.....	332
------------------------	-----

Outras Coisas a Considerar.....	332
---------------------------------	-----

Como Finalizar um Jogo.....	333
-----------------------------	-----

Jogos Avulsos.....334

Caçadores Avulsos.....	334
------------------------	-----

Criação de Mistério Avulso.....	335
---------------------------------	-----

Conduzindo um

Mistério Avulso.....	336
----------------------	-----

Número de Jogadores.....337



Personalizando o seu	
Jogo.....	339
Movimentos	
Personalizados.....	340
Definindo o Movimento.....	341
Accionando o Movimento	
Personalizado.....	341
Tipos de Movimento.....	341
Exemplos de Movimentos	
Personalizados.....	342
Ameaças Personalizadas.....	346
Exemplo de Ameaça	
Personalizada:	
Um Culto Maligno.....	346
Regras Antigas de	
Experiência.....	347
Compartilhando as	
Funções do Guardiã.....	348
Cartilhas Personalizadas... 	349
Conceito.....	349
Classificações.....	349
Movimentos.....	350
Equipamentos.....	350
Histórico.....	350
Melhorias.....	351
Equilíbrio?.....	351
Compartilhando.....	351
Um Jogo Totalmente	
Novo.....	352

Inspiração.....	355
Séries de Televisão.....	356
Filmes.....	356
Livros.....	356
Quadrinhos.....	357
Jogos.....	357

Índice de Movimentos	
dos Caçadores.....	358







SOBRE ESTA TRADUÇÃO

Olá Pessoas! Me chamo Luiz e se você está lendo isto já posso me considerar bem-sucedido. Neste capítulo vou falar um pouco sobre o jogo, meu interesse pelo tema e meus motivos para traduzi-lo. Sinta-se livre para ignorar esta seção e ir direto ao jogo.

Primeiramente uma definição: MONSTRO DA SEMANA (o livro que está lendo) é a tradução de MONSTER OF THE WEEK, que é uma derivação (ou *hack*) de um sistema de jogo chamado *Apocalypse World Engine*. Este jogo tem uma temática focada no horror e no sobrenatural, tendo como inspirações principais SUPERNATURAL e BUFFY. Ele é adequado para todas as idades se adaptando a maturidade de público desejado. Antes de conhecê-lo, eu já tinha ouvido falar de outros *hacks* de APOCALYPSE WORLD, mas até então o DUNGEON WORLD (outro *hack*) havia sido meu único contato direto com o sistema.

O DUNGEON WORLD é excelente e recomendo fortemente para quem curte a temática medieval. Neste contato eu descobri o poder do *Apocalypse World Engine*: jogos de RPG com pouca preparação, narrativa quase compartilhada bastante fluida e personagens que são “descritos” em vez de “gerados” por rolagens de dados e distribuição de pontos. Isso era tudo que eu desejava do RPG. Vindo de jogos como AD&D 2ND e GURPS eu ado-

rava manuais, suplementos, distribuição de pontos de criação, muitas rolagens e testes, etc. Mas com a correria da vida eu já não tinha mais tempo livre para criar e acertar um personagem até que ele ficasse como eu gostaria. Criar e mexer uma aventura então era uma tarefa impossível. A facilidade dos *hacks* do *Apocalypse World Engine* havia me conquistado. Mas nem tudo foi alegria, eu joguei algumas sessões de DUNGEON WORLD, mas mesmo com toda a facilidade o gênero já estava desgastado para mim. Eu troquei guerreiros e dragões por outros temas vários anos atrás.

Desde que abandonei o gênero medieval, eu passei por vários estilos de jogos, mas o que sempre me atraiu foi o horror e o sobrenatural. KULT, CALL OF CTHULHU, VAMPIRO: A MÁSCARA, MAGO: A ASCENSÃO, MAGO: O DESPERTAR, RASTRO DE CTHULHU, e vários outros. Mais alguns anos se passaram e eu queria poder jogar estes jogos com familiares e amigos de fora do RPG. Um problema destes jogos é que o tema e o cenário são “pesados”, não é algo fácil de fugir ou evitar. Isso cria um problema para jogar com jovens e pessoas não habituadas. E ainda tinha o problema de criação de aventuras, o que tomava mais tempo do que eu tinha disponível.

Eis então que encontrei MONSTER OF THE WEEK no final de 2014. Um jogo de horror e sobrenatural, que poderia ter uma temática variando desde BUFFY e GRIMM até SUPERNATURAL e TRUE BLOOD, passando inclusive por ficções como ARQUIVO X, FRINGE e DOCTOR WHO. Até mesmo a turma do SCOOBY-DOO pode ser usada. Esta flexibilidade temática com a facilidade notória do DUNGEON WORLD é tudo que eu desejava! Devorei o livro rapidamente e já ia começar a traduzir os pontos principais para ajudar meus amigos que não compreendem inglês. Aí pensei: “eu já fiz outras traduções de jogos ‘grandes’ para uso pessoal, quem sabe o autor não me autoriza a fazer uma tradução oficial?”. Entrei em contato com Michael Sands, expliquei meu desejo de produzir uma tradução oficial, ele aceitou e me avisou que a edição revisada estava prestes a ser lançada. Mais uma excelente notícia.

E foi assim que tudo começou, o que seria apenas para diversão entre amigos próximos, se tornou um grande projeto. Eu não tinha nenhuma experiência editorial, então depois assinado o contrato de licenciamento eu precisei aprender muita coisa. Desde como gerir eficientemente a tradução (utilizando ferramentas apropriadas), até como comprar direitos de uso de ilustrações. Me tornei uma “editora de um homem só”, sendo responsável pela tradução, edição e lançamento de MONSTRO DA SEMANA aqui no Brasil. Desenvolvi o projeto nas minhas horas vagas, e ela foram muitas e cansativas, mas este foi um trabalho de fã para fã. Meu objetivo inicial era ter este excelente jogo em português para uso “pessoal”, no decorrer do processo este pessoal não era mais apenas eu e meus amigos, mas todos vocês que estão lendo este livro.

Eu dei meu máximo para produzir a melhor tradução possível para vocês. Eu também tentei expandir ainda mais o jogo, criando um novo tipo de caçador exclusivo para esta edição: o **Viajante**. Uma pessoa com a capacidade de viajar pelo tempo e espaço, assim como o Doutor de DOCTOR WHO, os Observadores de FRINGE, Hiro de HEROES, e porque não também, Doc Brown de DE VOLTA PARA O FUTURO e o Exterminador de O EXTERMINADOR DO FUTURO. Creio que isto pode abrir mais um pouco o leque de temas abordados em MONSTRO DA SEMANA. Ainda mais quando lembramos que os *Monstros* não precisam ser necessariamente sobrenaturais. Assassinos em série, chefões do crime, ciborgues e alienígenas também são monstros perfeitos para serem usados no jogo.

Esta foi a grande aventura desta tradução. Isso é tudo pessoal, desculpem por esta longa digressão, fiquem agora com MONSTRO DA SEMANA.

Araraquara, Outubro de 2015
Luiz Borges, o tradutor





EXISTEM MONSTROS LÁ FORA

A maioria das pessoas não acredita em monstros, mas eles são reais. Quando alguém descobre que monstros são reais, é geralmente pouco antes de ser devorado.

Mas algumas pessoas são tão sórdidas, tão espertas, tão loucas ou tão ferradas, que conseguem sobreviver. E alguns destes sobreviventes embarcam numa cruzada contra os monstros.

Você é um deles.

Pode ser que você tome a frente para defender sua cidade natal de todo mal que chegue até ela.

Pode ser que você pegou a estrada e vai caçando eles onde quer que você os encontre.

Pode ser que você tenha poderes mágicos te colocam no mesmo patamar que eles, ou que seu nome tenha surgido em profecias milhares de anos atrás.

Sua única certeza é que você não voltará para sua velha e segura vidinha.

NO QUE VOCÊS SE MIETERAM?

Quando vocês forem jogar este jogo, a maioria de vocês vai criar caçadores, pessoas que dedicam sua vida a matar monstros.

Um dos jogadores será o Guardião (o nome mais curto para “Guardião de Monstros e Mistérios”). O Guardião estará encarregado de:

- criar monstros e mistérios para os caçadores lidarem
- dar vida ao mundo
- representar os monstros e pessoas que os caçadores encontram.

O resto de vocês vai decidir como os caçadores trabalharam juntos para investigar as situações estranhas que eles encontram, destruir monstros que estão causando confusão e salvar as pessoas dos perigos.

Seus caçadores não são pessoas normais — vocês não são nem mesmo *caçadores de monstros* normais. Vocês são aqueles que se destacam, cheios de si e fodões em dobro. Vocês podem mudar o mundo — salvá-lo, destruí-lo ou alterá-lo para sempre. De uma forma ou outra, vocês vão fazer a diferença.



O QUE VOCÊS VÃO PRECISAR?

O jogo funciona melhor com três a cinco pessoas, com um de vocês agindo como Guardião. Ele funciona com mais ou menos pessoas também, mas haverá uma mudança correspondente na quantidade de tempo que cada pessoa ficará sob os holofotes.

Tenha a mão:

- Cópias das cartilhas dos caçadores (cada uma destas é uma referência de regras e uma ficha de registros do seu caçador)
- Fichas de referências dos caçadores suficientes para todos
- Uma ficha de referência do Guardião
- Uma ficha de mistério para o Guardião ou um mistério introdutório para jogar (há um disponível na página 181)
- Lápis e papel para todos
- Um par de dados normais de seis faces para cada caçador (o Guardião não precisa de dados).

Os arquivos que você vai precisar podem ser baixados em:

- <http://monstrodasemana.wordpress.com>
- <http://genericgames.co.nz> (materiais em inglês).

Também é útil, principalmente para o Guardião, ter uma lista de nomes para dar aos personagens que farão parte do jogo (uma lista telefônica ou o elenco de um filme funciona muito bem). Se você quiser situar suas aventuras em lugares reais, uma fonte de mapas, como o Google Maps, também será útil.

É uma boa ideia ter bebidas e aperitivos para todos também.

Um mistério é uma situação para os caçadores lidarem — como um episódio de monstro da semana normal em SUPERNATURAL, BUFFY A CAÇAVAMPIROS ou ARQUIVO X. Cada vez que você sentar para jogar espere concluir um único mistério em 2–4 horas. Algumas vezes ele pode se esticar demais, então o mistério pode ser dividido, assim como um episódio, em duas partes. O primeiro jogo vai demorar um pouco mais, porque vocês precisarão criar os caçadores primeiro.

O QUE VOCÊS DEVEM LER?

Este livro de regras foi escrito na ordem que vocês vão precisar conforme forem jogando, com todas as informações para os caçadores primeiro e com a seção do Guardiã em seguida.

Se você quiser ir pulando e apenas pegar o básico, segue algumas sugestões:

- Se você será o Guardiã, se concentre no capítulo Primeira Sessão (página 197): ele cobre o que você precisa preparar e fazer para o primeiro jogo. É bom já conhecer os movimentos básicos dos caçadores (página 216) e as cartilhas (a partir da página 33) pelo menos superficialmente.
- Se você vai jogar como um caçador leia as cartilhas dos caçadores (a partir da página 33) e também sobre os movimentos (página 124) e classificações (página 31). O mais importante é escolher com qual caçador você quer jogar.
- Se você já jogou APOCALYPSE WORLD (ou outro jogo baseado nessas regras, como MONSTERHEARTS ou DUNGEON WORLD) então muitas coisas aqui serão parecidas. Verifique as classificações (estatísticas em APOCALYPSE WORLD) (página 31), cartilhas (livretos de arquétipos em APOCALYPSE WORLD) (página 33) e movimentos básicos (página 124) para ter uma noção das principais diferenças. Sorte é novidade (página 138). Os objetivos e princípios (página 163), ameaças (página 169) e movimentos (página 207) do Guardiã (MC em APOCALYPSE WORLD) são diferentes, e os mistérios (páginas 164 e 275) e os arcos (página 264) tomam o lugar das frentes.
- Se você for um jogador de RPG experiente que nunca jogou APOCALYPSE WORLD (o jogo de onde estas regras foram adaptadas), veja as cartilhas dos caçadores (página 33), os movimentos (página 124) e classificações (página 31). A partir daí, todo o resto deve se encaixar.

- Se você já quiser iniciar um jogo de cara, folheie “Conduzindo o Primeiro Mistério” (página 200), “Entrando no Mistério!” (página 236) e então leia “Esgotando o Prazo” (página 181). Isso deve ser suficiente para deixar você pronto para jogar. Depois você pode retomar o livro para ter todos os detalhes.

ESTRUTURA

Este livro é dividido em duas seções principais, Os CAÇADORES e O GUARDIÃO. Cada seção contém as regras correspondentes ao papel de cada jogador. É útil o Guardião estar familiarizado com como as regras funcionam para os caçadores assim como com suas próprias responsabilidades de Guardião. Também não existe nenhum motivo para que os outros jogadores evitem a seção do Guardião (não há nenhum segredo lá, exceto nos exemplos de mistérios) se eles quiserem ter outra perspectiva das regras.

CONTATO

Se vocês tiverem alguma crítica, sugestão ou apenas quiserem falar sobre o jogo, vocês têm a disposição os seguintes canais de acesso:

- Facebook de MONSTRO DA SEMANA (português):
<http://www.facebook.com/monstrodasemana>
- Site oficial de MONSTRO DA SEMANA (português):
<http://monstrodasemana.wordpress.com>
- Autor original (inglês): mike@genericgames.co.nz
- Fórum de MONSTER OF THE WEEK (inglês):
<http://apocalypse-world.com/forums/index.php?board=33.0>
- Comunidade no G+ de MONSTER OF THE WEEK (inglês):
<http://plus.google.com/communities/110209328442902551212>





OS CAÇADORES

Então você vai ser um caçador de monstros. Aqui vou mostrar para você o que vai acontecer logo na primeira vez que se sentar para jogar: criando caçadores, inventando uma história para sua equipe, investigando mistérios e destruindo monstros.

Esta seção foi escrita de forma a dizer o que você precisa saber na ordem que você vai precisar (com umas poucas divagações pelo caminho).

A PRIMEIRA SESSÃO

Em sua primeira sessão, vocês vão criar seus caçadores e investigar o seu primeiro mistério.

O primeiro passo é decidir se o grupo vai querer escolher um conceito de equipe (página 25). Isso é a razão de vocês serem uma equipe, por exemplo, “Todos nós trabalhamos para uma agência secreta que caça monstros” ou “Nós defendemos nossa cidade contra os monstros que continuam aparecendo por aqui”. O Guardião pode ter algumas sugestões baseado no que ele está planejando.

Se vocês têm um conceito de equipe que exige alguns tipos de caçadores, escolham estes tipos primeiro.

Se vocês não têm um conceito de equipe, cada um apenas escolhe uma cartilha (essa é ficha com os registros e regras do seu caçador) e depois vê como a equipe está se parecendo. Vocês precisarão decidir por que eles estão juntos, estabelecendo as histórias de um com o outro enquanto criam os caçadores e durante o jogo também.

Os tipos de caçadores são:

- **O Arcano:** um mago treinado, que utiliza magias poderosas em sua cruzada contra o mal. O caçador Arcano com seu treinamento mágico tem uma vantagem ao lidar com segredos macabros. Por exemplo: Harry Dresden de *THE DRESDEN FILES*; Willow nas últimas temporadas de *BUFFY A CAÇA-VAMPIROS*. Veja a página 34.
- **O Delinquente:** um criminoso que se tornou caçador de monstros, assombrado pelo seu passado e por seus inimigos. O caçador Delinquente é bom em situações sociais e tem muitos contatos. Por exemplo: Anna Valmont de *THE DRESDEN FILES*, Peter Bishop de *FRINGE*. Veja a página 40.
- **O Divino:** um agente de um poder superior, com uma missão para completar. O caçador Divino é bastante durão e recebeu poderes sagrados. Por exemplo: Castiel de *SUPERNATURAL*; Michael Carpenter de *THE DRESDEN FILES*. Veja a página 48.
- **O Escolhido:** uma pessoa como qualquer outra que descobriu que possui um destino especial e que recebeu poderes para concretizar isso. O caçador Escolhido é bom de briga e tem alguns poderes estranhos. Por exemplo: Buffy de *BUFFY A CAÇA-VAMPIROS*. Veja a página 54.

- **O Especialista:** um caçador que sabe tudo sobre monstros e magia. O caçador Especialista conhece muitos segredos escondidos e sabe como encontrar ainda mais, ele também tem uma base bem equipada para trabalhar. Por exemplo: Bobby Singer de SUPERNATURAL; Rupert Giles de BUFFY A CAÇA-VAMPIROS. Veja a página 60.
- **O Iniciado:** um membro de uma antiga Seita de matadores de monstros, treinados para lutar e usar magia. O caçador Iniciado é bom com magia e sua Seita fornece ajuda (e alguns problemas). Por exemplo: The Wardens de THE DRESDEN FILES; Annelise de TWENTY PALACES. Veja a página 66.
- **O Injustiçado:** um cara movido pela vingança e durão de verdade. O caçador Injustiçado está determinado a aniquilar uma raça específica de monstros e proteger as outras pessoas nesse processo. Por exemplo: Dean e John Winchester de SUPERNATURAL. Veja a página 72.
- **O Lunático:** um teorista da conspiração. O caçador Lunático é ótimo em descobrir coisas e ver como os eventos de mistérios separados estão todos conectados. Por exemplo: Agente Mulder ou Os Pistoleiros Solitários de ARQUIVO X. Veja a página 78.
- **O Monstruoso:** um monstro lutando do lado dos mocinhos. O caçador Monstruoso é bastante estranho e pode ter uma variedade de poderes diferentes dependendo de qual raça de monstro ele pertence. Por exemplo: Angel de BUFFY A CAÇA-VAMPIROS e ANGEL; Bill Compton de TRUE BLOOD. Veja a página 84.
- **O Mundano:** uma pessoa comum e normal. O caçador Mundano é especialmente bom em lidar com as pessoas comuns que vocês encontram e precisam resgatar. Ele também é muito bom em ser capturado pelos monstros (o que pode ser mais útil do que você imagina). Por exemplo: Xander ou Cordelia de BUFFY A CAÇA-VAMPIROS. Veja a página 90.
- **O Profissional:** um empregado de uma Agência que caça monstros. O caçador Profissional é bom de briga e ótimo em trabalhar em equipe. Por exemplo: Riley e a Iniciativa de BUFFY A CAÇA-VAMPIROS; Olivia Dunham de FRINGE. Veja a página 96.
- **O Sinistro:** uma pessoa com poderes psíquicos ou mágicos. O caçador Sinistro tem poderes que são estranhos e assustadores — e que não estão completamente sob o controle do Sinistro. Por exemplo: Sam Winchester de SUPERNATURAL; Willow das primeiras temporadas de BUFFY A CAÇA-VAMPIROS. Veja a página 102.
- **O Viajante:** uma viajante espacial, temporal ou dimensional. O caçador Viajante já viu o futuro e com o seu conhecimento e sua tecnologia veio para o passado para evitar que ele aconteça de novo. Por exemplo: O Doutor de DOCTOR WHO; Os Observadores de FRINGE. Veja a página 108.

TIPOS EXTRAS DE CAÇADORES

Existem várias cartilhas extras disponíveis, algumas oficiais e outras feitas por fãs. Você pode encontrar dicas em como fazer a sua própria na página 349.

Os caçadores disponíveis atualmente incluem:

- **O Bisbilhoteiro.** Um jornalista procurando pela história real por trás dos eventos estranhos. Ótimo em descobrir coisas novas, terrível numa luta. Por exemplo: The Ghostfacers de SUPERNATURAL.
- **O Cientista de Ação.** Como ele é chamado, um cientista pronto para a ação e para lidar com monstros. Diretamente inspirado por ATOMIC ROBO.
- **O Cientista Maluco.** Um cientista louco que viu os erros do seu caminho e agora trabalha para o bem. É o que dizem...
- **O Construído.** Um ser fabricado, agora livre do seu criador. Inspirado pelo monstro de Frankenstein.
- **O Exilado.** Um caçador de monstros do passado que foi transportado para os dias atuais.
- **O Invocado.** Uma criatura invocada para acabar com o mundo, mas que decidiu que ela não quer fazer isso. Vários poderes estranhos, forte e difícil de matar. Por exemplo: HELLBOY.
- **O Luchador.** Um lutador de luta livre mascarado, lutando para proteger os inocentes entre uma luta e outra.
- **O Moleque Enxerido.** Gentem! Eu acho que tem mais alguma coisa acontecendo aqui, o velho Smithers parece estar envolvido! Por exemplo: A turma do SCOOBY-DOO.
- **O Parceiro.** Ele idolatra outro caçador na equipe e é bom em ajudá-lo. Um dia, ele pode ser tão bom quanto seu herói. Por exemplo: Garth de SUPERNATURAL.
- **O Predador.** Um caçador especializado que decidiu caçar monstros pela emoção da caçada ao invés da necessidade de proteger.
- **O Truculento.** O lutador mais casca-grossa e difícil de matar. Por exemplo: Ray Lilly de TWENTY PALACES ou Owen Pitt de MONSTER HUNTER INTERNATIONAL.

A maioria desses caçadores está disponível (em inglês) no site de MONSTER OF THE WEEK. Eventualmente eles serão traduzidos para o português também.

SÓ UM DE CADA TIPO

Apenas um caçador de cada tipo é permitido ao mesmo tempo em qualquer jogo. Isso se deve ao fato de que você não é apenas *um dos* caçadores deste tipo: você é o arquétipo. Pode haver uma agência inteira de caçadores de monstros profissionais, mas apenas um deles é *O Profissional*.

CRIANDO SEU CAÇADOR

Depois de você escolher seu tipo de caçador, você vai passar uns 20–30 minutos da primeira sessão definindo as habilidades e estabelecendo os relacionamentos em sua equipe. Siga as instruções na sua cartilha para criar seu caçador. Você não precisa perder muito tempo decidindo cada opção da cartilha — se você se arrepender de alguma escolha, você sempre pode revisá-la após a primeira sessão.

Quando você chegar na seção de “Apresentações”, espere até todos chegarem lá. O Guardião vai orientar vocês enquanto criam seus caçadores, então fale com ele se tiver alguma dúvida (há instruções para o Guardião de como guiar esse processo em “A Primeira Sessão” na página 197).

CONCEITOS DE EQUIPE

É bom decidir por que os caçadores formaram uma equipe. Vocês podem já ter decidido isso. Se não, tenham uma rápida discussão e vejam se vocês chegam em uma ideia — mesmo que seja apenas uma ideia vaga.

A combinação de cartilhas que vocês selecionaram pode exigir um conceito de equipe específico. Ou pode parecer que duas (ou mais) equipes de caçadores se juntaram (por exemplo, uma família e uma agência do governo) — neste caso, é bom se perguntarem por que eles estão cooperando.

Se ninguém tiver uma ideia, vocês podem ou decidir isso depois (após vocês criarem todos os caçadores e descobrirem seu histórico juntos) ou vocês podem aceitar que essa equipe é uma coleção de caçadores aleatórios: algumas vezes não tem problema deixar as coisas se desenvolverem durante o jogo.

Também não pense em seu conceito como uma coisa permanente. Vocês vão querer revisá-lo enquanto criam seus caçadores de acordo com as escolhas que forem fazendo pelo caminho.

PERSONALIZAÇÃO DE EQUIPE

Algumas vezes seu conceito de equipe vai precisar de outras coisas além das opções normais de criação do personagem. Essas são coisas que fazem o jogo funcionar melhor. Se você se pegar dizendo “Não faz sentido nós não termos isto”, e todos concordarem, então isso é um bom candidato para personalização.

Decida como um grupo se qualquer mudança é necessária, e que mudança é essa. Vocês podem verificar estas coisas a qualquer momento, isso pode ocorrer quando vocês escolherem o conceito ou pode ser que vocês só percebam isso mais tarde.

Seu conceito pode exigir:

- Equipamento que não está nas opções da cartilha. Por exemplo: seu conceito de equipe faz os caçadores estarem sempre em movimento, mas nenhuma das cartilhas inclui transporte na seção de equipamentos. Vocês podem decidir que a equipe tem uma van para viajar.
- Alguma coisa que pode ser descrita como um movimento personalizado (página 340). Por exemplo: o seu conceito de time é que todos são membros de uma organização secreta, então todos iniciam com uma versão do movimento **Lidar com a Agência** do Profissional (página 98).
- Novas opções quando você subir de nível (página 145). Por exemplo: o conceito da equipe inclui um artefato místico para cada caçador, mas os poderes não estão disponíveis no início. Cada caçador pode escolher liberar um dos poderes do artefato quando ele subir de nível.

EXEMPLOS DE CONCEITOS DE EQUIPE

Aqui estão alguns exemplos de conceitos de equipe. Use-os como estão ou como inspiração para suas próprias ideias.

O MATADOR E SEU BANDO

Um escolhido e seu grupo de apoio. Com sorte, vocês poderão salvar o mundo.

O time tem um Escolhido, que está no centro de tudo. Um Arcano, Especialista ou Iniciado poderia ser um bom mentor. Um Mundano ou Lunático poderia ser um amigo do Escolhido. Um Divino, Monstruoso ou Sinistro forneceria para equipe alguns poderes mágicos para ajudar.

FAMÍLIA DE CAÇADORES VIAJANTES

O negócio da família é caçar monstros. A vida nômade, ficando em uma cidade apenas o suficiente para encontrar e destruir o que quer que esteja causando problema, bem... ela é perfeitamente adequada para alguns de vocês. Para outros, nem tanto.

Esse conceito de equipe é mais adequado para o Injustiçado, Sinistro, Divino, Especialista, Lunático e Escolhido. Um Monstruoso poderia se encaixar também, mas não confortavelmente. Todos os outros, exceto o Profissional, poderiam completar a equipe. Se existe um Iniciado, talvez a Seita seja composta de certas linhagens de sangue, então todos na família são membros.

Vocês são todos uma família ou tão próximos quanto família.

Ah, não se esqueça de garantir um carro maneiro. Ou um carro razoável e anônimo, se for isso que preferir. Se nenhum dos caçadores tiver um veículo, você pode decidir que a equipe recebe um como personalização.

A ORDEM

Todos vocês são membros de uma antiga ordem de matadores de monstros.

Você precisará de um Iniciado. Todos os outros fazem parte da equipe que o Iniciado lidera: o Sinistro, Especialista, Mundano, Lunático, Delinquente ou Escolhido todos funcionam bem aqui.

Todos são membros da Ordem, mas inicialmente apenas o Iniciado vai lidar com os superiores. Como uma personalização, qualquer um pode pegar o movimento **Boa reputação na Seita** como uma opção de subida de nível (página 67). Qualquer um também pode pegar uma das armas antiquadas do Iniciado (página 69) no lugar de uma escolha de arma normal.

EQUIPE DE CASOS INEXPLICADOS

A Agência precisa de uma equipe para lidar com as coisas estranhas que os agentes comuns não entendem. Estes são vocês: A Equipe de Casos Inexplicados. Vocês verificam desaparecimentos misteriosos, monstros feitos de fungos, abduções alienígenas, vampiros e tudo mais que os agentes normais não conseguem lidar.

Este conceito de equipe exige um Profissional. Um Lunático, Mundano, Especialista, Sinistro ou Injustiçado poderiam cada um ser boas escolhas para preencher o currículo de habilidades da equipe, enquanto um Delinquente poderia ter alguns contatos úteis.

A Agência do Profissional emprega toda a equipe. Como personalização, permita que qualquer um dos caçadores receba o movimento do Profissional **Lidar com a Agência** como uma opção de subida de nível (página 98). Até lá, eles são apenas consultores, temporários ou estagiários.



ANTES DE CRIAR SEU CAÇADOR

Antes de você começar, você precisa saber sobre dois conceitos do jogo: movimentos e classificações.

As cartilhas de caçadores mencionam alguns outros termos que ainda não foram introduzidos. Não se preocupe com isso, você ainda não precisa entendê-los neste momento. Se você quiser saber mais, leia a seção “Como Jogar” iniciando na página 118.

OS MOVIMENTOS

Movimentos cobrem as situações na qual as regras do jogo entram em cena para te ajudar a determinar o que acontece.

Se o seu caçador quer fazer alguma coisa que qualquer pessoa normal pode fazer, então isso simplesmente acontece.

Movimentos são usados para determinar o resultado nos casos que o seu caçador tenta fazer:

- alguma coisa que pessoas normais não podem fazer, como lançar um feitiço mágico;
- alguma coisa perigosa, como entrar em uma briga com um monstro;
- alguma coisa que ficaria mais emocionante se o resultado não fosse decidido por si próprio. Por exemplo, ver se a mentira que o caçador contou para a vítima do ataque de um monstro vai ter alguma repercussão.

Cada movimento é acionado quando uma situação específica acontece no jogo. Veja quando o movimento diz que ele ocorre e siga as instruções quando isso acontece.

*Por exemplo, você precisa usar o movimento **proteger alguém** para salvar outro caçador do ataque de uma marionete esquelética. O movimento diz que quando você **prevenir dano a outro personagem** deve rolar +Braveza, então você rola os dados e consegue dois e cinco. São sete e seu caçador tem Braveza +1 para um total de oito. As ins-*

truções do movimento dizem que com 7-9 você protege o alvo sem problemas, mas você sofre o dano que o ameaçava.

Após você reconhecer o acionador do movimento, ele te dirá o que fazer em seguida. Movimentos podem:

- pedir para você rolar os dados, com os resultados determinando o que acontece em seguida;
- conceder uma habilidade especial que você pode usar sempre que quiser;
- dar um bônus para certas rolagens;
- dar opções extras para usar em certas situações.

OS MOVIMENTOS BÁSICOS DOS CAÇADORES

Todos os caçadores possuem um conjunto de movimentos que os permitem investigar e lidar com monstros. Estes são chamados 'movimentos básicos' (página 124). Existem oito movimentos básicos:

- **Agir sob pressão**, usado em qualquer situação difícil ou perigosa que não for coberta por outro movimento.
- **Dar uma mão**, usado para ajudar outro caçador a fazer alguma coisa. Se você tiver sucesso, você dará um bônus para ele fazer a tarefa.
- **Investigar um mistério**, usado para descobrir com que tipo de monstro você está lidando, o que ele pode fazer e o que ele está planejando.
- **Manipular alguém**, usado para tentar convencer alguém a fazer alguma coisa para você, após você dar alguma razão para ela fazer isso.
- **Partir pra porrada**, usado para lutar. Lugar com monstros principalmente.
- **Perceber uma enrascada**, usado para descobrir que perigos estão ameaçando você neste momento. Por exemplo, se você achar que está caminhando para uma armadilha ou quiser fazer alguma análise tática.
- **Proteger alguém**, usado para salvar alguém do perigo.
- **Usar magia**, usado para lançar feitiços mágicos ou usar itens encantados.

Além disso, cada cartilha de caçador tem seu próprio conjunto de movimentos. Estes são chamados 'movimentos da cartilha'.

AS CLASSIFICAÇÕES

Seu caçador tem classificações que descrevem o quanto ele bom em certas áreas que são importantes quando ele estiver caçando monstros. As classificações são adicionadas (ou subtraídas) do seu total de dados quando você rolar para um movimento.

- **Braveza** mede o quão forte e violento você é numa luta. Ela é adicionada nas suas rolagens de dados para os movimentos básicos **partir pra porrada** e **proteger alguém**.
- **Esperteza** mede o quão perspicaz e atento você é. Ela é adicionada nas suas rolagens de dados para os movimentos básicos **investigar um mistério** e **perceber uma enrascada**.
- **Estranheza** mede o quão sintonizado com o sobrenatural você é. Ela é adicionada nas suas rolagens de dados para o movimento básico **usar magia**.
- **Firmeza** mede o quão calmo e controlado você é. Ela é adicionada nas suas rolagens de dados para os movimentos básicos **agir sob pressão** e **dar uma mão**.
- **Sutileza** mede o quão agradável e persuasivo você é. Ela é adicionada nas suas rolagens de dados para o movimento básico **manipular alguém**.

As classificações variam de -1 até +3.

- -1 é ruim
- 0 é mediano
- +1 é bom
- +2 é muito bom
- +3 é fenomenal





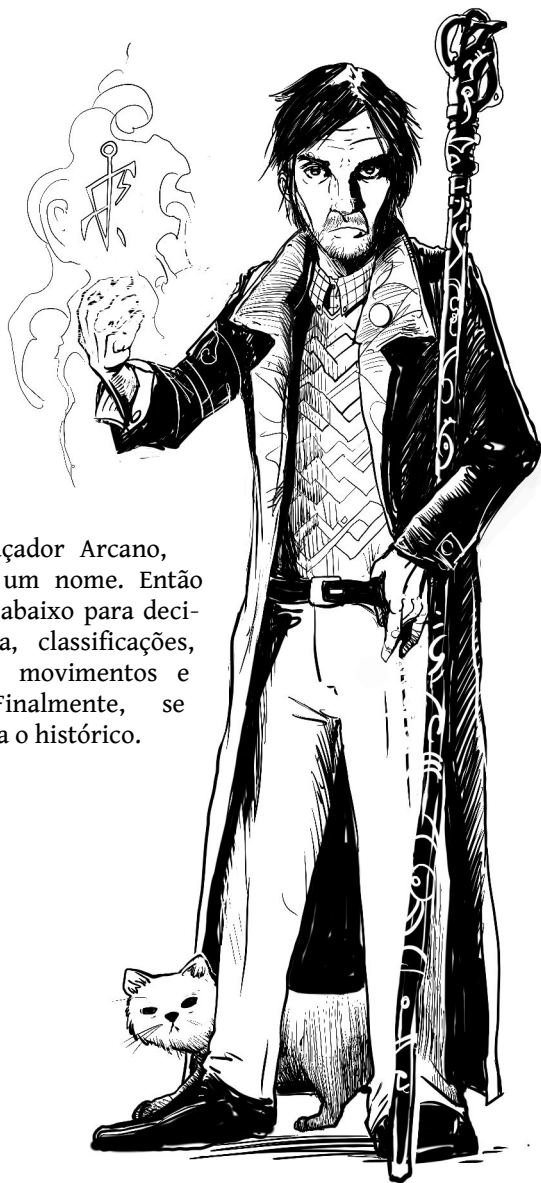


AS CARTILHAS

A seguir estão as cartilhas dos caçadores, que definem como criar seu caçador e quais habilidades cada caçador pode usar.

O ARCANO

Eu combato o fogo com fogo mágico.



Para criar seu caçador Arcano, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, magia combativa, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, andrógino
- Olhos sombrios, olhos ferozes, olhos cansados, olhos faiscantes.
- Roupas amarrotadas, roupas estilosas, roupas góticas, roupas antiquadas.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza ± 0 , Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza +1, Sutileza -1
- Braveza +1, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza -1, Sutileza ± 0
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza +2, Firmeza ± 0 , Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza ± 0 , Sutileza +1
- Braveza ± 0 , Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza ± 0 , Sutileza ± 0

MAGIA COMBATIVA

Você tem alguns feitiços de ataque que pode usar como armas. Quando você usar estes feitiços para **partir pra porrada**, role +Estranheza em vez de +Braveza. Algumas vezes a situação pode fazer você **agir sob pressão** para que o feitiço seja lançado sem problemas.

Escolha três opções da lista abaixo. Seus feitiços combativos podem combinar qualquer base com qualquer efeito.

Magia combativa (escolha três, tendo pelo menos uma base):

Bases:

- Explosão [2-dano perto mágica chamativa barulhenta]
- Bola [1-dano perto área mágica chamativa barulhenta]
- Míssil [1-dano longe mágica chamativa barulhenta]
- Muralha [1-dano perto barreira 1-armadura mágica chamativa barulhenta]

Efeitos:

- Fogo: Adicione +2 de dano e [fogo] para uma base. Com 10+ em uma rolagem de magia combativa, o fogo não via se espalhar.
- Força ou Vento: Adicione +1 de dano e [empurrão] para uma base; ou +1 de armadura para uma muralha.
- Raio ou Entropia: Adicione +1 de dano e [brutal] para uma base.
- Frio ou Gelo: Adicione -1 de dano e +2 de armadura para uma muralha; ou +1 de dano e [restritiva] para outras bases.
- Terra: Adicione [empurrão restritiva] para uma base.
- Necromântica: Adicione [drena-vida] para uma base.

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e quatro movimentos de caçador Arcano. Você recebe este:

- **Ferramentas e técnicas:** Para poder usar sua magia combativa efetivamente, você depende de uma série de ferramentas e técnicas. Se você não utilizá-las, haverá algumas complicações. Elimine uma destas; você vai necessitar das outras.
 - **Consumíveis:** Você precisa ter certos suprimentos — pós, óleos, etc. — a mão para lançar seu feitiço. Eles são consumidos quando você lança o feitiço. Se você não os tiver a mão, seu corpo será o substituto: receba [1-dano ignora-armadura] quando lançar.
 - **Focos:** Você precisa de varinhas, cajados e outros implementos chamativos para focar seus esforços de forma mais poderosa. Se você não tiver o que precisa a mão, sua magia combativa causa -1 de dano.
 - **Gestos:** Você precisa ser capaz de gesticular com suas mãos de forma chamativa para poder usar sua magia combativa. Se você estiver preso de alguma forma você ainda consegue lançar o feitiço, mas as chances de dar errado são maiores; receba -1 constante em sua magia combativa.
 - **Encantamentos:** Você precisa falar em uma linguagem mística para controlar sua magia sem filtrá-la diretamente com sua mente. Se você usar um feitiço de magia combativa, com sucesso ou falha, enquanto não pode ou não quer falar, você deve imediatamente **agir sob pressão** para evitar embaralhar seus pensamentos — produzindo alucinações, perda de sentidos e desorientação em geral.



Depois escolha três destes:

- Treinamento mágico avançado:** Se você tiver duas de suas três **Ferramentas e técnicas** à disposição, você pode ignorar a terceira.
- Reputação mágica:** Escolha três grandes grupos ou organizações da comunidade sobrenatural, o que pode incluir alguns dos tipos mais sociáveis de monstros. Eles ouviram falar você e respeitam seu poder. Com humanos afetados, receba +1 adiante para **manipular alguém**. Você pode usar **manipular alguém** em monstros afetados como se eles fossem humanos, mas sem bônus.
- Poderia ser pior:** Quando você falhar em uma rolagem para **usar magia** você pode usar uma das seguintes opções em vez de perder o controle da magia:
 - **Fiasco:** As preparações e materiais para o feitiço foram arruinados. Você terá que começar do zero com o tempo de preparação dobrado.
 - **Isso não vai ser bom:** O efeito acontece, mas você aciona todos os defeitos listados menos um. Você escolhe qual defeito vai evitar.
- Vestuário encantado:** Escolha uma peça de vestuário do dia a dia — ela está encantada sem nenhuma alteração na aparência. Receba 1 de dano a menos de qualquer coisa que tentar te acertar através da peça de roupa.
- Adivinhação forense:** Quando você **investigar um mistério** com sucesso, você pode perguntar “Que magia foi feita aqui?” como uma pergunta extra e gratuita.
- Vá com tudo ou vá pra casa:** Quando você precisar **usar magia** como um requisito de **magia grandiosa**, receba +1 constante nestas rolagens de **usar magia**.
- Não é minha culpa:** Receba +1 para **agir sob pressão** quando estiver lidando com as consequências dos seus próprios feitiços.
- Praticante:** Escolha dois efeitos dos disponíveis de **usar magia**. Receba +1 para **usar magia** sempre que escolher um destes efeitos.
- Escudo mágico:** Quando você **proteger alguém**, você recebe [2-armadura] contra qualquer dano que seja transferido para você. Isto não acumula com outras armaduras, se houver.
- Terceiro olho:** Quando você **perceber uma enrascada**, você pode **abrir seu terceiro olho** por um momento para perceber informações extras. Receba +1 de reserva em qualquer resultado 7 ou maior, você também consegue enxergar coisas invisíveis. Com uma falha, você ainda pode reservar 1, mas você está exposto aos perigos sobrenaturais. A totalidade da realidade oculta é dura na mente!

EQUIPAMENTOS

Você não precisa de muito — além de qualquer foco ou consumível para dar poder à sua magia. No entanto, ainda é bom ter uma reserva.

Armas de reserva (escolha uma):

- Revólver velho [2-dano perto recarga barulhenta]
- Faca ritualística [1-dano contato]
- Espada herdada [2-dano contato brutal]

APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Arcano pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele age como sua consciência quando você sente o poder subir à cabeça. Pergunte a ele sobre a última vez que isto aconteceu.
- Parentes de sangue, embora vocês não tenham tido contato por vários anos. Pergunte a ele como vocês se reconectaram.
- Mentor de uma outra vida. Pergunte a ele o que ele te ensinou.
- Quando você o resgatou exibindo sua magia, você o introduziu ao sobrenatural. Diga a ele que criatura estava atrás dele.
- Uma velha rivalidade que se tornou uma forte amizade. Diga a ele o que vocês disputavam.
- Você pensou que ele estava morto, e agora ele está de volta. O que o “matou”?
- Ele é um interesse amoroso que vai e volta. Pergunte a ele o que mantém vocês separados. Diga a ele o que mantém vocês juntos.
- Um companheiro de luta. Vocês enfrentaram as maiores ameaças juntos.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer dano, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Estranheza (máximo +3).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- Receba +1 em Bravura (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Arcano.
- Pegue outro movimento de Arcano.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue outra escolha de Magia Combativa.

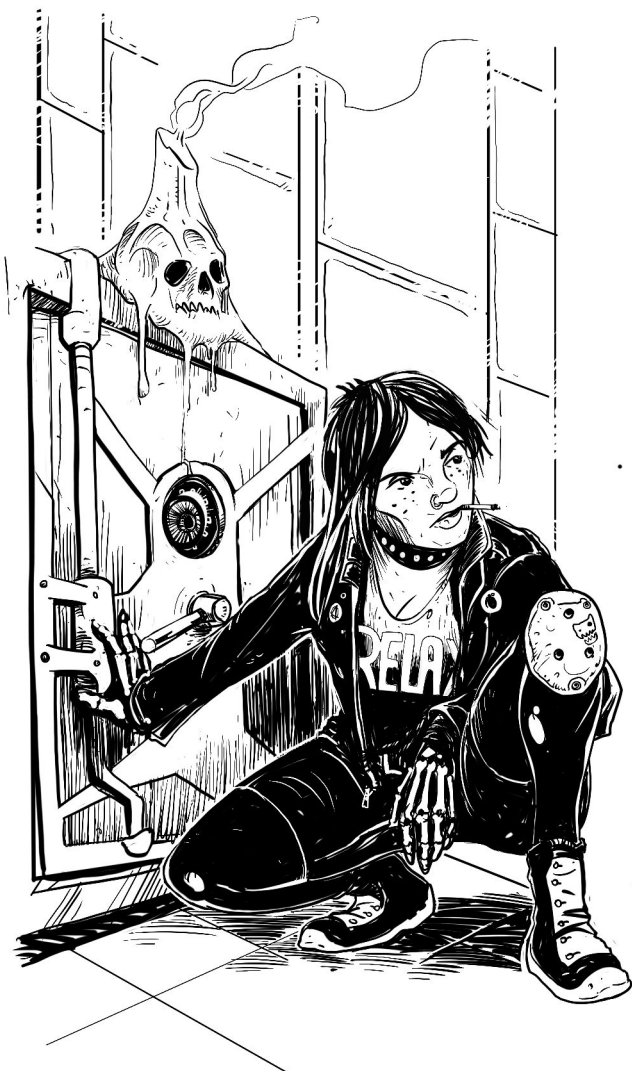
Depois de você subir de nível cinco vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Apague uma caixa marcada de Sorte.
- Pegue outra escolha de Magia Combativa.
- Você pode eliminar outra opção das suas *Ferramentas e técnicas*.

O DELINQUENTE

Isso, eu estive por aí. Já fiz um pouquinho disso, um pouquinho daquilo. Quando eu entrei no submundo secreto de monstros e magia... bem... ele não era tão diferente do submundo que eu já conhecia. Foi fácil entrar nos esquemas, igual eu fazia antes.



Para criar seu caçador Delinquente, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, antecedentes, perseguição, submundo, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, oculto.
- Olhos duros, olhos amigáveis, olhos vigilantes, olhos sorridentes, olhos calculistas.
- Estilo das ruas, terno sob medida, terno barato, trajes esportivos, roupas discretas.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza ± 0 , Esperteza +2, Estranheza -1, Firmeza +1, Sutileza +1
- Braveza +2, Esperteza +1, Estranheza ± 0 , Firmeza +1, Sutileza -1
- Braveza ± 0 , Esperteza +2, Estranheza -1, Firmeza +2, Sutileza -1
- Braveza ± 0 , Esperteza +1, Estranheza -1, Firmeza +1, Sutileza +2
- Braveza -1, Esperteza +1, Estranheza +1, Firmeza ± 0 , Sutileza +2

ANTECEDENTES

Você fazia trabalhos fora da legalidade antes de se tornar um caçador de monstros. O que você fazia?

- Capanga.** Role +Braveza em vez de +Sutileza quando você **manipular alguém** com ameaças de violência.
- Arrombador.** Quando você **invadir um local protegido**, role +Esperteza. Com 10+ escolha três e com 7-9 escolha dois de: você entra sem ser visto; você sai sem ser visto; você não faz uma bagunça; você encontra o que você procura.
- Vigarista.** Quando você for **manipular alguém**, você pode perguntar ao Guardião “O que vai convencer esta pessoa a fazer o que eu quero?”. O Guardião deve dar uma resposta honesta, mas não necessariamente completa.
- Intermediário.** Se você precisar **comprar, vender ou arranjar alguma coisa ou alguém**, role +Sutileza. Com 10+, você conhece a pessoa certa que vai se interessar. Com 7-9, você a conhece única pessoa que pode fazer isso, mas tem uma complicação. Escolha uma: você deve para ele; ele sacaneou você; você sacaneou ele. Com uma falha, a única pessoa que pode ajudar é alguém que tem ódio mortal por você.
- Assassino.** Quando você der o primeiro tiro em um alvo desatento, cause +2 de dano.

- Charlatão.** Quando você quiser **convencer pessoas com truques de mágica**, role +Firmeza. Com 10+, sua plateia fica de boca aberta e é enganada por sua ilusão. Com 7–9, você escorregou algumas vezes, e talvez alguém tenha percebido. Você também pode **manipular alguém** usando técnicas de adivinhação. Quando fizer isso, pergunte “O que eles estão esperando ouvir agora?” como uma pergunta livre (mesmo com uma falha).
- Punguista.** Quando você **roubar alguma coisa pequena**, role +Sutilidade. Com 10+, você pega a coisa e ninguém nota você pegando. Com 7–9, escolha uma: você não pega a coisa; você pega a coisa errada; eles se lembram de você depois.

PERSEGUIÇÃO

Você não chegou até aqui sem fazer inimigos. Escolha pelo menos dois destes e dê nomes às pessoas envolvidas.

- Um investigador da polícia, _____, assumiu como missão pessoal tirar você das ruas.
- Você teve um rival no seu passado, _____, que nunca perde uma chance de ferrar você.
- Você irritou um criminoso influente, _____, e ele vai fazer tudo que puder para destruir você.
- _____ é alguém com poderes especiais, pessoa ou monstro, que você tirou vantagem.
- _____ é um velho parceiro que você traiu no meio de um trabalho.

SUBMUNDO

Escolha como você descobriu sobre o submundo real. Tenha isso em mente quando você selecionar seus movimentos na próxima seção para que tudo se encaixe.

- O alvo de um trabalho era uma criatura perigosa. Escolha um: vampiro, lobisomem, troll, reptiliano.
- Você trabalhou com alguém que era mais do que ele aparentava. Escolha um: feiticeiro, demônio, fada, médium.
- Você foi contratado por alguma coisa estranha. Escolha um: imortal, deus, extradimensional, bruxa.
- As coisas deram errado em um trabalho — incluindo, mas não limitado a, topor com (escolha um): uma horda de goblins, um grupo de carníçais, um devorador de sonhos, uma salamandra de fogo.



MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e escolhe dois movimentos de caçador Delinquente.

- Artefato:** Você “encontrou” um artefato mágico com poderes vantajosos e o guardou para si. Escolha um: Amuleto protetor [1-armadura mágico recarga]; Talismã da sorte (pode ser usado como um ponto de Sorte grátis, apenas uma vez); Grimório (estudar o livro de concede +1 adiante para usar magia); Chave mestra (abre qualquer porta lacrada com magia); Pedra do diabinho (um demônio fraco é obrigado a servir o portador, o diabinho deve ser invocado com um movimento **usar magia**).
- Bando:** Você tem um bando habitual, uma equipe de três ou quatro pessoas que vão te ajudar com praticamente qualquer coisa. Eles valem como uma equipe (veja a página 147).
- Pacto com o diabo:** Você vendeu sua alma para o Diabo. Escolha uma ou duas coisas que você recebeu do pacto: riqueza; fama; juventude; prazer; perícia (adicione +1 em duas classificações). O pagamento será cobrado quando você morrer, em seis meses se você escolheu duas coisas ou então em um ano.

- Amigos na corporação:** Você conhece alguns policiais que podem ser convencidos a fazer vista grossa ou algum favor para você nas circunstâncias certas. Você pode **agir sob pressão** para entrar em contato com eles quando você precisa desviar a atenção da lei e da polícia. Isso terá um custo, embora talvez não seja imediato.
- Gangster:** Você foi “efetivado” dentro de uma gangue. Dê nome à gangue e descreva como suas operações se ligam com seu passado. Você pode chamar membros da gangue para te ajudar, mas eles vão querer um pagamento. Seus chefes pedirão coisas para você de tempos em tempos e você será pago por isso. Problemas menores serão ignorados, mas é melhor você não sacanear nenhum outro efetivo da gangue.
- Volante:** Você recebe +1 constante enquanto dirige e você também consegue fazer ligação direta em qualquer coisa (quanto mais velho for, menos ferramentas você precisa para isso). Você também possui dois veículos convenientes à disposição (talvez um carro esporte e uma van).
- Velha vizinhança:** Seu bando faz questão de manter os moradores contentes — mantendo-os seguros e garantindo que tudo funcione bem. Quando você está de volta na sua velha vizinhança, você sempre consegue achar pessoas que podem te esconder ou te ajudar com algum pequeno favor, sem fazer nenhuma pergunta.
- Notoriedade:** Você tem uma reputação pelo seu passado criminoso. Quando você **revelar quem você é**, sua reputação terrível vale como uma razão para as pessoas fazerem o que você pedir no movimento **manipular alguém**. É lógico que revelar a sua identidade para alguém pode criar problemas mais tarde.

EQUIPAMENTOS

Armas efetivas (escolha três):

- Revólver .22 [1-dano perto recarga pequena]
- Revólver .38 [2-dano perto recarga barulhenta]
- Pistola 9mm [2-dano perto barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]
- Rifle de caça [2-dano longe barulhenta]
- Facão [1-dano contato]
- Taco de beisebol [1-dano contato]
- Submetralhadora [2-dano perto recarga automática]
- Fuzil automático [3-dano perto/longe automática]

APRESENTAÇÕES



Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Delinquente pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

WANTED BY THE FBI

**ESCAPED FEDERAL PRISONER
FRANK LEE MORRIS**

Photographs taken 1960 FBI No. 2,157,606

Aliases: Carl Cecil Clark, Frank Laine, Frank Lane, Frank William Lyons, Frankie Lyons, Stanley O'Neal Singletary, and others

DESCRIPTION

<p>Age: 35, born September 1, 1926, Washington, D. C.</p> <p>Height: 5' 7 1/4"</p> <p>Weight: 135 pounds</p> <p>Build: Medium</p> <p>Hair: Brown</p> <p>Eyes: Hazel</p> <p>Scars and Marks: Numerous tattoos including devil's head upper right arm, star base of left thumb, "13" base of left index finger</p>	<p>Complexion: Ruddy</p> <p>Race: White</p> <p>Nationality: American</p> <p>Occupations: Car salesman, draftsman, painter</p>
---	---

Fingerprint Classification: 22 M 9 U 100 12
L T U 000

CRIMINAL RECORD

Morris has been convicted of burglary, larceny of an automobile, grand larceny, possession of narcotics, bank burglary, armed robbery and escape.

CAUTION

MORRIS HAS BEEN REPORTED TO BE ARMED IN THE PAST AND HAS A PREVIOUS RECORD OF ATTEMPTED ESCAPE. CONSIDER EXTREMELY DANGEROUS.

A Federal warrant was issued on June 13, 1962, at San Francisco, California, charging Morris with escaping from the Federal Penitentiary at Alcatraz in violation of Title 18, U. S. Code, Section 751.

IF YOU HAVE INFORMATION CONCERNING THIS PERSON, PLEASE NOTIFY ME OR CONTACT YOUR LOCAL FBI OFFICE. TELEPHONE NUMBER IS LISTED BELOW.

↓

[Signature]
 DIRECTOR
 FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION
 UNITED STATES DEPARTMENT OF JUSTICE
 WASHINGTON 25, D. C.
 TELEPHONE, NATIONAL 8-7117

Wanted Flyer No. 307
June 14, 1962

CALIF. SAN
FRANISCO
#1-2-3155

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele sabe sobre o seu passado criminoso. Diga a ele que crimes ele viu você cometer.
- Ele estava lá quando você decidiu abandonar a vida normal e começar a caçar monstros. Decidam juntos como isso aconteceu.
- Ele é seu irmão mais novo ou seu filho (possivelmente adotado). Você se preocupa com ele.
- Ele é um primo ou parente mais distante.
- Ele salvou sua vida quando um monstro tinha a vantagem sobre você. Agora você deve uma para ele.
- Ele trabalhou com você em um trabalho semi-lícito ou ilícito. Decidam qual era o trabalho.
- Ele é sua referência moral. Quando você conversa com ele, os conselhos que ele dá mantêm você na linha.
- Você está fortemente atraído por ele. Talvez algum dia você o mereça.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Especial do Delinquente: Quando você marcar uma caixa de Sorte, alguém do seu passado (*Perseguição* ou *Submundo*) vai reaparecer na sua vida. Em breve.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Esperteza (máximo +3).
- Receba +1 em Bravura (máximo +2).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Sutileza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Delinquente.
- Pegue outro movimento de Delinquente.
- Ganhe um aliado: alguém do seu velho bando.
- Recupere um monte de dinheiro dos velhos tempos, o suficiente para viver sem se preocupar... por um ano ou dois.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Apague uma caixa marcada de Sorte.

O DIVINO

Eu sou a Luz e a Espada.

Eu fui enviado para defender os inocentes da Escuridão.

Todo o Mal temerá a mim, pois eu serei seu fim.

Para criar seu caçador Divino, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, missão, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.



APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, andrógino, assexual.
- Olhos flamejantes, olhos aterrorizantes, olhos serenos, olhos faiscantes, olhos perceptivos, olhos cintilantes, olhos brilhantes.
- Roupas sujas, terno impecável, terno amarrotado, roupas casuais, roupas práticas.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza +2, Esperteza -1, Estranheza ±0, Firmeza +1, Sutileza +1
- Braveza +2, Esperteza -1, Estranheza ±0, Firmeza +2, Sutileza -1
- Braveza +2, Esperteza +1, Estranheza +1, Firmeza ±0, Sutileza -1
- Braveza +2, Esperteza ±0, Estranheza -1, Firmeza +1, Sutileza +1
- Braveza +2, Esperteza ±0, Estranheza +1, Firmeza +1, Sutileza -1

MISSÃO

Você foi colocado na Terra para um propósito. Escolha um:

- Você está aqui para combater os planos do Adversário.
- O Fim dos Dias se aproxima. Seu papel é guiar estes caçadores para prevenir que isso aconteça.
- O Fim dos Dias se aproxima. Seu papel é guiar estes caçadores para garantir que isso aconteça.
- Você foi exilado. Você precisa trabalhar para a causa do Bem sem atrair a atenção dos seus irmãos e irmãs, pois eles estão obrigados a te executar por seus crimes.
- Um dos outros caçadores tem um papel crucial nos eventos que estão por vir. Você deve prepará-lo para este papel e protegê-lo a *todo* custo.

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e escolhe três movimentos de caçador Divino.

- Chefe do além:** Ao **iniciar cada mistério**, role +Estranheza. Com 10+, seus Superiores pedem que você faça alguma coisa simples. Com 7-9, eles pedem que você faça alguma coisa difícil ou complicada. Em todo caso, você pode fazer a eles uma das perguntas do movimento **investigar um mistério** agora. Com uma falha, é exigido que você faça algo terrível. Se você não realizar o que foi ordenado, você não pode usar este movimento novamente até que você compense a sua falha.

- Asas angelicais:** Você pode ir instantaneamente para qualquer lugar que você já visitou antes ou até onde uma pessoa que você conheça bem está. Quando você **carregar uma ou duas pessoas com você**, role +Estranheza. Com 10+, vocês todos chegam onde desejam. Com 7–9, você não consegue totalmente: ou vocês todos se separam, ou vocês todos aparecem no lugar errado.
- O que eu preciso, quando eu preciso:** Você pode armazenar qualquer pequeno objeto que possua, colocando-o em um espaço mágico que ninguém pode alcançar. Você pode recuperar qualquer coisa armazenada assim a qualquer momento; ela aparece em sua mão.
- Reconfortante:** Quando você **falar com alguém por alguns segundos com uma voz calma**, você pode acalmá-lo, bloqueando qualquer pânico, raiva ou emoções negativas que ele tenha. Isso funciona mesmo se a coisa que o fez surtar ainda estiver presente, contato que sua voz possa ser ouvida.
- Imposição de mãos:** Seu toque pode curar lesões e doenças. Quando você **impor suas mãos em alguém ferido**, role +Firmeza. Com 10+, cure 2 de dano ou uma doença, além disso ele é estabilizado. Com 7–9, você pode curar o dano ou doença assim como em 10+, mas você os transfere para si mesmo. Com uma falha, sua aura causa dano extra nele.
- Expulsar o mal:** Você pode **banir uma criatura não-natural da sua presença**. Role +Braveza. Com 10+, ela é banida. Com 7–9, demora um pouco para o banimento fazer efeito — a criatura tem tempo para realizar uma ou duas ações. De qualquer forma, a criatura banida não é ferida e você não tem controle para onde ela vai. Esse movimento pode ser usado em caçadores não-naturais (exemplo: o Monstruoso). Com uma falha, alguma coisa está mantendo ela aqui. Isso é ruim.
- Fulminante:** Seu corpo e arma divina são considerados uma fraqueza contra monstros que você lutar. Seus ataques desarmados são [2-dano pessoal/contato brutal].



EQUIPAMENTOS

Armas divinas (escolha uma):

- Espada flamejante [3-dano contato incendiária sagrada]
- Martelo do trovão [3-dano contato atordoante sagrada]
- Chicote de navalhas [3-dano contato área brutal sagrada]
- Bolsa dos seis demônios [3-dano perto mágica sagrada]
- Tridente de prata [3-dano perto prata sagrada]

Você também recebe uma armadura divina [1-armadura sagrada]. Ela tem uma aparência apropriada a sua origem divina.

APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Divino pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Se você está protegendo outro caçador como sua missão, diga isso para ele: “Você tem um papel crucial no que está por vir. Eu estou aqui para te guiar e defendê-lo.”
- Ele não deveria estar envolvido nesta situação: as profecias não mencionam ele de forma alguma. Isso chama sua atenção, mas você ainda não sabe o que isso quer dizer.
- Ele é, lá no fundo, uma pessoa boa e justa. Você deve ajudá-lo a continuar assim.
- Ele é uma abominação e deveria ser destruído, mas você não pode fazê-lo. Discuta com ele o motivo disto.
- A prece dele (mesmo informal ou inconsciente) invocou você.
- Ele te enche de sentimentos de paixão e desejo. Você está confuso a respeito das emoções mortais relacionadas.
- Ele salvou sua vida e você compreende (pelo menos intelectualmente) que você deve a ele por isso.
- Ele é a pessoa que você vai atrás para conselhos sobre coisas mortais (exemplo: comida, sexo, drogas, televisão, etc.).

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque ‘Instável’.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Braveza (máximo +3).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Sutileza (máximo +2).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- Receba +1 em Estranheza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Divino.
- Pegue outro movimento de Divino.
- Ganhe um aliado: um ser divino inferior, enviado de lá de cima para ajudar na sua missão.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Apague uma caixa marcada de Sorte.
- Altere sua Missão. Selecione outra missão das opções normais ou (com a permissão do Guardiã) crie uma nova missão.

O ESCOLHIDO

Seu nascimento foi profetizado. Você é aquele que foi Escolhido, e com suas habilidades você pode salvar o mundo. Se você falhar, tudo será destruído. Tudo depende de você. Apenas de você.

Para criar seu caçador Escolhido, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, sina, movimentos, equipamentos e arma especial. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.



APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, menino, menina, andrógino.
- Rosto disposto, rosto abatido, rosto jovem, rosto assombrado, rosto esperançoso, rosto controlado.
- Roupas de marca, estilo casual, estilo descolado, roupas normais, roupas elegantes, estilo das ruas.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza +2, Esperteza +1, Estranheza -1, Firmeza -1, Sutileza +2
- Braveza +2, Esperteza +1, Estranheza -1, Firmeza +2, Sutileza -1
- Braveza +1, Esperteza +1, Estranheza -1, Firmeza +2, Sutileza +1
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza +2, Firmeza +1, Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza -1, Estranheza +2, Firmeza +2, Sutileza +1

SINA

Você decide o que o destino está guardando para você.

Escolha como você descobriu sua sina da lista abaixo.

Como você descobriu (escolha um):

- Pesadelos e visões
- Algum maluco te contou
- Um culto antigo encontrou você
- Descoberto pelo seu arqui-inimigo
- Atacado por monstros
- Treinado desde o nascimento
- Você encontrou a profecia

Então escolha duas marcas de heroísmo e duas marcas de perdição para sua sina a partir das listas a seguir. Isso dirá como sua sina vai se desenrolar. Não tem problema se escolher marcas contraditórias, isso significa que sua sina está te puxando das duas formas.

Sempre que você marcar uma caixa Sorte, o Guardião vai colocar alguma coisa da sua sina em seu caminho.

Heroísmo (escolha duas):

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Sacrifício | <input type="checkbox"/> Uma vida normal |
| <input type="checkbox"/> Você é o Campeão | <input type="checkbox"/> Amor verdadeiro |
| <input type="checkbox"/> Visões | <input type="checkbox"/> Você pode salvar o mundo |
| <input type="checkbox"/> Treinamento secreto | <input type="checkbox"/> Aliados ocultos |
| <input type="checkbox"/> Poderes mágicos | <input type="checkbox"/> O fim dos monstros |
| <input type="checkbox"/> Herança mística | <input type="checkbox"/> Ajuda divina |

Perdição (escolha duas):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Morte | <input type="checkbox"/> Traição |
| <input type="checkbox"/> Você não pode salvar todos | <input type="checkbox"/> Dúvida |
| <input type="checkbox"/> Amor impossível | <input type="checkbox"/> Compaixão pelo inimigo |
| <input type="checkbox"/> Fracasso | <input type="checkbox"/> Danação |
| <input type="checkbox"/> Um arqui-inimigo | <input type="checkbox"/> Exércitos de monstros |
| <input type="checkbox"/> Nenhuma vida normal | <input type="checkbox"/> O fim dos dias |
| <input type="checkbox"/> Perda de entes queridos | <input type="checkbox"/> A fonte do Mal |

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e três movimentos de caçador Escolhido.

Você recebe estes dois:

- **Joguete do destino:** Ao **iniciar cada mistério**, role +Estranheza para ver o que é revelado sobre seu futuro imediato. Com 10+, o Guardião vai revelar um detalhe útil sobre o mistério iminente. Com 7-9, você tem uma vaga ideia sobre ele. Com uma falha, alguma coisa ruim vai acontecer com você.
- **Estou aqui por um motivo:** Há alguma coisa que você está predestinado a fazer. Combine os detalhes com o Guardião, de acordo com sua sina. Você não pode morrer até que isso ocorra. Se você morrer durante o jogo, você deve marcar uma caixa de Sorte e então você vai se recuperar ou voltar à vida de alguma forma. Assim que sua tarefa for concluída (ou você usar toda a sua Sorte) aí qualquer coisa pode acontecer.

Depois escolhe um destes:

- A grande entrada:** Quando você **fizer uma entrada chamativa em uma situação perigosa**, role +Firmeza. Com 10+, todos param para ver e ouvir até você acabar seu discurso de abertura. Com 7-9, você escolhe uma pessoa ou monstro para parar, ver e ouvir você até que acabar de falar. Com uma falha, você é marcado como a maior ameaça por todos os inimigos que estão presentes.
- Devastador:** Quando você **causar dano**, você pode causar +1 de dano.
- Perseverante:** Quando sua sina estiver te ferrando e mesmo assim você **agir de acordo com uma marca da sina** (de heroísmo ou de perdição) então você marca experiência. Se for uma marca de heroísmo, receba +1 adiante.
- Invincível:** Sempre considere você como tendo [2-armadura]. Isso não é cumulativo com outras proteções.

- Resiliente:** Você se recupera mais rápido que pessoas normais. Sempre que seus danos são curados, cure um ponto extra. Além disso, seus ferimentos são contados com 1 de dano a menos para os propósitos dos movimentos de dano do Guardião.

EQUIPAMENTOS

Você pode ter equipamento de proteção valendo [1-armadura], se quiser. Você tem uma arma especial que está destinado a empunhar.

SUA ARMA ESPECIAL

Crie sua arma escolhendo uma base, três opções da parte funcional (que são adicionadas às marcas básicas) e uma matéria-prima. Por exemplo, se você quiser uma espada mágica você poderia escolher: punho + lâmina + longa + artefato.

Base (escolha uma):

- Bastão [1-dano contato/perto]
- Cabo [2-dano contato pesada]
- Punho [1-dano contato balanceada]
- Corrente [1-dano contato área]

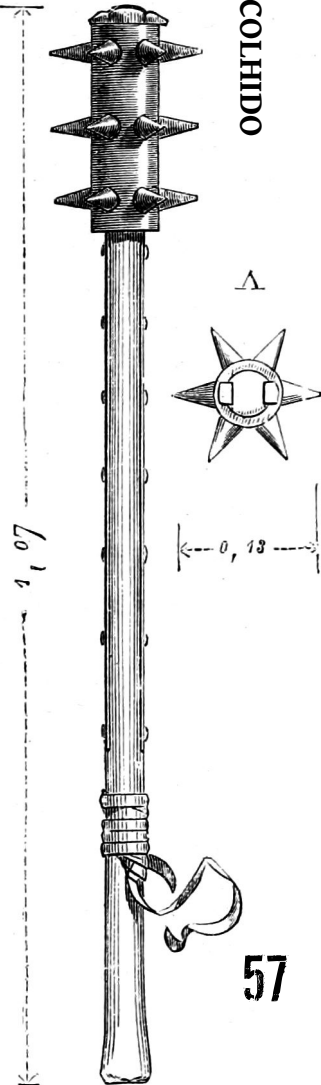
Parte funcional (escolha três):

- Artefato: adicione [mágica]
- Espinhos: adicione +1 de dano e [brutal]
- Lâmina: adicione +1 de dano
- Pesada: adicione +1 de dano
- Longa: adicione [perto]
- Arremessável: adicione [perto]
- Corrente: adicione [área]

Material (escolha um):

Finalmente, escolha o material da qual é feita a parte funcional: adicione [aço], [ferro puro], [prata], [madeira], [pedra], [osso], [dentes], [obsidiana] ou qualquer outra coisa que desejar.

Material: _____



APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Escolhido pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Vocês são parentes de sangue. Pergunte a ele o quão próximo.
- Ele está destinado a ser seu mentor. Diga ele como isso foi revelado.
- Seu melhor amigo no mundo, o qual você confia completamente.
- Um rival no início, mas vocês chegaram a um acordo.
- Enrolados romanticamente ou destinados a ficarem enrolados.
- Apenas amigos, da escola, do trabalho ou alguma coisa assim. Pergunte a ele de onde.
- Ele poderia ter sido o Escolhido em vez de você, mas ele falhou em algum teste. Diga a ele como ele falhou.
- Você salvou a vida dele quando ele não sabia que monstros eram reais. Diga a ele do que você o salvou.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Especial do Escolhido: Quando você marcar uma caixa de Sorte, o Guardião vai colocar sua sina no jogo.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Sutileza (máximo +3).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +3).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +3).
- Receba +1 em Braveza (máximo +3).
- Receba +1 em Estranheza (máximo +3).
- Pegue outro movimento de Escolhido.
- Pegue outro movimento de Escolhido.
- Ganhe um aliado.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Remova uma das marcas de Perdição e, opcionalmente, uma das marcas de Heroísmo. Você alterou este aspecto da sua Sina.

O ESPECIALISTA

Eu dediquei minha vida ao estudo do não-natural. Eu conheço seus hábitos e suas fraquezas. Eu posso não ser o mais jovem ou o mais forte, mas meu conhecimento faz de mim a maior ameaça.



Para criar seu caçador Especialista, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, movimentos, refúgio e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, indeterminado.
- Rosto pensativo, rosto enrugado, rosto com cicatrizes, rosto contemp-lativo, rosto sério, rosto de tio, rosto experiente, rosto idoso.
- Roupas antiquadas, roupas casuais, roupas utilitárias, roupas sob medida, roupas de aventura.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza +1, Esperteza +2, Estranheza ±0, Firmeza +1, Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza +1, Firmeza +1, Sutileza ±0
- Braveza +1, Esperteza +2, Estranheza ±0, Firmeza -1, Sutileza +1
- Braveza ±0, Esperteza +2, Estranheza +1, Firmeza +1, Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza +2, Firmeza ±0, Sutileza -1

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e escolhe dois movimentos de caçador Especialista.

- Eu li sobre este tipo de coisa:** Role +Esperteza em vez de +Firmeza quando você **agir sob pressão**.
- Quase sempre certo:** Quando um caçador vier pedir um conselho sobre um problema, dê a ele sua opinião e conselho honestos. Se ele seguir seu conselho, ele recebe +1 constante enquanto seguir seu conselho, e você marca experiência.
- Preparativos:** Quando você **precisar de alguma coisa incomum ou rara**, role +Esperteza. Com 10+, você tem isso aqui neste momento. Com 7-9, você tem isso, mas não aqui — vai levar algum tempo para pegá-lo. Com uma falha, você sabe onde está, mas é em algum lugar bem ruim.
- Não estava tão ruim quanto parecia:** Uma vez por mistério, você pode tentar **continuar firme apesar das suas lesões**. Role +Firmeza. Com 10+, cure 2 de dano e estabilize suas lesões. Com 7-9, você pode ou se estabilizar ou curar 1 de dano. Com uma falha, isso era pior do que parecia: o Guardião pode usar o movimento causar dano em você ou tornar seus ferimentos instáveis.
- Acerto preciso:** Quando você **causar dano em um monstro**, você pode mirar num ponto vulnerável. Role +Braveza. Com 10+, você causa +2 de dano. Com 7-9, você causa +1 de dano. Com uma falha, você fica aberto para o monstro te acertar.

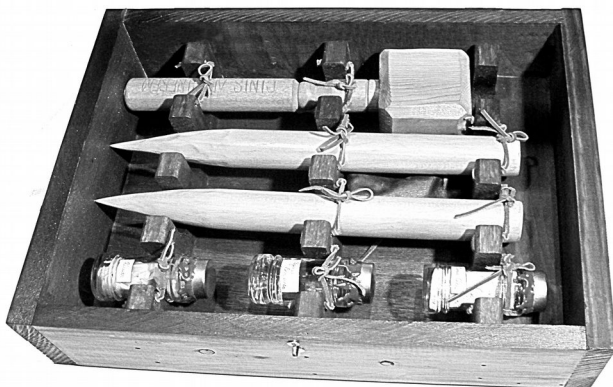
- O homem com um plano:** Ao **iniciar cada mistério**, role +Esperteza. Com 10+, reserve 2. Com 7–9, reserve 1. Gaste a reserva para estar onde você precisar, preparado e pronto. Com uma falha, o Guardião reserva 1 que ele pode gastar para colocar você no local errado, des-preparado e desprevenido.
- Passado sombrio:** Você se envolveu com os piores tipos de artes místicas antes de se tornar um dos mocinhos. Se você **varrer suas memórias procurando alguma coisa relevante sobre o caso atual**, role +Estranheza. Com 10+, faça ao Guardião duas perguntas da lista abaixo. Com 7–9, pergunte uma. Com uma falha, você pode fazer uma pergunta, mas isso implicará em você ter ajudado pessoalmente na criação da situação que você está lidando agora. As perguntas são:
 - Quando eu lidei com esta criatura (ou uma desta espécie), o que eu aprendi?
 - Que magia negra eu conheço que poderia ajudar aqui?
 - Eu conheço alguém que possa estar por trás disso?
 - Quem eu conheço que poderia nos ajudar agora?

REFÚGIO

Você tem um refúgio estabelecido, um local seguro para trabalhar. Escolha três das opções abaixo para seu refúgio:

- Biblioteca erudita.** Quando você mergulha nos livros, receba +1 adiante para **investigar um mistério** (contanto que obras históricas ou de referência sejam apropriadas).
- Biblioteca mística.** Se você usar sua biblioteca para se preparar com seus tomos e grimórios, receba +1 adiante para **usar magia**.
- Feitiços de proteção.** Seu refúgio é seguro contra monstros — eles não podem entrar. Monstros podem fazer alguma coisa especial para evitar as proteções, mas não facilmente.
- Arsenal:** Você tem um estoque de armas e itens místicos e raros para matar monstros. Se você **precisar de uma arma especial**, role +Estranheza. Com 10+, você tem isso (e bastante se fizer diferença). Com 7–9, você tem isso, mas apenas o mínimo. Com uma falha, você tem a coisa errada.
- Enfermaria.** Você pode curar pessoas e tem espaço para um ou dois se recuperarem. O Guardião dirá qual o tempo provável para a recuperação de cada paciente e se você precisará de suprimentos ou ajuda extra.

- Oficina.** Você tem um espaço para construir e reparar armas, carros e outros dispositivos. Combine com o Guardiã quanto tempo o reparo ou construção vai tomar, e se você precisará de suprimentos ou ajuda extra.
- Calabouço.** Esta sala é protegida contra todo tipo de monstro, espírito e magia que você conhece. Qualquer coisa que você armazenar aqui não pode ser encontrada, não pode fazer magia e não pode sair.
- Quarto do pânico.** Ele tem suprimentos essenciais e é protegido por meios normais e místicos. Você pode se esconder aqui por alguns dias, estando seguro contra praticamente qualquer coisa.
- Laboratório de magia.** Você possui um laboratório místico com todo tipo de ingredientes estranhos e ferramentas úteis para lançar feitiços (como **usar magia**, magia grandiosa e outros movimentos mágicos).



EQUIPAMENTOS

Você recebe três armas destruidoras monstros.

Armas destruidoras de monstros (escolha três):

- Martelo e estacas de madeira [3-dano pessoal lenta madeira]
- Espada de prata [2-dano contato brutal prata]
- Espada de ferro puro [2-dano contato brutal ferro]
- Faça abençoada [2-dano contato sagrada]
- Adaga mágica [2-dano contato mágica]
- Saquinho de vodu [1-dano longe mágica]
- Lança-chamas [3-dano perto incendiária pesada volátil]
- Magnum [3-dano perto recarga barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]

APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Especialista pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele é seu estudante, aprendiz, protegido ou filho. Decidam qual entre vocês.
- Ele veio até você buscando conselhos e seu conselho o tirou do perigo. Pergunte a ele qual era o perigo.
- Ele sabe alguns dos seus segredos sombrios, mas ele concordou em manter sigilo sobre o assunto. Diga a ele o que ele sabe.
- Uma relação distante. Diga a ele que tipo.
- Vocês dois eram membros de um grupo macabro que já debandou. Pergunte a ele porque *ele* saiu e diga a ele porque *você* saiu.
- Ele te ajudou a conseguir um item único que agora faz parte do seu refúgio. Diga a ele o que foi isso.
- Vocês foram ensinados pelo mesmo mestre. Pergunte a ele como isso terminou.
- Você salvou a vida dele de uma situação complicada. Diga a ele o que aconteceu.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Esperteza (máximo +3).
- Receba +1 em Sutileza (máximo +2).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Estranheza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Especialista.
- Pegue outro movimento de Especialista.
- Adicione uma opção ao seu Refúgio.
- Adicione uma opção ao seu Refúgio.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.

O INICIADO

Desde os primórdios da história, nós fomos a barreira contra o avanço das Trevas. Nós conhecemos os Males do mundo e nós os combatemos para que o resto da humanidade não precise temer. Nós somos a Chama que purifica as Sombras.

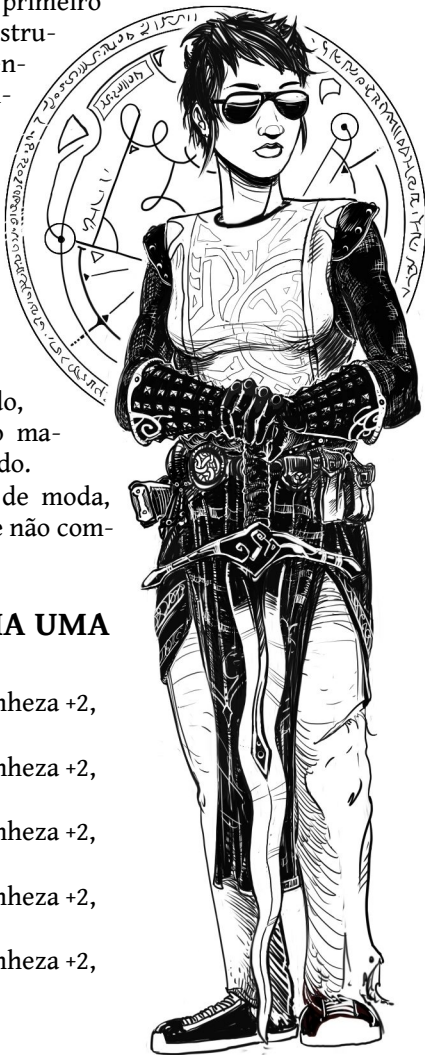
Para criar seu caçador Iniciado, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, movimentos, Seita e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, mascarado, oculto.
- Corpo enrijecido, corpo tatuado, corpo ágil, corpo forte, corpo magro, corpo ossudo, corpo curvado.
- Roupas arcaicas, roupas fora de moda, roupas cerimoniais, roupas que não combinam, roupas formais.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza +1, Esperteza ±0, Estranheza +2, Firmeza +1, Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza +1, Sutileza ±0
- Braveza +2, Esperteza -1, Estranheza +2, Firmeza ±0, Sutileza -1
- Braveza ±0, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza -1, Sutileza +1
- Braveza +1, Esperteza ±0, Estranheza +2, Firmeza ±0, Sutileza ±0



MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e quatro movimentos de caçador Iniciado.

Você recebe este:

- **Boa reputação na Seita:** Ao **iniciar cada mistério**, quando estiver com uma boa reputação na Seita, role +Sutileza. Com 10+, eles fornecem alguma informação útil ou ajuda no assunto. Com 7–9, você recebe uma missão associada com o mistério, se conseguir completá-la também vai receber informação ou ajuda. Com uma falha, eles pedem que você faça algo desagradável. Se você falhar em uma missão ou recusar uma ordem, você estará com uma má reputação na Seita até se redimir.

Depois escolhe três destes:

- Técnicas antigas de combate:** Quando usar uma arma de [contato] antiquada, você causa +1 de dano e recebe +1 sempre que rolar para **proteger alguém**.
- Místico:** Sempre que tiver sucesso em **usar magia**, receba +1 adiante.
- Previsões:** A Seita possui profecias antigas ou técnicas de adivinhação para prever o futuro. Uma vez por mistério, você pode usá-las. Se for **ver o que o futuro te reserva**, role +Estranheza. Com 10+, reserve 3. Com 7–9, reserve 1. Com uma falha, você recebe informação ruim e o Guardião decide como isso te afeta. Gaste sua reserva para:
 - ter um objeto útil preparado.
 - estar onde você precisa, bem a tempo.
 - receber +1 adiante ou conceder +1 adiante para outro caçador.
 - avisar alguém retroativamente sobre um ataque, de forma que ele não aconteça.
- Promessa sagrada:** Você consegue se concentrar em um único objetivo renunciando alguma coisa durante essa busca (exemplo: fala, todo o sustento exceto pão e água, álcool, mentiras, sexo, etc.). Tenha o consentimento do Guardião nisso — isso deve ser compatível com o objetivo em importância e dificuldade. Enquanto você manter sua promessa e batalhar por seu objetivo, marque experiência no final de cada sessão e receba +1 em qualquer rolagem que afete diretamente a obtenção deste objetivo. Se você quebrar sua promessa, recebe -1 constante até que você tenha se redimido.

- Mentor:** Você tem um mentor em sua Seita, dê um nome a ele. Quando você **contatar seu mentor pedindo informações**, role +Esperteza. Com 10+, você recebe uma resposta para seu o questionamento sem problemas. Com 7-9, você escolhe: ou ele está ocupado e não pode ajudar; ou ele pode responder o questionamento, mas você fica devendo um favor. Com uma falha, seu questionamento cria problemas.
- Aprendiz:** Você tem um aprendiz, dê um nome a ele. Seu trabalho é ensiná-lo os caminhos da Seita. Ele contam como um **aliado: subordinado** (motivação: seguir suas instruções à risca).
- Mão amiga:** Quando você for **dar uma mão** para outro caçador, eles recebem +2 ao invés do +1 normal.
- A velha magia negra:** Quando você **usar magia**, como o efeito você pode fazer uma pergunta do movimento **investigar um mistério**.

SEITA

Você é parte de uma antiga ordem secreta que destrói monstros. De onde ela é? Quão antiga ela é? Ela é religiosa? Por que ela permanece secreta? Como ela recruta?

Você também precisa escolher as tradições da Seita (elas serão usadas pelo Guardião para determinar os métodos e ações da Seita):

Tradições Boas (escolha duas):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Bem informada | <input type="checkbox"/> Modernizada |
| <input type="checkbox"/> Conhecimento antigo | <input type="checkbox"/> Integrada na sociedade |
| <input type="checkbox"/> Conhecimento mágico | <input type="checkbox"/> Hierarquia aberta |
| <input type="checkbox"/> Artes marciais | <input type="checkbox"/> Ricos |
| <input type="checkbox"/> Filiais por toda parte | <input type="checkbox"/> Dispositivos engenhosos |
| <input type="checkbox"/> Influência civil | <input type="checkbox"/> Itens mágicos |
| <input type="checkbox"/> Táticas flexíveis | |

Tradições Ruins (escolha uma):

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Motivos duvidosos | <input type="checkbox"/> Leis rígidas |
| <input type="checkbox"/> Conservadora | <input type="checkbox"/> Juramentos místicos |
| <input type="checkbox"/> Falta de visão | <input type="checkbox"/> Obediência total |
| <input type="checkbox"/> Paranoica e reservada | <input type="checkbox"/> Líderes tirânicos |
| <input type="checkbox"/> Hierarquia fechada | <input type="checkbox"/> Equipamentos obsoletos |
| <input type="checkbox"/> Dividida em facções | <input type="checkbox"/> Pobres |



EQUIPAMENTOS

Se a Seita tiver **artes marciais** ou **equipamentos obsoletos**, então escolha três armas antiquadas. Se a Seita tiver **modernizada** ou **dispositivos engenhosos**, então escolha duas armas modernas. Do contrário, escolha duas armas antiquadas e uma arma moderna.

Você também recebe uma armadura antiquada [1-armadura pesada].

Armas antiquadas (escolha duas ou três, conforme acima):

- Espada [2-dano contato brutal]
- Machado [2-dano contato brutal]
- Espada grande [3-dano contato brutal pesada]
- Machado grande [3-dano contato brutal lenta pesada]
- Faca de prata [1-dano contato prata]
- Bastões curtos [1-dano contato rápida]
- Lança [2-dano contato/perto]
- Maça [2-dano contato brutal]
- Besta [2-dano perto lenta]

Armas modernas (escolha uma ou duas, conforme acima):

- Revólver .38 [2-dano perto recarga barulhenta]
- Pistola 9mm [2-dano perto barulhenta]
- Rifle sniper [3-dano longe]
- Magnum [3-dano perto recarga barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]

APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Iniciado pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele é um membro ainda não iniciado da sua Seita.
- Vocês lutaram juntos quando a maré de monstros parecia irrefreável. Pergunte a ele como foi isso.
- Amigo, mas ele conheceu você sob sua identidade secreta e descobriu sobre a Seita depois. Pergunte como ele se sente sobre isso.
- Ele é um parente próximo ou esposo(a). Decidam entre vocês exatamente que tipo de relação é essa.
- Colega de clube de armas antigas/artes marciais.
- Ele está descrito nas profecias, mas o papel que ele vai desempenhar não é revelado.
- Um ex-membro da Seita, mas ainda são amigos. Pergunte a ele porque ele saiu ou foi expulso.
- Vocês se encontraram pesquisando coisas místicas estranhas e vocês são colegas de bizarrice desde então.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Estranheza (máximo +3).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- Receba +1 em Braveza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Iniciado.
- Pegue outro movimento de Iniciado.
- Assuma o comando da sua filial da Seita.
- Ganhe uma equipe da Seita sob seu comando.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

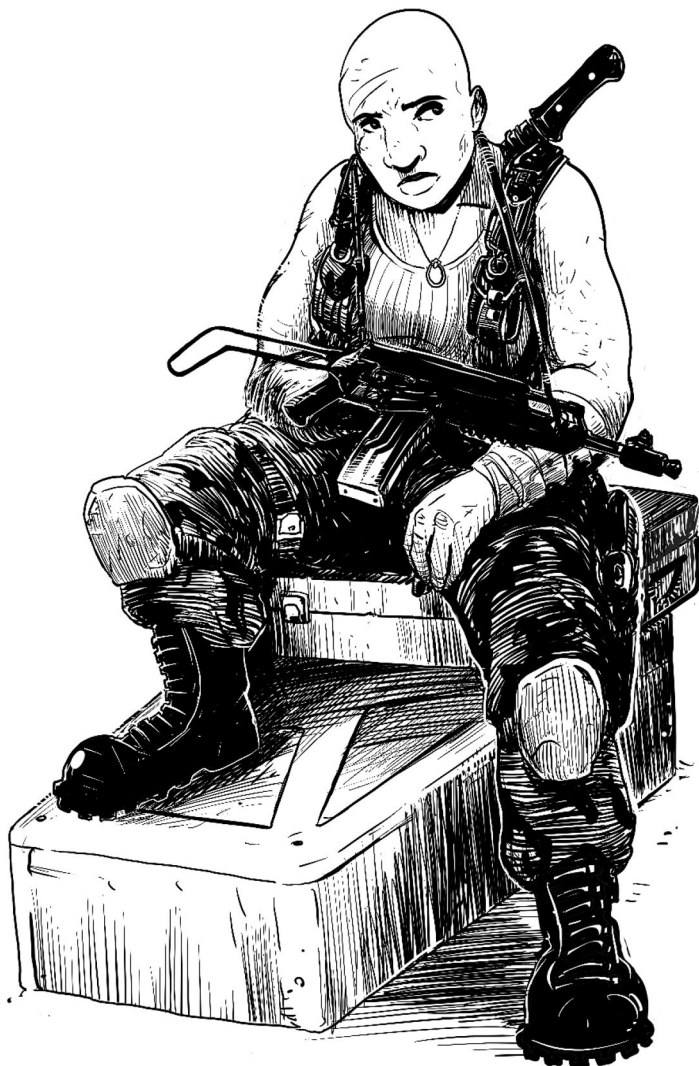
Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Torne-se o líder, ou líder efetivo, de toda a Seita.

O INJUSTICADO

Eles levaram meus entes queridos. Naquela época eu não era forte o bastante para lutar, mas eu estudei, treinei e agora eu estou pronto para limpar o mundo da sua mácula. Eu vou matar todos eles. Isso é tudo que me resta.



Para criar seu caçador Injustiçado, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, quem você perdeu, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, oculto.
- Olhos tristes, olhos frios, olhos raivosos, olhos intocáveis, olhos sem emoção, olhos sofridos, olhos atormentados.
- Roupas discretas, roupas rasgadas, roupas casuais, trajes de caça, trajes de exército, roupas velhas.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza +2, Esperteza -1, Estranheza +1, Firmeza +1, Sutileza ±0
- Braveza +2, Esperteza +1, Estranheza ±0, Firmeza ±0, Sutileza ±0
- Braveza +2, Esperteza +1, Estranheza -1, Firmeza ±0, Sutileza +1
- Braveza +2, Esperteza ±0, Estranheza +2, Firmeza -1, Sutileza -1
- Braveza +2, Esperteza ±0, Estranheza +1, Firmeza -1, Sutileza +1

QUEM VOCÊ PERDEU

Quem você perdeu no passado? Escolha um ou mais:

- Seu pai e/ou mãe: _____
- Seu(s) irmão(s): _____
- Seu esposo(a)/parceiro(a): _____
- Seu(s) filho(s): _____
- Seu(s) melhor(es) amigo(s): _____

O que causou isso? Com o consentimento do Guardião, escolha a raça de monstro.

Minha presa: _____

Por que você não pôde salvá-los? Você foi (escolha um ou mais):

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ausente | <input type="checkbox"/> lento |
| <input type="checkbox"/> egoísta | <input type="checkbox"/> assustado |
| <input type="checkbox"/> ferido | <input type="checkbox"/> incrédulo |
| <input type="checkbox"/> fraco | <input type="checkbox"/> conivente |

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e três movimentos de caçador Injustiçado.

Você recebe este:

- **Eu conheço minha presa:** Você recebe +1 constante quando sabe que está investigando, perseguindo ou lutando com a raça de monstro que causou sua perda.

Depois escolhe dois destes:

- Alucinado:** Não importa quanto dano você receba, você sempre continua lutando até que a luta acabe. Durante a luta, o Guardião não pode usar movimentos de dano em você e você não pode morrer. Quando a luta termina, todo o dano tem efeito normalmente.
- NUNCA MAIS!:** Em combate você pode escolher **proteger alguém** sem rolar, como se você tivesse rolado um 10+, mas você não pode escolher 'sofrer pouco dano'.
- O que não me mata...:** Se você sofreu dano em uma luta, você ganha +1 constante até que a luta acabe.
- Fervor:** Quando você **manipular alguém**, role +Braveza em vez de +Sutileza.
- Segurança vem primeiro:** Você improvisou proteção extra nos seus trajes, te concedendo +1 em armadura (máximo [2-armadura]).
- Cirurgia improvisada:** Quando você **prestar um socorro rápido e precário em alguém** (incluindo você mesmo), role +Firmeza. Com 10+, está tudo bem, isto vale como os primeiros socorros normais, além de estabilizar as lesões e curar 1 de dano extra. Com 7-9, isto vale como os primeiros socorros normais, além de um dos seguintes (sua escolha):
 - Estabilizar a lesão, mas o paciente recebe -1 adiante.
 - Curar 1 de dano extra e estabilizar por ora, mas vai voltar como 2 de dano e ficar instável de novo mais tarde.
 - Curar 1 de dano extra e estabilizar, mas o paciente recebe -1 constante até que seja socorrido apropriadamente.

Com uma falha, o Guardião decide que dano você causou.
- Ferramenta certa para o trabalho certo:** Quando usar sua arma predileta (veja seus equipamentos abaixo), você recebe +1 para **partir pra porrada**.

EQUIPAMENTOS

Escolha uma arma predileta e duas armas práticas.

Você tem equipamentos de proteção, adequados à sua aparência, valendo [1-armadura].

Se você quiser, você pode ter um carro ou moto clássica, ou uma picape ou van simples.

Armas prediletas (escolha uma):

- Espingarda cano-serrado [3-dano contato/perto brutal barulhenta recarga]
- Trabuco [3-dano perto barulhenta]
- Faca de combate [2-dano contato silenciosa]
- Espada/machado grande [3-dano contato brutal pesada]
- Armas especializadas para destruir sua presa (exemplo: martelo e estacas de madeira para vampiros, adaga de prata para lobisomens, etc.): [4-dano] contra a criatura especificada, [1-dano] em outros seres, e outras marcas com consentimento do Guardião.
- Adaga mágica [2-dano contato mágica]
- Motosserra [3-dano contato brutal inconveniente barulhenta pesada]

Armas práticas (escolha duas):

- Revólver .38 [2-dano perto recarga barulhenta]
- Pistola 9mm [2-dano perto barulhenta]
- Rifle de caça [2-dano longe barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]
- Facão [1-dano contato]
- Soco inglês [1-dano contato furtiva]
- Fuzil de assalto [3-dano perto área barulhenta recarga]

APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Injustiçado pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.



HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele te ajudou em um momento crítico da sua busca por vingança. Diga a ele que ajuda você precisou.
- Ele ficou entre você e o que você precisava descobrir. Pergunte a ele o motivo.
- Ele também perdeu um amigo ou parente para esses monstros. Pergunte a ele quem foi.
- Parentes, próximos ou distantes. Diga a ele que tipo.
- Você salvou a vida dele, quando ele ainda era um patético caçador novato. Pergunte a ele do que você o salvou.
- Você respeita o conhecimento suado dele e frequentemente vai até ele pedir conselhos.
- Ele te mostrou os primeiros passos, quando você estava aprendendo a lutar.
- Ele viu você surtar completamente e ficar alucinado. Diga a ele qual foi a situação e pergunte que danos colaterais você causou.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Braveza (máximo +3).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- Receba +1 em Estranheza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Injustiçado.
- Pegue outro movimento de Injustiçado.
- Ganhe um Refúgio, como o do Especialista, com duas opções.
- Adicione uma opção ao seu Refúgio.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Você rastreia o mostro específico responsável pelas suas perdas — o Guardião deve fazer o próximo mistério ser sobre ele.
- Altere o alvo da sua fúria vingativa. Escolha uma nova raça de monstro: *Eu conheço minha presa* agora se aplica a ela.

O LUNÁTICO

Tudo está conectado, mas nem todos enxergam os padrões, e a maioria das pessoas nem se preocupa em procurar por eles. Mas eu, eu nunca paro de olhar para o fundo do buraco. Eu nunca consigo parar de ver a verdade. Eu percebo os padrões. Foi assim que eu achei os monstros, e é assim que ajudo a matá-los.

Para criar seu caçador Lunático, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.



APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, transgressivo, oculto.
- Olhos selvagens, olhos oscilantes, olhos focados, olhos buscadores, olhos desconfiados, olhos arregalados, olhos reservados.
- Roupas surradas, roupas casuais, terno amarrotado, roupas elegantes, roupas confortáveis, trajes de exército.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza ±0, Firmeza +1, Sutileza +1
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza +1, Firmeza +1, Sutileza ±0
- Braveza +1, Esperteza +2, Estranheza ±0, Firmeza -1, Sutileza +1
- Braveza ±0, Esperteza +2, Estranheza +1, Firmeza -1, Sutileza +1
- Braveza ±0, Esperteza +2, Estranheza +2, Firmeza -1, Sutileza -1

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e escolhe três movimentos de caçador Lunático.

- Ligar os pontos:** Ao **iniciar cada mistério**, se você procurar padrões amplos possam envolver os eventos atuais, role +Esperteza. Com 10+, reserve 3. Com 7-9, reserve 1. Gaste a reserva durante o mistério para perguntar ao Guardião uma das seguintes perguntas:
 - Esta pessoa está mais envolvida com os eventos atuais do que ela está dizendo?
 - Quando e onde o próximo evento crítico vai ocorrer?
 - O que o monstro quer desta pessoa?
 - Isso está conectado com mistérios antigos que nós investigamos?
 - Como este mistério se relaciona no quadro geral?
- Olhos de louco:** Você recebe +1 em Estranheza (máximo +3).
- Viu, tudo se encaixa:** Você pode rolar +Esperteza em vez de +Sutileza quando você **manipular alguém**.
- Mente desconfiada:** Se alguém mentir para você, você percebe.
- Quase sempre ignorado:** Quando você **agir como doido** para evitar alguma coisa, role +Estranheza. Com 10+, você é considerado inofensivo ou insignificante. Com 7-9, escolha um: inofensivo ou insignificante. Com uma falha, você atrai muita (mas não toda) atenção.
- Do contra:** Quando você **pedir e receber o conselho honesto de alguém** sobre a melhor forma de você agir e então faz alguma outra coisa, marque experiência. Se você fizer exatamente o oposto do conselho dado, você também recebe +1 constante em qualquer movimento que fizer buscando esse objetivo.

- Amigos da net:** Você conhece muitas pessoas na Internet. Quando você **contatar um amigo da net** para te ajudar com um mistério, role +Sutileza. Com 10+, ele está disponível e disposto a ajudar — ele pode consertar alguma coisa, quebrar um código, hackear um computador ou te conseguir alguma informação especial. Com 7–9, ele está preparado para ajudar, mas ou isso vai levar algum tempo ou você mesmo precisará fazer parte do trabalho. Com uma falha, você estraga o seu relacionamento com ele.
- Furtivo:** Quando você atacar em uma emboscada ou por trás, cause +2 de dano.

EQUIPAMENTOS

Você recebe uma arma normal e duas armas ocultas.

Armas normais (escolha uma):

- Revólver .38 [2-dano perto recarga barulhenta]
- Pistola 9mm [2-dano perto barulhenta]
- Rifle de caça [2-dano longe barulhenta]
- Magnum [3-dano perto recarga barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]
- Facão [1-dano contato]

Armas ocultas (escolha duas):

- Facas de arremesso [1-dano perto numerosa]
- Pistola de bolso [2-dano perto barulhenta recarga]
- Garrote [3-dano pessoal]
- Lanterna de vigia [1-dano contato]
- Luvas com pesos/soco inglês [1-dano contato]
- Faca borboleta/canivete [1-dano contato]

APRESENTAÇÕES

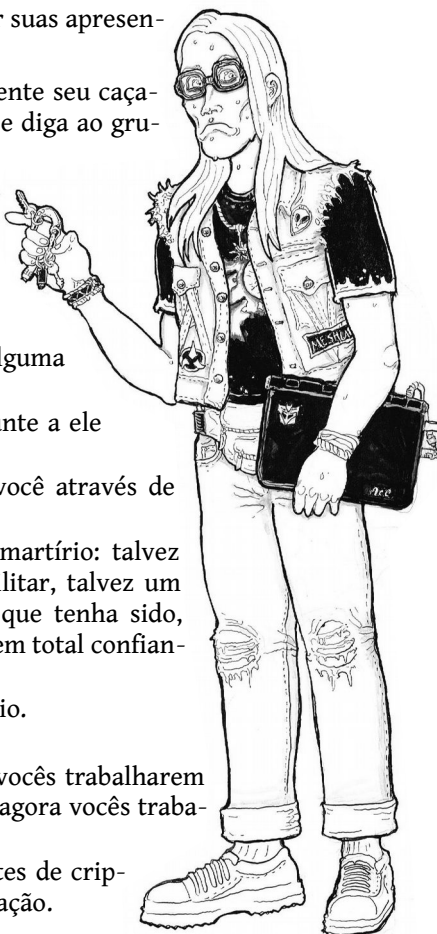
Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Lunático pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele está ligado a tudo isso de alguma forma. Você está de olho nele.
- Ele é um parente próximo. Pergunte a ele de que tipo.
- Um velho amigo que conheceu você através de uma longa lista de coincidências.
- Vocês passaram juntos por um martírio: talvez um monstro, talvez o serviço militar, talvez um tempo no hospício. O que quer que tenha sido, isso deixou vocês juntos e vocês tem total confiança um no outro.
- Membros do mesmo grupo de apoio.
- Colega maluco.
- Todos os sinais apontavam para vocês trabalharem juntos. Então você o encontrou e agora vocês trabalham juntos.
- Vocês se conhecem através de sites de cripto-zoologia e de teorias da conspiração.



SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento determinar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Esperteza (máximo +3).
- Receba +1 em Sutileza (máximo +2).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Estranheza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Lunático.
- Pegue outro movimento de Lunático.
- Ganhe um Refúgio, como o do Especialista, com duas opções.
- Ganhe outra opção para seu Refúgio.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.

O MONSTRUOSO

Eu sinto a fome e o desejo de destruir. Mas eu luto contra isso, eu nunca vou desistir. Eu não sou mais humano, de forma alguma, mas eu preciso proteger aqueles que ainda são. Só assim eu posso dizer que sou diferente dos outros monstros. Algumas vezes até eu acredito nisso.

Para criar seu caçador Monstruoso, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, raça, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, misterioso, transgressivo.
- Aura sinistra, aura poderosa, aura sombria, aura perturbadora, aura energética, aura maligna, aura bestial.
- Roupas arcaicas, roupas casuais, roupas rasgadas, roupas sob medida, roupas estilosas, roupas de rua, roupas de aventura.



CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza +2, Esperteza ±0, Estranheza +3, Firmeza -1, Sutileza -1
- Braveza ±0, Esperteza +1, Estranheza +3, Firmeza +1, Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza -1, Estranheza +3, Firmeza ±0, Sutileza +2
- Braveza ±0, Esperteza ±0, Estranheza +3, Firmeza +2, Sutileza -2
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza +3, Firmeza -1, Sutileza ±0

RAÇA

Você é meio-humano e meio-monstro: decida se você sempre foi assim ou se você originalmente era humano e foi transformado de alguma forma. Agora decida se você sempre lutou pelo bem ou se você era mal e mudou de lado.

Defina sua raça monstruosa escolhendo uma maldição, movimentos e ataques naturais. Crie o monstro que você quer ser: suas escolhas definem sua raça no jogo. Alguns monstros clássicos com sugestões de escolhas estão listados abaixo. Estas são *apenas* sugestões: sinta-se livre para criar uma versão diferente!

Sugestões de Raças de Monstros:

- **Vampiro:** *Maldição:* alimentação (sangue ou força vital). *Ataques naturais:* Base: drenagem vital ou Base: dentes; adicione +1 de dano ao ataque base. *Movimentos:* imortal ou vitalidade inesgotável; domínio mental.
- **Lobisomem:** *Maldição:* vulnerabilidade (prata). *Ataques naturais:* Base: garras; Base: dentes. *Movimentos:* metamorfo (lobo e/ou homem-lobo); garras da fera ou força profana.
- **Fantasma:** *Maldição:* vulnerabilidade (sal grosso). *Ataques naturais:* Base: força mágica; adicione alcance de [contato] à força mágica. *Movimentos:* incorpóreo; imortal.
- **Fada:** *Maldição:* puro impulso (alegria). *Ataques naturais:* Base: força mágica; adicione [ignora-armadura] à força mágica. *Movimentos:* voo; velocidade sobre-humana.
- **Demônio:** *Maldição:* puro impulso (crueldade). *Ataques naturais:* Base: garras; adicione +1 de dano às garras. *Movimentos:* negociador sombrio; vitalidade inesgotável.
- **Orc:** *Maldição:* mestre sombrio (o comandante orc). *Ataques naturais:* Base: dentes; adicione [ignora-armadura] aos dentes. *Movimentos:* força profana; negociador sombrio.
- **Zumbi:** *Maldição:* puro impulso (fome), alimentação (carne ou cérebro). *Ataques naturais:* Base: dentes; adicione +1 de dano aos dentes. *Movimentos:* imortal; vitalidade inesgotável.

MALDIÇÃO, ESCOLHA UMA:

- Alimentação:** Você deve se alimentar de humanos vivos — pode ser através de sangue, cérebro ou essencial espiritual, mas deve vir de pessoas. Você precisa **agir sob pressão** para resistir se alimentar quando uma oportunidade perfeita surgir.
- Vulnerabilidade:** Escolha uma substância. Você sofre +1 de dano quando você sofrer dano dela. Se você estiver preso ou cercado por ela, você precisa **agir sob pressão** para usar seus poderes.
- Puro impulso:** Uma emoção te domina. Escolha entre: fome, ódio, raiva, medo, ciúmes, cobiça, alegria, orgulho, inveja, luxúria ou crueldade. Sempre que você tiver a chance de satisfazer essa emoção você deve satisfazê-la imediatamente ou **agir sob pressão** para resistir.
- Mestre sombrio:** Você tem um senhor do mal que não sabe que você mudou de lado. Ele ainda te dá ordens e ele não tolera recusas. Ou falhas.

ATAQUES NATURAIS

Escolha uma Base e um extra para ela, ou então duas Bases.

Base:

- Dentes [3-dano pessoal]
- Garras [2-dano contato]
- Força mágica [1-dano perto mágica]
- Drenagem vital [1-dano pessoal drena-vida]

Extra:

- Adicione +1 de dano para uma base
- Adicione [ignora-armadura] para uma base
- Adicione um alcance extra para uma base ([pessoal], [contato] ou [perto]).



MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e escolhe dois movimentos de caçador Monstruoso.

- Imortal:** Você não envelhece ou adoce, e sempre que você sofrer dano você sofre 1 de dano a menos.
- Atrativos não-naturais:** Role +Estranheza em vez de +Sutileza quando você **manipular alguém**.
- Força profana:** Role +Estranheza em vez de +Braveza quando você **partir pra porrada**.

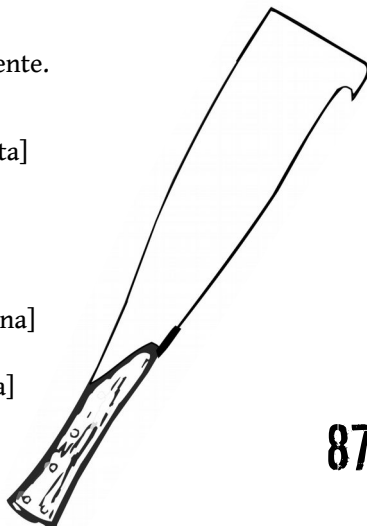
- Incorpóreo:** Você pode se mover livremente através de objetos sólidos (mas não de pessoas).
- Velocidade sobre-humana:** Você se movimenta muito mais rápido que as pessoas normais. Quando você **perseguir, fugir ou correr** recebe +1 constante.
- Garras da fera:** Todos os seus ataques naturais causam +1 de dano.
- Domínio mental:** Quando você olhar fixamente nos olhos de um humano normal e **exercer sua vontade sobre ele**, role +Sutileza. Com 10+, reserve 3. Com 7-9, reserve 1. Você pode gastar sua reserva para dar uma ordem a ele. Pessoas comuns vão seguir suas ordens, independente do que for. Caçadores podem escolher se vão seguir ou não. Se seguirem, eles marcam experiência.
- Vitalidade inesgotável:** Quando você receber dano, você pode **curar-se**. Role +Firmeza. Com 10+, cure 2 de dano e estabilize suas lesões. Com 7-9, cure 1 de dano e estabilize suas lesões. Com uma falha, suas lesões pioram.
- Negociador sombrio:** Você pode usar o movimento **manipular alguém** em monstros tão bem quanto pessoas, se eles puderem raciocinar e falar.
- Voo:** Você pode voar.
- Metamorfo:** Você pode mudar de forma (geralmente para um animal). Decida se você tem apenas uma forma ou várias, e especifique quais. Você recebe +1 para **investigar um mistério** quando usar os sentidos ampliados da outra forma (exemplo: olfato de um lobo, visão de uma águia).
- Uma coisa emprestada:** Pegue um movimento de uma cartilha de caçador que não está em jogo no momento.

EQUIPAMENTOS

Se você quiser, você pode ter uma arma conveniente.

Armas convenientes (se quiser escolha uma):

- Revólver .38 [2-dano perto recarga barulhenta]
- Pistola 9mm [2-dano perto barulhenta]
- Magnum [3-dano perto recarga barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]
- Facão [1-dano contato]
- Soco inglês [1-dano contato silenciosa pequena]
- Espada [2-dano contato brutal]
- Espada grande [3-dano contato brutal pesada]



APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Monstruoso pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Você perdeu o controle uma vez e quase o matou. Pergunte a ele como ele te impediu.
- Ele tentou te destruir, mas você provou que estava no lado do bem. Pergunte a ele o que o convenceu.
- Você está obcecado romanticamente por ele. Pergunte se ele sabe e se é recíproco.
- Parentes próximos ou um descendente distante. Diga a ele qual.
- Você o salvou de outro de sua raça e impediu retaliações contra esta criatura específica (talvez seja outro do lado do bem ou talvez ele tenha influência sobre você).
- Ele está ligado à sua maldição ou à sua origem. Diga a ele como.
- Vocês lutaram juntos contra as adversidades e sobreviveram.
- Ele te salvou de outro caçador que estava pronto para matar você. Pergunte a ele o que aconteceu.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Sutileza (máximo +2).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- Receba +1 em Braveza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Monstruoso.
- Pegue outro movimento de Monstruoso.
- Ganhe um Refúgio, como o do Especialista, com duas opções.
- Pegue mais uma escolha de Ataques Naturais.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Livre-se da Maldição da sua raça. Sua maldição não se aplica mais a você, mas você perde 1 de Estranheza.
- Você se torna maligno (de novo). Aposente este personagem, ele se torna uma das ameaças do Guardiã.

O MUNDANO

Sabe como monstros só importunam as pessoas cheias de poderes malucos e capazes de revidar de igual pra igual? Pois é né, eu também não. Mas foda-se, eu acabei nessa equipe caçadora monstros então preciso que fazer o que puder pra ajudar, certo?

Para criar seu caçador Mundano, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.



APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, menino, menina, andrógino, oculto.
- Rosto amigável, rosto atraente, rosto risonho, rosto confiável, rosto comum, rosto sério, rosto sensual.
- Roupas normais, roupas casuais, roupas góticas, roupas esportivas, roupas de trabalho, roupas de rua, roupas de nerd.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza +1, Esperteza ±0, Estranheza -1, Firmeza +1, Sutileza +2
- Braveza +1, Esperteza +1, Estranheza ±0, Firmeza -1, Sutileza +2
- Braveza +1, Esperteza -1, Estranheza +1, Firmeza ±0, Sutileza +2
- Braveza +1, Esperteza +1, Estranheza -1, Firmeza ±0, Sutileza +2
- Braveza ±0, Esperteza +1, Estranheza -1, Firmeza +1, Sutileza +2

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e escolhe três movimentos de caçador Mundano.

- Sempre a vítima:** Quando outro caçador usar **proteger alguém** para te proteger, ele marca experiência. Sempre que um monstro te capturar, você marca experiência.
- Oops!:** Se você quiser **esbarrar em algo importante**, avise o Guardiã. Você vai achar alguma coisa importante e útil, embora não necessariamente relacionada com seus problemas imediatos.
- Vamos dar o fora daqui!:** Se você puder **proteger alguém** dizendo o que ele deve fazer ou levando-o para fora, role +Sutileza em vez de +Braveza.
- Botão do pânico:** Quando você precisar escapar, se você **falar a rota que vai tentar usar**, role +Esperteza. Com 10+, você escapa do perigo, sem problemas. Com 7-9, você pode ir ou ficar, mas se você for isso vai te custar alguma coisa (você deixa algo para trás ou alguma coisa vem junto com você). Com uma falha, você é apanhado.
- O poder do coração:** Quando estiver combatendo um monstro, se for **dar uma mão** a alguém, não role +Firmeza. Você automaticamente ajuda como se tivesse rolado um 10.
- O que poderia dar errado?:** Quando você **avançar até o perigo imediato** sem se proteger antes, reserve 2. Você pode gastar sua reserva para:
 - Causar +1 de dano.
 - Reduzir em 1 o dano sofrido por alguém.
 - Receber +2 adiante em uma rolagem de **agir sob pressão**.

- Confie em mim:** Quando você **contar a verdade para uma pessoa normal para protegê-la do perigo**, role +Sutileza. Com 10+, ela fará o que você disser que ela deve fazer, sem questionar. Com 7–9, ela fará isto, mas o Guardião escolhe um de:
 - Ela primeiro faz uma pergunta difícil.
 - Ela para e hesita por um tempo.
 - Ela tem uma ideia “melhor”.
 Com uma falha, ele vai achar que você é doido e talvez perigoso também.
- Não se preocupe, só vou dar uma olhada:** Sempre que você for **olhar sozinho algum lugar (ou alguma coisa) assustadora**, marque experiência.

EQUIPAMENTOS

Você recebe duas armas mundanas e um meio de transporte.

Armas mundanas (escolha duas):

- Taco de golfe, beisebol, críquete ou hóquei [2-dano contato discreta brutal]
- Faca de bolso ou canivete suíço [1-dano contato útil pequeno]
- Pistola pequena [2-dano perto barulhenta recarga]
- Rifle de caça [3-dano longe barulhenta recarga]
- Marreta ou machado de incêndio [3-dano contato brutal]
- Nunchaku [2-dano contato área]

Meio de transporte (escolha um):

- Skate
- Bicicleta
- Carro seminovo em boas condições
- Carro clássico em terríveis condições
- Motocicleta
- Van

APRESENTAÇÕES

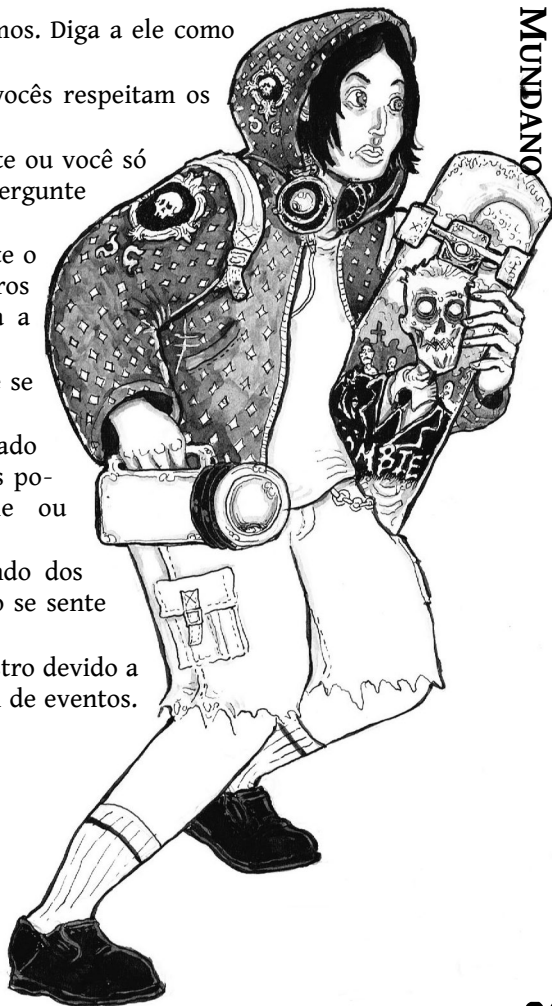
Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Mundano pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Vocês são parentes próximos. Diga a ele como vocês são relacionados.
- Rivais no começo, agora vocês respeitam os talentos um do outro.
- Envolvidos romanticamente ou você só tem uma queda por ele. Pergunte qual ele prefere.
- Ele é seu herói, exatamente o tipo de caçador de monstros que você deseja ser. Diga a ele porque você o idolatra.
- Um bom amigo. Diga a ele se é recente ou de longa data.
- Você é um pouco desconfiado dele (talvez por causa dos poderes sobrenaturais dele ou algo assim).
- Ele te introduziu ao mundo dos monstros. Diga a ele como se sente sobre isso.
- Você o salvou de um monstro devido a uma sequência improvável de eventos. Diga a ele qual foi.



SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento determinar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Sutileza (máximo +3).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- Receba +1 em Braveza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Mundano.
- Pegue outro movimento de Mundano.
- Apague uma caixa marcada de Sorte.
- Apague uma caixa marcada de Sorte.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Apague uma caixa marcada de Sorte.
- Apague uma caixa marcada de Sorte.

O PROFISSIONAL

A vida é um pouco estranha quando o seu emprego diário regular é caçar monstros. Ainda assim, esse é o trabalho que eu assumi quando entrei nesta companhia. Ele paga bem e os benefícios são bons. É como dizem: "Você não precisa ser louco para trabalhar aqui, mas com certeza ajuda!"

Para criar seu caçador Profissional, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, Agência, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.



APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, oculto.
- Rosto esculpido, rosto com cicatrizes, rosto sem barbear, rosto compassivo, rosto jovem, rosto velho, rosto determinado.
- Terno sob medida, terno surrado, terno impecável, macacão de trabalho, roupa camuflada, uniforme paramilitar, jaleco.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza +2, Esperteza -1, Estranheza -1, Firmeza +2, Sutileza ±0
- Braveza +1, Esperteza +1, Estranheza ±0, Firmeza +2, Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza +1, Estranheza ±0, Firmeza +2, Sutileza +1
- Braveza ±0, Esperteza +1, Estranheza +1, Firmeza +2, Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza -1, Firmeza +2, Sutileza ±0

AGÊNCIA

Decida para quem você trabalha. Eles são um departamento desconhecido do governo, uma unidade militar secreta, uma equipe de polícia clandestina, uma cruzada de um indivíduo particular, uma corporação, uma equipe científica ou o que?

O objetivo da Agência é: destruir os monstros, estudar o sobrenatural, proteger as pessoas, ganhar poder ou outra coisa?

Escolha duas marcas de recursos e duas marcas de burocracia para a Agência:

Recursos (escolha duas):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Bem armada | <input type="checkbox"/> Escritórios por toda parte |
| <input type="checkbox"/> Bem financiada | <input type="checkbox"/> Boas informações |
| <input type="checkbox"/> Treinamento rigoroso | <input type="checkbox"/> Autoridade reconhecida |
| <input type="checkbox"/> Processos oficiais | <input type="checkbox"/> Dispositivos tecnológicos |
| <input type="checkbox"/> Identidades secretas | <input type="checkbox"/> Equipes de apoio |

Burocracia (escolha duas):

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Motivos duvidosos | <input type="checkbox"/> Rivalidade entre departamentos |
| <input type="checkbox"/> Burocrática | <input type="checkbox"/> Cortes de fundos |
| <input type="checkbox"/> Hierarquia sigilosa | <input type="checkbox"/> Não faz prisioneiros |
| <input type="checkbox"/> Missões enigmáticas | <input type="checkbox"/> Captura alvos vivos |
| <input type="checkbox"/> Superiores hostis | |

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e quatro movimentos de caçador Profissional.

Você recebe este:

- **Lidar com a Agência:** Quando você **lidar com a Agência** pedindo ajuda, equipamentos ou dando desculpas por um fracasso, role +Esperteza. Com 10+, está tudo bem — seu pedido por equipamentos ou pessoal é aprovado ou seu deslize passa despercebido. Com 7–9, as coisas não são tão boas. Você pode ser repreendido por seus superiores e haverá outras consequências, mas você consegue o que precisa para completar o trabalho. Com uma falha, você está ferrado: você pode ser suspenso, ficar sob investigação ou apenas ter que ficar atuando cara feia. Você certamente não conseguirá nenhuma ajuda até conseguir deixar tudo em ordem.

Depois escolhe três destes:

- Suprimir emoções:** Se você quiser, você pode receber um bônus até +3 quando **agir sob pressão**. Para cada +1 que você usar, o Guardião reserva 1. Esta reserva pode ser gasta depois — uma por uma — para de dar -1 em qualquer movimento *exceto* **agir sob pressão**.
- Inabalável:** Ganhe +1 em Firmeza (máximo +3).
- Consciência combativa:** Você sempre sabe o que está acontecendo à sua volta e em que prestar atenção. Ganhe +1 de armadura (máximo [2-armadura]) além de qualquer bônus que tiver do seu equipamento.
- Ninguém fica pra trás:** Em combate, quando você **ajudar alguém a escapar**, role +Esperteza. Com 10+, você faz ele escapar sem impedimentos. Com 7–9, você *ou* faz ele escapar, *ou* não sofre dano, você escolhe. Com uma falha, você fracassa em levar ele para fora e você atraiu a atenção dos inimigos.
- Gênio tático:** Quando você for **perceber uma enrascada**, você pode rolar +Firmeza em vez de +Esperteza.
- Médico:** Você tem um kit de primeiros socorros completo e o treinamento para curar pessoas. Quando você **executar primeiros socorros**, role +Firmeza. Com 10+, o paciente é estabilizado e curado de 2 de dano. Com 7–9, escolha um: curar 2 de dano ou estabilizar as lesões. Com uma falha, você causa 1 de dano extra. Isto toma o lugar dos primeiros socorros normais.

- Mobilidade:** Você tem uma picape, van ou carro construído para caçar monstros. Escolha duas coisas boas e uma coisa ruim sobre ele.
- *Coisas boas:* espaçoso; equipamento de vigilância; rápido; furtivo; intimidante; clássico; kit médico; espaço para dormir; kit de ferramentas; armas escondidas; anônimo; blindado (+1 em armadura internamente); resistente; jaula para monstro.
 - *Coisas ruins:* barulhento; chamativo; temperamental; surrado; beerrão de gasolina; desconfortável; lento; velho.



EQUIPAMENTOS

Escolha uma arma pesada e duas armas normais.

Você recebe *ou* um colete a prova de balas [1-armadura oculto] *ou* armadura de combate [2-armadura pesada] para proteção.

Armas pesadas (escolha uma):

- Fuzil de assalto [3-dano longe área barulhenta recarga]
- Lançador de granadas [4-dano longe área brutal barulhenta recarga]
- Rifle sniper [4-dano longe]
- Granadas [4-dano perto área brutal barulhenta]
- Submetralhadora [3-dano perto área barulhenta recarga]

Armas normais (escolha duas):

- Revólver .38 [2-dano perto recarga barulhenta]
- Pistola 9mm [2-dano perto barulhenta]
- Rifle de caça [2-dano longe barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]
- Facão [1-dano contato]

APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Profissional pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Seu relacionamento com ele tem um potencial romântico. Até agora isto ainda não avançou.
- Ele está na lista de vigilância da Agência e você tem mantido um olho atento nele.
- Vocês são parentes. Diga a ele a proximidade.
- Vocês se encontraram em uma missão e trabalharam juntos extraoficialmente. Tiveram sucesso.
- Ele trabalhou com a Agência antes e era bem-visto por lá.
- Vocês eram amigos na época do treinamento, antes de a Agência recrutar você. Isso pode ter sido no exército, polícia ou alguma outra academia estranha — decidam os detalhes entre vocês.
- Ele arrastou você (e talvez sua equipe inteira) para fora de uma missão que estava totalmente ferrada.
- Você foi enviado para “lidar com ele” como um perigo para as políticas da Agência uma vez. Diga a ele como você resolveu isso.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque ‘Instável’.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Firmeza (máximo +3).
- Receba +1 em Sutileza (máximo +2).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- Receba +1 em Braveza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Profissional.
- Pegue outro movimento de Profissional.
- Adicione uma nova marca de recurso para sua Agência ou altere uma marca de burocracia.
- Ganhe uma equipe de caçadores de monstros da Agência sob seu comando.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Algum ou todos os outros caçadores dos jogadores são contratados pela Agência. Eles recebem o movimento *Lidar com a Agência*, assim como salário e benefícios.

O SINISTRO

Eu posso fazer coisas... coisas que pessoas normais não podem. Mas isso tem um preço — eu ainda não paguei tudo, mas a conta vai chegar logo. É melhor eu não te contar mais nada. Se você se aproximar demais você vai acabar se machucando.



Para criar seu caçador Sinistro, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, movimentos, lado sombrio e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, menino, menina, oculto, andrógino.
- Olhos ardentes, olhos sombrios, olhos doloridos, olhos vazios, olhos fixos, olhos penetrantes, olhos sombreados, olhos assustadores.
- Roupas surradas, roupas casuais, roupas góticas, roupas elegantes, roupas de nerd.

CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza -1, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza ±0, Sutileza +1
- Braveza +1, Esperteza ±0, Estranheza +2, Firmeza +1, Sutileza -1
- Braveza -1, Esperteza -1, Estranheza +2, Firmeza ±0, Sutileza +2
- Braveza +1, Esperteza +1, Estranheza +2, Firmeza -1, Sutileza ±0
- Braveza ±0, Esperteza +2, Estranheza +2, Firmeza -1, Sutileza -1

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e escolhe três movimentos de caçador Sinistro.

- Telepatia:** Você pode ler os pensamentos de outras pessoas e colocar palavras nas mentes delas. Isso te permite **investigar um mistério** ou **perceber uma enrascada** sem precisar falar de fato. Você também pode **manipular alguém** sem falar. Você ainda rola os movimentos normalmente, exceto que as pessoas podem não estar esperando e estranhar a sua comunicação mental.
- Praga:** Quando você lançar um feitiço (com **usar magia**), além dos efeitos normais, você pode escolher um dos seguintes:
 - O alvo contrai uma doença.
 - O alvo imediatamente sofre dano [2-dano mágico ignora-armadura].
 - O alvo quebra alguma coisa preciosa ou importante.
- A visão:** Você pode ver o invisível, especialmente espíritos e influências mágicas. Você pode se comunicar (e talvez até mesmo fazer acordos) com os espíritos que você vê. Com isso você tem mais oportunidades para descobrir pistas quando você for **investigar um mistério**.

- ☐ **Premonições:** Ao **iniciar cada mistério**, role +Estranheza. Com 10+, você recebe uma visão detalhada de alguma coisa ruim que ainda vai acontecer. Você recebe +1 adiante para impedir que isso se torne verdade e marca experiência se você a impedir. Com 7–9, você recebe imagens nebulosas de alguma coisa ruim que ainda vai acontecer: marque experiência se você a impedir. Com uma falha, você recebe uma visão de alguma coisa ruim acontecendo com você e o Guardião reserva 3, para ser gasta (uma por vez) como penalidades nas rolagens que você fizer.
- ☐ **Palpites:** Quando **ocorrer alguma coisa ruim** (ou estiver prestes a ocorrer) em algum lugar que você não está, role +Esperteza. Com 10+, você sabe onde precisa ir, bem a tempo de chegar lá. Com 7–9, você chega lá tarde — a tempo de intervir, mas não prevenir totalmente. Com uma falha, você chega lá bem a tempo para você mesmo entrar em apuros.
- ☐ **Sintonizar:** Você pode **sintonizar sua mente com um monstro ou lacaio**. Role +Estranheza. Com 10+, reserve 3. Com 7–9, reserve 1. Com uma falha, o monstro percebe você. Gaste uma reserva para fazer ao Guardião uma das seguintes perguntas e ganhar +1 constante enquanto agir de acordo com as respostas:

 - Onde está a criatura agora?
 - O que ela está planejando fazer agora?
 - Quem ela vai atacar em seguida?
 - Quem ela considera a maior ameaça?
 - Como eu posso atrair a atenção dela?
- ☐ **O grande esconjuro:** Você pode usar seus poderes para **partir pra porrada**: role +Estranheza em vez de +Braveza. O ataque é [2-dano perto chamativa ignora-armadura]. Com uma falha, a magia se vira contra você.
- ☐ **Mau-olhado:** Você pode estimular coincidências a ocorrerem, da forma que você quiser. Quando você **jogar mau-olhado num alvo**, role +Estranheza. Com 10+, reserve 2. Com 7–9, reserve 1. Com uma falha, o Guardião reserva 2 sobre você para ser usado da mesma forma. Gaste sua reserva para:

 - Interferir com um caçador, dando a ele -1 adiante.
 - Ajudar um caçador, dando a ele +1 adiante, ao interferir com o inimigo dele.
 - Interferir com o que um monstro, lacaio ou espectador está tentando fazer.
 - Causar [1-dano] no alvo devido a um acidente.
 - O alvo encontra alguma coisa que você deixou para ele.
 - O alvo perde alguma coisa para você encontrar em seguida.

SEU LADO SOMBRIO

Seus poderes vêm uma fonte desagradável, e algumas vezes você fica tentado a fazer coisas que não deveria. Essas coisas podem ser ordens do que quer que concedeu seus poderes ou impulsos que crescem no seu subconsciente. Alguma coisa assim. O que quer que seja, é perturbador.

Escolha três marcas para seu lado sombrio:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Violência | <input type="checkbox"/> Alterações de humor |
| <input type="checkbox"/> Depressão | <input type="checkbox"/> Fúria |
| <input type="checkbox"/> Segredos | <input type="checkbox"/> Autodestruição |
| <input type="checkbox"/> Luxúria | <input type="checkbox"/> Pouco autocontrole |
| <input type="checkbox"/> Barganha sombria | <input type="checkbox"/> Desejo de poder |
| <input type="checkbox"/> Culpa | <input type="checkbox"/> Alucinações |
| <input type="checkbox"/> Sem alma | <input type="checkbox"/> Dor |
| <input type="checkbox"/> Vício | <input type="checkbox"/> Paranoia |

O Guardião pode pedir para você fazer coisas desagradáveis (de acordo com as marcas), quando seus poderes exigirem. Se você fizer o que for pedido, marque experiência. Se você não fizer, então seus poderes ficam indisponíveis até o final do mistério (ou até que você ceda a pressão). Conforme você for marcando caixas de Sorte, estes pedidos começaram a ficar cada vez maiores e mais desagradáveis.



EQUIPAMENTOS

Você recebe duas armas normais e qualquer item ou amuleto mágico que você use para invocar seus poderes.

Armas normais (escolha duas):

- Revólver .38 [2-dano perto recarga barulhenta]
- Pistola 9mm [2-dano perto barulhenta]
- Rifle de caça [2-dano longe barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]
- Facão [1-dano contato]

APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Sinistro pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele te ensinou a controlar seus poderes, pelo menos até o ponto em que você pode controlá-los.
- Vocês são parentes de sangue. Decidam juntos exatamente que tipo.
- Vocês estão casados ou romanticamente envolvidos. Decidam entre vocês a relação exata.
- Vocês são velhos amigos e confiam um no outro completamente.
- Você usou seus poderes nele uma vez. Decida se foi por um motivo egoísta ou não, e diga se ele sabe disso ou não.
- Vocês se conhecem faz algum tempo, mas desde que seus poderes se manifestaram você o mantém distante emocionalmente.
- Você espera que ele possa te ajudar a controlar seus poderes.
- Ele viu você usar seus poderes por motivos egoístas ou por vingança. Pergunte a ele quem era a vítima e diga o que você fez.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou. Conforme você for marcando caixas de Sorte, as necessidades do seu lado sombrio ficarão mais desagradáveis.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque 'Instável'.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Estranheza (máximo +3).
- Receba +1 em Sutileza (máximo +2).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +2).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Sinistro.
- Pegue outro movimento de Sinistro.
- Altere algumas, ou todas, as marcas do seu lado sombrio.
- Ganhe uma biblioteca mística, como a da opção de refúgio do Especialista.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas. Eles estão listados abaixo.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Você descobre como usar seus poderes com um custo menor. Remova uma marca de seu lado sombrio permanentemente.

O VIAJANTE

Todas as suas previsões sobre o futuro estão erradas... Eu não vou voltar para aquele mundo apocalíptico enquanto não fizer tudo que puder para garantir um futuro melhor.

Para criar seu caçador Viajante, primeiro escolha um nome. Então siga as instruções abaixo para decidir sua aparência, classificações, meio de transporte, movimentos e equipamentos. Finalmente, se apresente e escolha o histórico.

APARÊNCIA, ESCOLHA UMA EM CADA LISTA:

- Homem, mulher, andrógino, indistinto.
- Rosto empolgado, rosto jovial, rosto maluco, rosto severo, rosto abatido, rosto inexpressivo, rosto triste, rosto esperançoso.
- Roupas formais, roupas casuais, roupas berrantes, roupas futuristas, trajes improvisados, traje tático.



CLASSIFICAÇÕES, ESCOLHA UMA LINHA:

- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza ± 0 , Firmeza +1, Sutileza +1
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza ± 0 , Firmeza -1, Sutileza +2
- Braveza -1, Esperteza +2, Estranheza ± 0 , Firmeza +2, Sutileza -1
- Braveza ± 0 , Esperteza +1, Estranheza ± 0 , Firmeza +2, Sutileza ± 0
- Braveza +2, Esperteza -1, Estranheza ± 0 , Firmeza +2, Sutileza -1

MEIO DE TRANSPORTE, ESCOLHA UM:

Você pode visitar eventos futuros, passados ou lugares remotos, tanto sozinho quanto com toda a equipe.

O Guardião deve decidir como a viagem no tempo vai funcionar: passado mutável, linhas temporais alternativas, pequenas mudanças produzem grandes alterações, etc.

Quando for **viajar no tempo e no espaço**, role +Esperteza. Com 10+, você chega no lugar desejado e no tempo desejado. Com 7-9, você chega no lugar desejado *ou* no tempo desejado, você decide. Com uma falha, vocês estão perdidos, isto provavelmente é bastante sério.

Escolha o meio como você viaja pelo tempo. Cada método de viagem possui pontos positivos e negativos. Vale a pena lembrar que viajar no tempo não é de forma alguma uma viagem segura.

- É maior por dentro:** Sua máquina do tempo é multidimensional, sendo tão pequena quanto uma cabine telefônica por fora, mas tão grande quanto uma nave espacial por dentro. Coisas dentro dela não pode ser rastreadas por meios normais. Para viajar ela some de um lugar e aparece em outro, mas de outra forma ela é completamente estacionária e não pode ser transportada de forma alguma.
- Teletransporte:** Você pode se teletransportar instantaneamente se tiver clara linha de visão do destino ou se o conhecer muito bem, do contrário precisa estudar o contínuo espaço-tempo por algumas horas, ou até dias, para planejar a viagem não acabar embaixo da terra ou então um quilômetro acima do chão.
- 88 milhas por hora:** Sua máquina do tempo se parece com um carro ou uma van, não chamando muita atenção pela rua. Você pode utilizá-la para se locomover como qualquer outro veículo, mas ela depende de combustíveis, peças de manutenção, estradas, etc.
- Portal temporal:** Você abre um portal temporal até o seu destino. Você só pode abrir um portal por vez, e ele permanecerá ativo por quanto tempo desejar. Ele permite que você o atravesse em qualquer direção quantas vezes quiser, mas um portal não vigiado também pode ser atravessado por qualquer pessoa, ou monstro...

MOVIMENTOS

Você recebe todos os movimentos básicos e quatro movimentos de caçador Viajante.

Você recebe este:

- **Cria da tecnologia:** Você é extremamente dependente da tecnologia, tendo dificuldades em se relacionar com o sobrenatural. Você recebe -1 constante em **usar magia** ou outros movimentos relacionados ao sobrenatural ou à magia.

Depois escolhe três destes:

- Efeito borboleta:** Ao **iniciar cada mistério** escolha uma classificação para receber +1 (máximo +3) e outra para receber -1 (mínimo -2) durante este mistério. Suas ações perturbam o espaço-tempo, e a oscilação de suas características é um reflexo disso.
- Historiador:** Quando você **investigar um mistério** ou **perceber uma enrascada** você pode escolher perguntar “Por que isto soa familiar?”. Se possível o Guardiã vai descrever como uma situação parecida já aconteceu na história passada ou futura do mundo.
- Inventor:** Se você quiser **construir, reparar ou estudar um dispositivo** o Guardiã dirá quanto tempo vai levar e quais equipamentos serão necessários.
- Presciência:** Ataques que podem causar sua morte surgem na sua memória instantaneamente. Quando você **sofrer dano e ficar instável**, você pode rolar +Estranheza. Com 10+, você lembrou ataque e pôde evitá-lo completamente. Com 7-9, a memória demorou para surgir, receba 1 de dano a menos ou não fique instável. Com uma falha, a lembrança estava incorreta e sua esquiva te desequilibrou, além do dano você recebe -1 adiante.
- Treinamento neural:** Quando você **precisar fazer algo que exige treino prático**, como desarmar uma bomba ou pilotar um helicóptero, você já tem as informações implantadas em seu cérebro. Você ainda precisa **agir sob pressão**, mas sabe o que deve fazer.
- Tecnologia avançada é igual magia:** Você pode reproduzir os efeitos do movimento **usar magia** com ferramentas tecnológicas. Você não rola dados para isto, mas deve escolher um *efeito* e um *defeito*. Isso não é magia, portanto o efeito não terá a marca [mágica] e não funcionará em coisas afetadas apenas por magia. O Guardiã pode exigir um ou mais requisitos adequados ao efeito.
- Sem paradoxos:** Quando você disser porque alguma coisa deve acontecer para garantir o futuro, você pode **dar uma mão** para outro caçador e conceder +1 na rolagem dele como se tivesse rolado 10+. Você ainda precisa descrever como está ajudando.

- Androide/Ciborgue:** Você possui melhoramentos cibernéticos ou talvez você seja metade máquina. Além de força sobre-humana, seus socos e chutes são ataques [3-dano contato].
- Disfarce psíquico:** Você recebe +1 constante em rolagens para evitar ser detectado e passar despercebido. Você também recebe +1 quando **manipular alguém** fingindo ser outra pessoa.

EQUIPAMENTOS

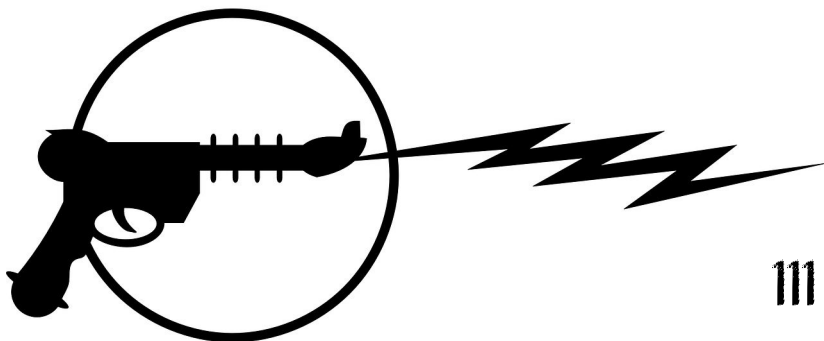
Você pode ter dois dispositivos tecnológicos e uma arma de proteção.

Dispositivos tecnológicos (escolha dois):

- Binóculos fotônicos:* Capaz de enxergar na escuridão total e em diferentes espectros, incluindo visão infravermelha.
- Chave de fenda sônica:* Capaz de reparar, ou estragar, aparelhos mecânicos e eletrônicos simples (ex: rádios, fechaduras, armas, etc).
- Guia de viagem:* Um pequeno livro eletrônico contendo todo o conhecimento histórico humano até a era atual.
- Laboratório portátil:* Um pequeno dispositivo capaz de diagnosticar doenças, venenos e condições anormais com uma gota de sangue.
- Localizador universal:* Indica a posição exata no tempo e espaço. Só pode ser bloqueado com magia ou altos níveis de radiação.
- Projetor de hologramas:* Projeta um holograma do tamanho de uma pessoa (gravado ou ao vivo) que parece real até ser tocado.
- Tradutor instantâneo:* Garante a fala e compreensão de qualquer idioma natural (não funciona com idiomas mágicos).

Arma de proteção (escolha uma):

- Facão [1-dano contato]
- Revólver comum [2-dano perto recarga barulhenta]
- Espingarda [3-dano perto brutal barulhenta]
- Arma futurista leve [1-dano] (adicione 1 alcance e 3 marcas)
- Arma futurista pesada [3-dano] (adicione 1 alcance e 1 marca)



APRESENTAÇÕES

Quando você chegar aqui, espere que todos também cheguem para que vocês possam fazer suas apresentações juntos.

Passem pelo grupo. Na sua vez apresente seu caçador Delinquente pelo nome e aparência, e diga ao grupo o que eles sabem sobre você.

HISTÓRICO

Passem pelo grupo novamente. Na sua vez escolha um destes para cada um dos caçadores:

- Ele viu você chegando do futuro e te enfrentou pensando que fosse um dos vilões. Pergunte a ele como você o convenceu.
- Ele te ensinou como se virar no “mundo moderno”, você ainda sofre para entender como tudo funciona, mas ele está lá para ajudar.
- Ele é um algum tipo de antepassado. Diga a ele o que ele é.
- Ele te ajuda a lidar com o sobrenatural, tentando tirar você da dependência de tecnologia.
- Ele é um excelente companheiro de viagem. Você espera um dia poder levá-lo até sua era e mostrar o futuro para ele.
- Ele te lembra uma pessoa querida da sua era, você vai protegê-lo a todo custo.
- Um romance eternamente platônico. Vocês seriam um ótimo casal, mas você não quer se envolver demais nesta era.
- Ele te compreende perfeitamente como se tivesse vindo da mesma era que você, isto é reconfortante e te dá confiança total nele.

SORTE

Você pode marcar uma caixa de Sorte para: *ou* alterar uma rolagem que você acabou de fazer para 12, como se tivesse rolado isso; *ou* alterar um ferimento que você acabou de receber para valer como [0-dano], independente de quão grave ele era. Se suas caixas de Sorte estão todas marcadas, sua sorte acabou.

Salvo Condenado

DANO

Quando você sofrer danos, marque um número de caixas igual ao dano sofrido. Quando você chegar em 4 de dano, marque ‘Instável’.

Ileso | Morrendo

Instável: (*Lesões instáveis pioraram com o tempo*)

SUBINDO DE NÍVEL

Experiência:

Sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento de terminar, marque uma caixa de experiência.

Quando você tiver preenchido todas as cinco caixas de experiência, você sobe de nível. Apague todas as caixas e escolha uma melhoria da seguinte lista:

MELHORIAS

- Receba +1 em Braveza (máximo +3).
- Receba +1 em Esperteza (máximo +3).
- Receba +1 em Firmeza (máximo +3).
- Receba +1 em Sutileza (máximo +3).
- Receba +1 em Estranheza (máximo +2).
- Pegue outro movimento de Viajante.
- Pegue outro movimento de Viajante.
- Ganhe um aliado.
- Pegue um movimento de outra cartilha.
- Pegue um movimento de outra cartilha.

Depois de você subir de nível *cinco* vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas.

MELHORIAS AVANÇADAS

- Receba +1 em qualquer classificação (máximo +3).
- Mude este caçador para um novo tipo.
- Crie um segundo caçador para jogar junto com este.
- Marque dois dos movimentos básicos como avançados.
- Marque outros dois dos movimentos básicos como avançados.
- Aposente este caçador para uma vida segura.
- Apague uma caixa marcada de Sorte.
- Elimine o movimento *Cria da tecnologia*. Você aprendeu a lidar com o sobrenatural, não recebendo mais penalidades para isto.





PREPARE-SE PARA A AÇÃO

Depois que você escolher sua cartilha de caçador, trabalhe com ela para criar seu caçador, fazendo as escolhas que a cartilha te oferecer.

O Guardião vai guiá-lo neste processo e ele pode responder qualquer pergunta que você tiver.

APRESENTAÇÕES

Quando todos vocês chegarem na seção “Apresentações”, vocês vão se revezar apresentado o seu caçador para os outros. Descreva como ele se parece e as principais coisas que a equipe deveria saber sobre você. No que você é bom? O que tem motiva? Quais traços da sua personalidade se sobressaem? O Guardião ou os outros caçadores podem ter algumas perguntas para você também. Responda conforme for apropriado.

HISTÓRICO

Quando todos tiverem apresentado seus caçadores, vocês todos vão se revezar de novo, desta vez escolhendo o “Histórico”. Estas são as memórias ou relacionamentos significativos compartilhados entre os caçadores. Cada cartilha tem uma lista de opções para escolha.

Selecione o caçador de um dos jogadores para iniciar. O jogador inicial escolhe uma opção de histórico da lista para cada um dos outros caçadores no grupo. Muitas destas opções vão precisar de detalhes adicionais. Algumas vezes a opção do histórico vai dizer quem decide estes detalhes. Do contrário, apenas decidam entre vocês. O Guardião ou os outros caçadores podem fazer algumas perguntas também. Responda estas também.

Se houver uma opção que você gostaria de usar, mas não estiver claro qual caçador iria se encaixar melhor, pergunte ao grupo se alguém quer ser voluntário. Não há problema se você não conseguir decidir qual opção atribuir para um caçador. Passe a vez para o próximo jogador e escolha suas opções restantes depois que você tiver descoberto mais.

Na vez de cada um dos outros caçadores eles vão pegar uma opção de histórico para você, então, no fim cada par de caçadores terá duas escolhas de histórico definindo o passado entre eles. Isso te dá uma boa oportunidade para descobrir qual das suas opções de histórico poderia se encaixar melhor com eles — e quais complicariam seus relacionamentos.

Gaste alguns minutos para descobrir o que as escolhas de histórico implicam ao grupo. Defina os motivos que fizeram vocês trabalharem juntos, de acordo com o histórico de vocês. Junte isto com seu conceito de equipe ou construa um conceito se vocês ainda não escolheram um.

INICIANDO

O Guardião terá um mistério preparado para vocês investigarem e vai começar dizendo que pistas te atraíram para ele.

MOVIMENTOS NO INÍCIO DO MISTÉRIO

Se você tiver um movimento que é acionado no início de um mistério, você deve fazê-lo agora.

O Escolhido e o Iniciado possuem movimentos que eles sempre fazem neste momento.

O Divino, o Especialista, o Lunático e o Sinistro todos possuem movimentos que podem ocorrer agora. Se você escolheu um destes movimentos, faça-o agora (se for obrigatório) ou decida se quer fazer ou não (se for opcional).

COMO JOGAR

O que você fará quando interpretar seu caçador.

OBJETIVOS DO CAÇADOR

Quando estiver interpretando seu caçador:

- Aja como se você fosse o herói da história (e você é mesmo).
- Crie seu próprio destino.
- Encontre os malditos monstros e ponha um fim neles.
- Interprete seu caçador como se ele fosse uma pessoa real.

Pense como seu caçador pensaria. Faça o que seu caçador faria. Lembre-se que você é um dos fodões: extremamente perigoso e formidável no que faz.

Quando você entrar numa luta, você pode receber muito dano, mas caçadores têm sorte e se recuperam rapidamente. Use Sorte para evitar dano se você precisar. Ou então, você pode aguentar até o final da luta e depois fazer uma pausa para descansar e se recuperar. Para as regras completas de dano e cura veja a página 135.

Você precisa determinar o que está por trás de cada situação. Depois definir como encontrar essa coisa e quais fraquezas ela tem. Aí então matá-la.

O JOGO É UMA CONVERSA

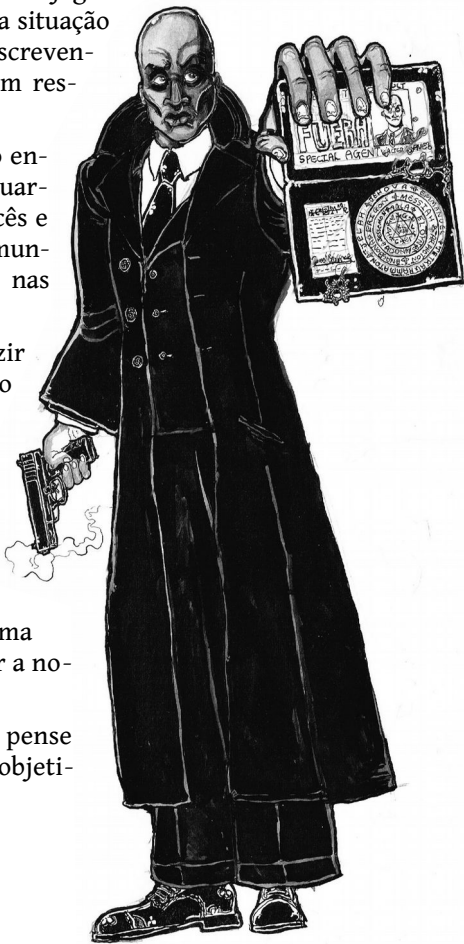
Este é um jogo de improvisação na qual vocês criam a história juntos.

A história surge da conversa entre os jogadores, com o Guardião descrevendo a situação inicial e o resto dos jogadores descrevendo o que seus caçadores fazem em resposta a isto.

Isso leva a um vai e vem contínuo entre o Guardião e os caçadores. O Guardião vai perguntar coisas para vocês e descrever como os habitantes do mundo do jogo reagem se baseando nas respostas de vocês.

O Guardião também vai introduzir situações e crises relacionadas ao monstro que vocês estão caçando e suas vítimas em potencial. Isso vai exigir de vocês novas decisões sobre o que acontece em seguida — vocês vão descrever o que seus caçadores fazem e realizar os movimentos quando eles forem necessários. Cada uma das suas decisões e ações vai levar a novas situações.

Quando decidir como reagir, pense como seu caçador e tenha seus objetivos em mente.



MOVIMENTOS

Caçadores fazem movimentos para encontrar o monstro e para derrotá-lo. Movimentos são momentos de perigo e incerteza. Você nunca sabe muito bem como eles vão acabar.

Os movimentos do seu caçador cobrem todas as coisas que você pode fazer na qual as regras do jogo se envolvem com a história.

Na maioria do tempo você estará descrevendo o que o seu caçador diz, onde ele vai ou o que ele faz sem ativar um movimento. Isso vale para tudo que uma pessoa normal pode fazer, em situações onde fracassos não seriam interessantes e onde não existe nenhum perigo específico.

Nas circunstâncias onde uma pessoa normal não poderia fazer o que você quer fazer, ou o drama da história exigir, ou for perigoso, aí é a momento de o movimento entrar em cena e controlar quão bem você se sai.

Aqui estão alguns exemplos:

*Archer está verificando o local de um ataque de monstros. Há sangue e tripas por todo lugar, e a polícia já pisoteou por toda a área. Archer tenta rastrear para onde o monstro foi após o ataque. Quando ela fizer o movimento **investigar um mistério**, o que ela descobre?*

*Chris percebe que um carniçal o está seguindo, então ele saca sua espingarda cano-serrado e dá um tiro na cara dele quando o carniçal parte para cima. Chris se machucou? Ele faz o movimento **partir pra porrada** para descobrir o quanto ele se machuca e o que acontece com o carniçal.*

*Uma viga mestra do telhado cai em cima de Ted quando uma aranha gigante atravessa a parede e foge para liberdade. Rainer, o parceiro de Ted, agarra uma cadeira e calça a viga para que Ted tenha espaço para se livrar. Ela conseguiu? O quanto Ted se machucou? Ele está preso? Ela precisa fazer o movimento **agir sob pressão** para descobrir.*

VOCÊ PRECISA FAZER O MOVIMENTO

Um elemento-chave do uso de movimentos é que “você precisa fazer o movimento”.

Isso significa que se você quiser, por exemplo, **manipular alguém** no jogo, você precisa descrever seu caçador fazendo isso. Como você pede? O que você oferece para ele fazer o que você quer? Por que ele acreditaria que sua oferta é real?

Por exemplo:

Alan, o Guardião: “O sem-peles está correndo atrás de você enquanto você tenta chegar no carro, e parece que ele vai te alcançar antes que você consiga fechar a porta. Então Mark, o que você faz agora?”

Mary, interpretando o caçador Mark: “Eu vou **partir pra porrada!**”

Alan: “O que você está fazendo?”

Mary: “Eu vou tirar ele do caminho com meu bastão de beisebol para eu chegar até o carro.”

Alan: “Assim não parece que você está entrando numa luta de verdade: o que é mais importante? Matar o sem-peles ou chegar no carro?”

Mary: “Ah tá, matar ele eu acho. Eu vou parar de correr e começar a bater na cabeça dele.”

Alan: “Claro. O sem-peles ergue a faca de esfolar enquanto te agarra. Ele berra, ‘Você vai ser um de nós agora, caçador!’. Agora role **partir pra porrada.**”

Isso funciona da outra forma também — se você está descrevendo o que você está fazendo, alguém pode perceber que você está fazendo um dos seus movimentos. Neste caso, vá em frente e role os dados para ver o que acontece.

Por exemplo:

Alan: “Certo, você chega no lugar onde o corpo foi encontrado. Você ainda pode ver algumas manchas de sangue no concreto e tem algumas marcas de arranhados que podem ser relacionadas com o ataque.”

Mary: “Eu vou examinar com cuidado as marcas de sangue para descobrir como ela foi morta. Tipo, é um espirro de sangue de garganta cortada ou ela sangrou lentamente de uma ferida, ou o que?”

Alan: “Parece que você vai **investigar um mistério**. Por que não você rola?”

Algumas vezes o Guardião vai perguntar algumas coisas para esclarecer o que está acontecendo. Isso é comum. Para o jogo funcionar, todos precisam entender claramente o que está acontecendo, portanto certifique-se de responder com a maior quantidade de detalhes possíveis.

ROLANDO OS DADOS

Frequentemente as regras para um movimento vão dizer para você rolar, por exemplo, +Firmeza. Isso significa que você deve pegar dois dados comuns de seis lados, rolá-los, somar o resultado dos dois e então adicionar o número que estiver escrito para a Firmeza do seu caçador.

Se ele disser alguma coisa diferente de Firmeza (geralmente outra classificação), então adicione este número no lugar. Então, se for dito para você rolar +Estranheza, role dois dados e adicione sua classificação de Estranheza. Se for dito para você rolar +Braveza, role dois dados e adicione sua classificação de Braveza. Se você tiver uma classificação negativa, como -1, ao invés disso, você subtrai um do seu total.

A descrição do movimento vai dizer o que os diferentes resultados significam. Geralmente, 7 ou mais é bom, e 10 ou mais é muito bom. Um resultado 6 ou menos é uma falha e significa que o Guardião terá uma oportunidade para sacanear o seu caçador.

Por exemplo:

*Eu preciso rolar para 'manipular alguém'. Isso é uma rolagem +Sutiliza, e minha Sutiliza é +1. Eu rolo os dados e obtenho 2 e 5. Meu total é $1 + 2 + 5 = 8$. Este é meu sucesso parcial para **manipular alguém**.*

BÔNUS E RESERVAS

Algumas vezes um movimento te dará um bônus em rolagens futuras de dados: você pode receber um bônus 'adiante' ou 'constante'. Algumas vezes um movimento te dará uma 'reserva'.

ADIANTE

Se você receber +1 adiante, você recebe +1 apenas na sua próxima rolagem imediata.

Por exemplo:

*Outro caçador pode te dar um bônus +1 adiante como o resultado de um movimento. A próxima coisa que acontece é que você avança para atacar um monstro. Você recebe +1 na sua rolagem de **partir pra porrada**. Se você tivesse decidido **usar magia**, ao invés disso, para lançar um feitiço de proteção, então você teria ganho +1 nesta rolagem. Assim que você usar o bônus, ele se foi.*

CONSTANTE

Se você receber +1 constante, você recebe +1 em toda rolagem que fizer até que a situação não seja mais aplicável.

Por exemplo:

*Se você **perceber uma enrascada**, pode ser concedido +1 constante a você enquanto usar uma rota de fuga que você viu. Você recebe +1 em todas as rolagens enquanto escapar por essa rota, mas nada mais depois de ter escapado. Você também não recebe nenhum bônus se você não tentar escapar pelo caminho que você viu.*

RESERVA

Quando você receber uma reserva, você recebe um número de pontos. Cada ponto pode ser gasto um a um para obter um efeito específico. O movimento vai listar os efeitos na qual você pode gastar sua reserva.

*Por exemplo, você está entrevistando testemunhas de um ataque de monstro e você faz rolagens para **investigar um mistério**. Seus resultados te dão 2 pontos de reserva. Você pode gastar sua reserva para fazer ao Guardião perguntas da lista do movimento **investigar um mistério**.*

Você pergunta à testemunha, “você viu para onde o atacante foi?” e gasta uma reserva. (“Para onde ele foi?” é uma das perguntas.)

O Guardião diz (como a Sra. Henderson, a testemunha), “Ele fugiu por ali e puxou aquela grade para entrar nos esgotos.”

Conforme as conversas com as testemunhas continuam, você gasta a próxima reserva para perguntar ao Guardião sobre os poderes do monstro. “Ei, de todas as coisas que eles me disseram, eu consigo determinar algum poder do monstro?” (“O que ele pode fazer? é outra pergunta.)

O Guardião responde, “As descrições das testemunhas não batem de jeito nenhum. Ele deve conseguir alterar sua forma ou talvez alterar memórias.”

Depois disso, sua reserva acabou e você não pode fazer mais nenhuma pergunta no momento.

OS MOVIMENTOS BÁSICOS

Eu introduzi os movimentos básicos anteriormente: as coisas que todo caçador podem fazer para encontrar monstros e matá-los. Agora que você está para começar, vamos entrar em mais detalhes sobre o que são estas coisas.

AGIR SOB PRESSÃO

Isso inclui tentar fazer alguma coisa sob condições específicas de stress ou perigo. Exemplos de agir sob pressão são: se focar na tarefa enquanto uma banshee grita com você; barricar uma porta antes de os ratos gigantes chegarem; resistir a dominação mental de um verme-cerebral; lutar quando você está gravemente ferido.

Quando você **agir sob pressão**, role +Firmeza.

Com 10+, você faz o que pretendia fazer.

Com 7–9, o Guardião vai te dar um resultado pior, uma escolha difícil ou um preço a pagar.

Com uma falha, tudo dá errado.

DAR UMA MÃO

Quando você for **dar uma mão** para outro caçador com um movimento que ele está fazendo, role +Firmeza.

Com 10+, sua ajuda concede +1 na rolagem dele.

Com 7–9, sua ajuda concede +1 na rolagem dele, mas você também se coloca em apuros ou perigo.

Com uma falha, você se coloca em apuros ou perigo sem ajudar.

Note que os bônus de ajuda não são cumulativos: se duas pessoas forem **dar uma mão**, o caçador ganha apenas +1 na rolagem dele.

INVESTIGAR UM MISTÉRIO

Investigações podem ser feitas de várias formas: seguindo rastros, entrevistando testemunhas, análise forense, vendo lendas folclóricas em uma biblioteca, digitando o nome do monstro no Google, capturando o monstro e conduzindo testes nele, e assim por diante. Qualquer coisa que puder te dar maiores informações sobre o que está acontecendo é válida como um movimento investigativo.

Quando você **investigar um mistério**, role +Esperteza.

Com 10+, reserve 2. Com 7–9, reserve 1.

Uma reserva pode ser gasta para fazer ao Guardião uma das seguintes perguntas:

- O que aconteceu aqui?
- Que tipo de criatura ele é?
- O que ele pode fazer?
- O que pode feri-lo?
- Para onde ele foi?
- O que ele ia fazer?
- O que está sendo ocultado aqui?

Com uma falha, você revela alguma informação ao monstro ou para quem quer que você esteja falando. O Guardião pode te fazer algumas perguntas, que você deve responder.

É importante que suas tentativas de investigar (e os resultados que você obtiver delas) seja plausível e consistente com o que está acontecendo. Por exemplo, se você está usando equipamentos de laboratório para investigar evidências, você provavelmente não poderá descobrir nada sobre as origens mágicas do monstro. O Guardião é obrigado a responder honestamente, mas não necessariamente na íntegra — apenas o que você pode descobrir na situação atual e usando seus métodos atuais. O Guardião pode escolher descrever como alguma coisa que você acabou de descobrir se relaciona com alguma coisa que você descobriu anteriormente.

O Guardião pode perguntar, “Como você pode descobrir isso?” Se você não tiver uma boa resposta, então escolha outra pergunta ao invés dessa.

MANIPULAR ALGUÉM

Este movimento é usado quando você quer que alguém faça alguma coisa para você, mas esse alguém não quer. Para convencê-lo a fazer o que você está pedindo, você precisa de uma boa razão. O que vale como uma boa razão depende do que você está pedindo e seu relacionamento com ele.

Para amigos e aliados você pode precisar apenas pedir. Para testemunhas de um ataque de monstro você poderia dizer que você está junto com a polícia ou apenas oferecer algum dinheiro para elas responderem suas perguntas.

Quando você der uma boa razão, você pode **dizer o que você quer que a pessoa faça** e rolar +Sutileza.

Com uma pessoa normal:

- Se você obtiver 10+, então ela vai fazer isso pelas razões que você deu. Se seu pedido for demais, ela dirá o mínimo necessário que ela quer para fazer isto (ou se ele não faria isto de forma alguma).
- Com 7–9, ela vai fazer isso, mas apenas se você fizer alguma coisa por ela agora para demonstrar seu comprometimento. Se seu pedido for demais, ela dirá o que você teria que fazer para convencê-la, se houver alguma coisa, a fazer isto.
- Com uma falha, sua abordagem foi totalmente errada — você ofendeu ou irritou a pessoa.

Com outro caçador:

- Com 10+, se ele fizer o que você pediu, ele marca experiência e recebe +1 adiante.
- Com 7–9, se ele fizer o que você pediu, ele marca experiência.
- Com uma falha, cabe ao caçador decidir o quanto você o ofendeu ou irritou. Ele marca experiência se decidir *não* fazer o que você pediu.

MANIPULANDO MONSTROS

Manipular alguém não funciona normalmente em monstros, mesmo se eles puderem raciocinar e falar. Você pode tentar fazer um acordo com um se você realmente quiser, mas não você não rola os dados para garantir que ele cumpra a parte dele da barganha. Você pode apenas esperar que ele seja uma criatura do mal honrada. Boa sorte com isso.

Se você pegar o movimento de **Monstruoso Negociador sombrio** (ou qualquer outro movimento que especificamente permita isso), então você pode manipular monstros se eles puderem pelo menos raciocinar e falar. É claro que um monstro vai exigir razões diferenciadas das de pessoas normais — possivelmente alguma coisa que você não vai querer fazer.

Lacaios podem ou não ser suscetíveis à manipulação. Lacaios que sejam humanos, ou quase humanos, podem ser passíveis de manipulação; aqueles que são incapazes de falar ou raciocinar não podem ser manipulados.





PARTIR PRA PORRADA

Isto é usado quando você está enfrentando alguma coisa que também está revidando.

Quando você entrar numa luta e **partir pra porrada**, role +Braveza.

Com qualquer sucesso (ou seja, 7 ou mais) você e o que quer que você esteja enfrentando causam danos um ao outro. A quantidade de dano é baseada nos perigos estabelecidos no jogo. Isso geralmente significa que você causa a classificação de dano da sua arma e seu inimigo causa a classificação de dano do ataque dele em você.

Você pode receber sete de dano antes de morrer.

Se você rolar 10+, escolha um efeito extra:

- Você toma a vantagem: receba +1 adiante ou conceda +1 adiante para outro caçador.
- Você causa um dano terrível (+1 de dano).
- Você sofre menos dano (-1 de dano).
- Você empurra o oponente para onde quiser.

Com uma falha, aí só você apanha. Você sofre dano ou é capturado, mas não causa nenhum dano no oponente.

PERCEBER UMA ENRASCADA

Quando você olha ao redor se preparando para **perceber uma enrascada**, role +Esperteza.

Com 10+, reserve 3. Com 7-9, reserve 1.

Uma reserva pode ser gasta para fazer ao Guardião uma das seguintes perguntas:

- Qual é a melhor forma de eu entrar?
- Qual é a melhor forma de eu sair?
- Existe algum perigo que eu não vi?
- Qual é a maior ameaça?
- O que é mais vulnerável a mim?
- Qual é a melhor forma de proteger as vítimas?

Se você **agir de acordo com as respostas**, você recebe +1 constante enquanto a informação for relevante. Por exemplo, se você perguntar sobre o melhor caminho para entrar no covil de um monstro então você recebe +1 enquanto estiver se infiltrando nele. Mas assim que você estiver lá dentro, a informação não te ajuda mais. O bônus é aplicado apenas uma vez para cada rolagem, mesmo se mais de uma pergunta se aplicar ao seu curso de ação.

Com uma falha, você interpretou mal a situação (exemplo: “Está tudo bem por aqui! Vai ser completamente seguro ir lá investigar sozinho!”) ou você pode revelar detalhes táticos aos seus inimigos (o que significa que o Guardião pode fazer as perguntas acima sobre você).

PROTEGER ALGUÉM

Se alguém está prestes a sofrer dano e você pode de alguma forma prevenir isto, então você pode tentar protegê-lo.

Quando você prevenir dano a outro personagem, role +Braveza.

Com qualquer sucesso (ou seja, 7 ou mais), você o protege normalmente, mas você vai sofrer algum ou todo o dano que ele ia receber.

Se você obtiver 10+ escolha um extra:

- Você sofre pouco dano (-1 de dano).
- Você concentra todo perigo iminente em si mesmo.
- Você causar dano no inimigo.
- Você mantém o inimigo para trás.

Com uma falha, você acaba piorando as coisas.

USAR MAGIA

Quando você **usar magia**, diga o que você está tentando realizar e como você faz o feitiço, então role +Estranheza.

Se você obtiver um 10+, a magia funciona sem problemas: escolha seu efeito.

Com 7-9, ela funciona imperfeitamente: escolha seu efeito e um defeito. O Guardião vai decidir que problemas o defeito causou.

Com uma falha, você perde o controle da magia. Isso nunca acaba bem.

Por padrão a magia tem um dos efeitos listados abaixo, dura uns trinta minutos e não te traz perigo, atenção indesejada ou efeitos colaterais. Se houver um defeito, isso pode não ser bem assim.

Efeitos:

- Causar dano [1-dano ignora-armadura mágica chamativa].
- Encantar uma arma. Ela recebe +1 de dano e [mágica].
- Fazer uma coisa além das limitações humanas.
- Barrar um local ou um portal contra uma pessoa específica ou um tipo de criatura.
- Prender uma pessoa, laçao ou monstro específico.
- Banir um espírito ou maldição de uma pessoa, objeto ou local que ele habitar.
- Invocar um monstro para o seu mundo.
- Se comunicar com alguma coisa que não tenha uma linguagem em comum com você.
- Observar outro local ou momento.
- Curar 1 de dano de uma lesão, ou curar uma doença, ou neutralizar um veneno.

Defeitos:

- O efeito é enfraquecido.
- O efeito dura pouco.
- Você recebe [1-dano ignora-armadura mágica].
- A magia atrai atenção imediata e indesejada.
- Ela tem um efeito colateral problemático.

O Guardião pode exigir um ou mais dos seguintes:

- O feitiço exige materiais estranhos.
- O feitiço vai demorar 10 segundos, 30 segundos ou 1 minuto para ser lançado.
- O feitiço exige cânticos e gestos ritualísticos.
- O feitiço exige que você desenhe símbolos místicos.
- Você precisa de uma ou duas pessoas para ajudar a lançar o feitiço.
- Você precisa consultar um tomo de magia para obter os detalhes.

Se você quiser fazer magia que vai além destes efeitos, ela é considerada **magia grandiosa**. Magia grandiosa utiliza regras diferentes.

MAGIA GRANDIOSA

Algumas vezes os feitiços e rituais comuns do dia a dia do movimento **usar magia** não são suficientes. **Magia grandiosa** engloba tudo que seja mais poderoso, como trazer alguém de volta dos mortos ou abrir um portal para outra dimensão. Magia grandiosa é tanto mais poderosa, quanto mais perigosa que o básico de **usar magia**.

Decida que efeito mágico você quer que aconteça e diga ao Guardião. Ele vai determinar o que você deve fazer para poder lançar o feitiço. As opções (e o Guardião pode escolher mais de uma) são:

- Você precisa gastar muito tempo (dias ou semanas) pesquisando o ritual mágico.
- Você precisa fazer experiências com o feitiço — haverá várias falhas antes de você conseguir acertar.
- Você precisa de alguns ingredientes e suprimentos raros e estranhos.
- O feitiço vai demorar bastante tempo (horas ou dias) para ser lançado.
- Você precisa de muitas pessoas (2, 3, 7, 13 ou mais) para ajudar.
- O feitiço precisa ser lançado em um local e/ou momento específico.
- Você precisa **usar magia** como parte do ritual, talvez para invocar um monstro, se comunicar com alguma coisa ou barrar o portal que você abriu.
- Ele terá um efeito colateral ou perigo específico.

Assim que você souber os requisitos, você precisa atendê-los. Assim que você tiver feito isso, o efeito mágico que você deseja simplesmente acontece. Você não precisa rolar nenhum movimento para a **magia grandiosa** em si, mas você pode precisar rolar alguns outros movimentos enquanto você tenta atender os requisitos.

Aqui estão alguns exemplos de como você pode usar **magia grandiosa**.

- Os caçadores querem descobrir onde uma pessoa específica está, tendo apenas uma fotografia para isso. O Guardião decide que isso vai exigir que três pessoas realizem o ritual, e que ele precisa de um mapa bastante preciso da área — o feitiço vai guiar um pêndulo até a localização da pessoa.
- Os caçadores estão investigando uma besta anfbia que andou devorando pessoas. Após descobrirem que ela é de uma dimensão alienígena, os caçadores propõem lançar um feitiço para “dessintonizar” ela da nossa dimensão e enviá-la para casa (ou pelo menos para algum outro lugar). O Guardião decide que isso vai exigir algumas ex-

periências que vão levar toda a tarde, o feitiço vai demorar por volta de seis horas para ser lançado, eles deverão **usar magia** para banir a besta anfíbia desta dimensão, e isso vai expor todos eles ao perigo — a besta anfíbia vai sentir o feitiço sendo lançado e saberá de onde o poder está vindo.

- Uma das caçadoras da equipe morreu e os outros querem trazê-la de volta à vida. O Guardião decide que isso vai tomar algumas semanas de pesquisas, o ritual vai exigir o corpo dela, ele deverá ser realizado no amanhecer do equinócio de primavera na vista do sol nascente, eles deverão **usar magia** para invocar de volta a alma da caçadora morta do reino da Morte, e isto vai expor todos eles a um grande perigo — a Morte ficará irritada com esse ultraje.

A Table showing the names of the Angels governing the 7 days of the week with their Signs, Planets, Signs, &c.

Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
Michaël	Gabriel	Camael	Raphaël	Sachiel	Anaël	Cassiel
<i>name of the 1st Heaven</i>	<i>name of the 1st Heaven</i>	<i>name of the 3rd Heaven</i>	<i>name of the 2nd Heaven</i>	<i>name of the 6th Heaven</i>	<i>name of the 4th Heaven</i>	<i>no Angels ruling above the 6th Heaven</i>
Machen.	Shamain.	Machon.	Raquie.	Zebul.	Sagun.	

Specimen of the Book of Spirits to be made of virgin Willow.



E. Barrett Del.

Pub. 17.

Lamberton & Allen

R. Orjébi Sculp.

LUTAS

Aqui estão algumas coisas para se lembrar quando você chegar quebrado tudo.

Não vá direto rolando os dados para **partir pra porrada**. Este movimento coloca tano o inimigo quanto você em perigo de dano. Se você pode encontrar uma forma de atacar *sem* se colocar em perigo, então vai poder causar dano no inimigo sem sofrer nenhum dano em si mesmo (e sem precisar ter sucesso em uma rolagem).

Lembre-se que você pode tentar **proteger alguém** quando eles forem ameaçados com dano. Pense em quem precisa ser protegido, e onde cada um está em relação aos outros. Se você planejar bem as coisas, você pode até mesmo salvar um membro da equipe do dano que ele ia sofrer se falhasse numa rolagem.

Lembre-se que você pode **dar uma mão** para outro caçador e conceder +1 em uma rolagem. Muitas vezes isto pode ser a diferença entre a vida e a morte. Além disso, se você ajudar numa luta o Guardião pode permitir que você adicione seu dano de ataque ao ataque do caçador que está ajudando — assim vocês podem derrotar o monstro mais rapidamente.

ATAQUES DESARMADOS E ARMAS IMPROVISADAS

Se o seu caçador for pego desarmado e está lutando apenas com os punhos e os pés, ele causa [0-dano contato/pessoal]. Você ainda pode machucar alguém se tiver um bônus para dano. Esse bônus pode vir de um 10+ na rolagem de **partir pra porrada** ou de outro movimento seu.

Se seu caçador agarra um objeto qualquer para usar como arma, decida entre você o Guardião como ele está classificado. Aqui estão algumas regras gerais:

- Se não for mais perigoso que um soco, [0-dano contato].
- Se for afiado ou pesado (faca de cozinha, abajur), [1-dano contato].
- Se for bastante pesado (micro-ondas, assento de bar), [2-dano contato pesado].
- Se você puder arremessá-lo, adicione o alcance [perto].

DANO

Quando você recebe dano, o Guardiã vai dizer o que aconteceu e quantos pontos de dano isso custou. Marque esse número de caixas no seu marcador de dano. Havendo um efeito adicional, o Guardiã vai dizer qual é.

A gravidade de uma lesão depende de quanto dano você sofreu:

- Ferimentos [0-dano] causam apenas efeitos menores de curto prazo.
- Ferimentos [4-7-dano] são sérios e *instáveis*. Eles vão piorar se não forem tratados. Marque a caixa “Instável”.
- Ferimentos [8-dano] ou mais vão matar um humano normal, incluindo um caçador.

Note que a armadura reduz o dano sofrido pelo número de pontos da classificação dela.

Há mais detalhes na seção do Guardiã (página 247).

MONSTROS E DANO

Monstros geralmente são bem mais difíceis de matar do que humanos. Lacaio (criaturas sobrenaturais inferiores) também podem ser.

Todos os monstros (e alguns lacaios) possuem *fraquezas*. Isso significa que eles não podem ser mortos até que você usa a fraqueza deles contra eles. Como usar uma fraqueza contra um monstro depende do que é a fraqueza. Fraquezas podem incluir:

- Coisas que podem ser usadas como uma arma. Por exemplo: fogo, ferro puro.
- Métodos específicos de ataque. Por exemplo: uma arma de prata, decapitação.
- Algo para fazer. Por exemplo: um ritual mágico, um procedimento de enterro.
- Um ambiente hostil. Por exemplo: luz do sol, água corrente.

Se você sabe a fraqueza de um monstro, use-a.

Se você não sabe a fraqueza dele, descubra-a usando seus movimentos.

Se você não usar a fraqueza da criatura, ela vai voltar mesmo se você ganhar a luta.

CURA

Um ferimento (0 de dano) desaparece assim que você o recebe. Ele causa um problema momentâneo, mas depois disso é apenas cosmético.

Ferimentos moderados (1-3 de dano) vão melhorar quando seu caçador tiver uma chance para descansar (exemplo: uma noite decente de sono) ou receber algum tratamento de primeiros socorros. Isso vai reduzir a lesão em 1 de dano.

Primeiros socorros normalmente não exigem um movimento, é apenas uma prática habitual. Movimentos de caçadores que garantem cura também podem ser utilizados além dos primeiros socorros. Você só pode se beneficiar de primeiros socorros uma vez por lesão ou condição.

Ferimentos sérios (4+ de dano) exigem tratamento. Eles são normalmente instáveis, o que significa que eles vão piorar se não forem tratados (o Guardiã vai dizer quando marcar outro ponto de dano). Se deixados de lado por muito tempo, ferimentos sérios vão te matar. Se um movimento te diz que suas lesões agora estão estáveis, então você pode apagar a marca da caixa instável. Se depois você receber mais dano e chegar de novo em 4 de dano ou mais, então suas lesões se tornam instáveis de novo. Com ferimentos sérios, os primeiros socorros curam um de dano, mas eles continuam instáveis.

O que é considerado tratamento depende do ferimento, mas é geralmente um dos seguintes:

- Um movimento de cura de um caçador.
- Tempo em uma enfermaria no refúgio de alguém.
- Uma visita a um médico ou um hospital.
- Um feitiço mágico.

Movimentos de cura informam quanto dano eles curam.

CURA ENTRE OS MISTÉRIOS

Depois de um mistério ser concluído, mas antes do próximo, todos os caçadores feridos vão ser curados de alguma forma.

Se houver algum tempo para descansar entre os mistérios, então cure todo o dano.

Se não houver tempo para descansar entre os mistérios, então cure 1 de dano.

RESSURREIÇÃO

Se alguém quer trazer um caçador morto (ou outra pessoa) de volta dos mortos, vai precisar de **magia grandiosa**. Mas há uma etapa adicional neste caso.

Quando **você retornar a vida**, role -Estranheza (então subtraia 3 se você tiver Estranheza +3, e adicione 1 para Estranheza -1, etc.). Quanto mais estranho você for, mais estranho será quando voltar dos mortos.

Com 10+, você mudou um pouco. Marque experiência e escolha uma das opções abaixo (de resultados 7-9 ou de falhas).

Com 7-9, escolha uma destas:

- Você volta meio “avariado” (falta de memória, estressado, desligado).
- Você volta um pouco diferente. Adicione 1 para uma classificação (máximo +3) e subtraia 1 de outra (mínimo -2).
- Você volta muito diferente. Mude para um novo tipo de caçador, da mesma forma como se você tivesse escolhido esta melhoria avançada (veja a página 150).
- Sua ressurreição satisfaz uma antiga profecia.
- Alguma coisa volta junto com você (exemplo: uma possessão espiritual, um monstro morto é revivido, um antigo mal é libertado), mas não é um perigo urgente.
- Você, ou a pessoa que te trouxe de volta, fica devendo um favor para um monstro poderoso.

Com uma falha, escolha uma destas:

- Você volta imperfeito (sem alma, insano, depressivo).
- Você volta debilitado. Subtraia 1 de uma classificação (até -2, no pior caso).
- Sua ressurreição satisfaz uma antiga profecia tenebrosa e terrível.
- Alguma coisa volta junto com você (exemplo: uma possessão espiritual, um monstro morto é revivido, um antigo mal é libertado). Isso é um perigo imediato e urgente.
- Você, ou a pessoa que te trouxe de volta, fica devendo um grande sacrifício (alma, primogênito, dez anos de servidão, etc.) para um monstro, espírito ou demônio poderoso.

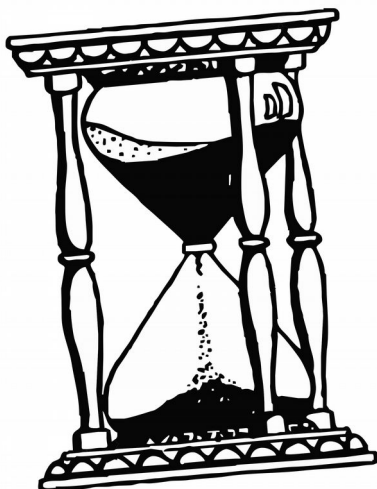
O MARCADOR DE SORTE

Cada caçador possui uma quantidade de Sorte da qual eles podem recorrer em emergências.

Quando você marcar uma caixa de Sorte, você pode escolher um dos seguintes golpes de sorte:

- Reduzir um ferimento que você acabou de sofrer para [0-dano].
- Após você rolar, alterar retroativamente o resultado para 12.

Sua cartilha tem um marcador de Sorte que registra quanta sorte você usou. Você tem apenas um estoque limitado, faça-o valer a pena.



QUANDO SUA SORTE ACABAR

Quando você tiver marcado toda sua Sorte, o Guardiã está liberado para colocar mais coisas ruins no seu caminho. O destino vai querer acertar a balança.

Se sua cartilha incluir coisas relacionadas ao destino (com a sina do Escolhido ou o lado sombrio do Sinistro), ficar sem Sorte significa que todas estas coisas ruins vão começar a acontecer.

EQUIPAMENTOS

Aqui estão as regras para equipamentos, veículos, equipes, aliados, refúgios e tudo mais.

CONSEGUINDO UM NOVO EQUIPAMENTO

Se você quer conseguir alguma coisa que você poderia simplesmente comprar, então apenas compre.

Você também pode conseguir novos equipamentos quando você pegar certas melhorias.

Se você quiser alguma coisa que você não pode comprar normalmente (como um lança-chamas ou um artefato mágico) ou alguma coisa que você não tem recursos para conseguir, então você precisa fazer alguma coisa especial (como pedir um favor ou roubar). Diga ao Guardião o que você está fazendo e interprete a tentativa de aquisição para ver se ela funciona.

A mesma ideia pode ser aplicada se você quiser um aliado, uma equipe sob seu comando ou alguma outra coisa difícil de conseguir (como o refúgio de um Especialista).

Se você fizer tudo que for necessário para conseguir o novo equipamento... bem, então você conseguiu (mesmo sem usar uma melhoria ou alguma coisa do tipo).

ARMAS

Todas as armas possuem algumas ‘marcas’ (ou seja, elas são listas de descrições) que descrevem como elas funcionam. Todas as armas possuem uma marca de dano e de alcance, que dizem quanto dano uma lesão feita por ela causa e a qual distância o alvo pode estar.

Por exemplo: Furadeira [2-dano contato barulhenta brutal]

‘2-dano’, ‘contato’, ‘barulhenta’, ‘brutal’ são as marcas. ‘2-dano’ é a marca de dano, ‘contato’ é a marca de alcance, e ‘barulhenta’ e ‘brutal’ são marcas descritivas.

Estes são os significados das marcas:

- **1-dano, 2-dano, 3-dano, etc.:** Isso indica quanto dano o ataque causa.
- **área:** Pode atingir múltiplos oponentes. Você pode dividir o dano causado entre múltiplos alvos.
- **automática:** Capaz de disparos automáticos, isto vai acelerar a necessidade de recarga.
- **balanceada:** É fácil manejar e manter o controle da arma.
- **barreira:** Causa dano em qualquer coisa que a atravesse. Vale como armadura contra qualquer ataque que passe através dela.
- **barulhenta:** Barulhenta o suficiente para chamar atenção.
- **brutal:** Espalha muito sangue e pedaços por toda parte.
- **contato:** Efetiva em ataques até o alcance dos braços — é preciso fazer contato com o alvo.
- **discreta:** Não chama atenção.
- **drena-vida:** Transfere energia vital: o usuário é curado em tantos pontos de dano quanto forem os danos causados por ele. Por exemplo: se você causar [2-dano drena-vida], então você também cura 2 de dano de suas lesões.
- **empurrão:** Empurra o alvo, permitindo que você “empurre o oponente para onde quiser” além dos efeitos normais de ataque.
- **ignora-armadura:** Ignora armaduras protetoras. Armaduras não tem efeito sobre esse dano. Se a armadura tiver a marca [mágica], então o ataque precisa ter [ignora-armadura] e [mágica] para atravessar a armadura.

- **incendiária:** Incendeia as coisas.
- **inconveniente:** Esta arma precisa de limpeza e manutenção constante, do contrário ela não vai funcionar bem.
- **lenta:** Esta arma é lenta para preparar e atacar.
- **longe:** Efetiva em ataques à distância — alvo está longe, mas ainda pode ser visto.
- **mágica:** Encantada, portanto pode afetar certas criaturas e armaduras que são à prova de armas normais.
- **[material]:** Esta arma é feita com o material descrito, portanto é útil contra monstros que quem tem esse material como fraqueza.
- **numerosa:** Estas armas são pequenas o suficiente para que você carregue um grande número delas.
- **pequena:** Esta arma é pequena e fácil de ocultar.
- **perto:** Efetiva em ataques relativamente próximos — fora do alcance dos braços, mas não muito longe.
- **pesada:** Esta arma é pesada e difícil de manejar.
- **pessoal:** Efetiva nos ataques junto ao alvo — praticamente abraçado com o inimigo.
- **rápida:** Rápida de preparar e atacar, te dando uma melhor chance de atacar primeiro.
- **recarga:** Esta arma possui uma munição limitada, e pode acabar no meio da luta precisando ser recarregada.
- **restritiva:** Um ataque bem-sucedido prende ou agarra a vítima.
- **sagrada:** Ela é mais eficiente contra monstros com uma fraqueza aos itens sagrados.
- **útil:** Esta arma tem outros usos além da violência.
- **valiosa:** Esta arma é uma antiguidade ou feita de materiais valiosos.
- **volátil:** Esta arma é perigosa e instável.

ARMAS PERSONALIZADAS

Se o seu caçador (ou seus inimigos) receber uma nova arma que precisar de marcas, você pode definir as suas próprias. Pense na forma como a arma é utilizada e os efeitos que ela terá, então escreva as marcas de acordo com isso.

Toda arma deve ter uma marca de dano e uma de alcance. Não existe nenhum limite máximo para a classificação de dano, mas 4 ou mais é extraordinariamente destrutivo. Use as armas existentes nas cartilhas dos caçadores e use a tabela abaixo como um guia. As marcas permitidas de alcance são [pessoal], [contato], [perto] e [longe]. Outras marcas são opcionais.

- Se não for mais perigosa que um soco, [0-dano contato].
- Se for afiada ou pesada, [1-dano contato].
- Se for perigosa, [2-dano contato pesado].
- Se for uma arma projetada para matar, [3-dano].
- Se for destruidora para uma pessoa, [4-dano].
- Se você puder arremessá-la, adicione o alcance [perto].

Por exemplo, um caçador decide que ele quer uma pistola d'água pressurizada para enfrentar um monstro que tem 'água' como uma fraqueza. Ela precisa da marca 'líquido' (e não 'água', pois você pode enchê-la com outra coisa também), então escreva: pistola d'água [0-dano perto líquido].

ARMADURA

Armaduras reduzem o dano sofrido pelo usuário em o número de pontos da classificação delas. Por exemplo, se você está usando uma jaqueta de couro que vale [1-armadura] e as garras de um mutante de esgoto arranharam seu braço com [3-dano], você sofre uma lesão de 2 de dano.

[1-armadura] inclui jaquetas de couro pesadas, armadura de motociclista, coletes à prova de balas ou de perfurações, e outras proteções leves, mas significativas.

[2-armadura] inclui armadura corporal militar, traje de tropa de choque, cota de malha medieval ou outros itens de proteção altamente eficientes e bastante volumosos.

Se a armadura tiver a marca [mágica], então armas normais que tenham [ignora-armadura] não ignoram a armadura. Apenas armas que tenham [mágica] e [ignora-armadura] atravessam uma armadura mágica.

Normalmente caçadores só podem conseguir equipamentos que valem [1-armadura] ou [2-armadura]. Uma armadura que valha mais do que isso seria alguma coisa muito rara e especial: talvez feitas magias arcaicas ou o resultado de uma ciência bizarra.

OUTROS EQUIPAMENTOS

Em geral seu caçador pode simplesmente usar outros equipamentos sem precisar de qualquer regra extra para isso.

Não é necessário definir cada item de equipamento que aparece no jogo, mas se alguma coisa se torna significativa em jogo, então você pode defini-la com mais detalhes para que todos saibam o que é. Isso pode ser feito através de marcas de equipamentos ou movimentos de equipamentos personalizados.

MARCAS DE EQUIPAMENTOS

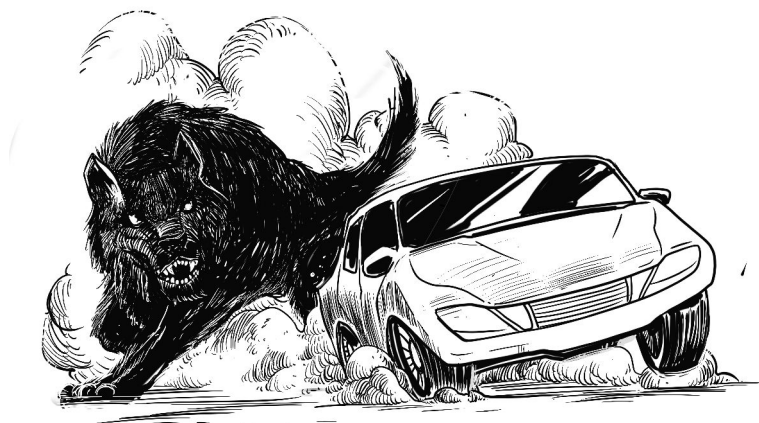
Definir marcas para um item de equipamento te dá uma definição do que ele pode fazer e das vantagens e desvantagens de utilizá-lo.

Marcas entram em jogo ao abrir possibilidades para os caçadores. Por exemplo, óculos de visão noturna (marca: ver no escuro) permite que você siga os rastros de uma criatura mesmo no escuro.

MOVIMENTOS PERSONALIZADOS PARA EQUIPAMENTOS

Se marcas forem o bastante, você também pode definir um movimento personalizado para equipamentos. Movimentos personalizados são tratados em detalhes na página 340, mas a ideia básica é simples: apenas define quando o equipamento funciona e o que ele faz para o usuário.

Por exemplo, se você tem um carro esporte, você pode definir um movimento personalizado para representar a velocidade e desempenho dele. Por exemplo: “Quando você **fugir ou perseguir usando um carro esporte**, você recebe +1 constante.”



SUBINDO DE NÍVEL

Você ganha um ponto de experiência sempre que sua rolagem for 6 ou menos, ou quando um movimento determinar. Quando isso ocorrer marque a próxima caixa de experiência vazia.

Sempre que você marcar a quinta caixa de experiência na sua cartilha, você vai **subir de nível**. Apague todas as cinco caixas e escolha uma melhoria na lista da sua cartilha. Marque as melhorias conforme você as escolher — cada uma só pode ser escolhida uma vez.

Depois você pode começar a marcar caixas de experiência novamente, até que possa subir de nível de novo quando tiver recebido outros cinco pontos de experiência.

Quando você tiver subido de nível cinco vezes, você pode começar a escolher da lista de melhorias avançadas também (página 150).

EXPERIÊNCIA DE FINAL DE SESSÃO

No final de cada sessão, o Guardião vai fazer as seguintes perguntas:

- Nós concluímos o mistério atual?
- Nós salvamos alguém da morte certa (ou de coisa pior)?
- Nós aprendemos alguma coisa nova e importante sobre o mundo?
- Nós aprendemos alguma coisa nova e importante sobre um dos caçadores?

Se vocês tiverem uma ou duas respostas “Sim”, cada caçador ganha um ponto de experiência. Se vocês tiverem três ou quatro, cada caçador ganha dois.

MELHORIAS

Existem vários tipos de melhorias. Aqui estão os detalhes de cada um deles:

RECEBA +1 EM UMA CLASSIFICAÇÃO (MÁXIMO +X)

Permanentemente aumenta a classificação especificada. O máximo é um limite: você só pode aumentar a classificação até o máximo listado e nada mais. Se sua classificação já está no máximo listado (ou acima dele), então não selecione esta melhoria.

Por exemplo, seu caçador possui Braveza ± 0 e você seleciona uma melhoria: “+1 em Braveza (máximo +3)”. Aumente sua classificação de Braveza para Braveza +1.

PEGUE OUTRO MOVIMENTO DA SUA CARTILHA

Selecione um dos outros movimentos disponíveis na sua cartilha.

PEGUE UM MOVIMENTO DE OUTRA CARTILHA

Selecione um movimento de alguma outra cartilha disponível no seu jogo (estando ela em atualmente uso ou não).

Esta melhoria exige um pouco de cuidado. Nem sempre fará sentido pegar certos movimentos (especialmente os movimentos sobrenaturais). Tenha certeza de que o novo movimento faz sentido para o seu caçador.

GANHE UM ALIADO/GANHE UMA EQUIPE

Você ganha um novo aliado ou uma equipe aliada para te ajudar. Você pode já conhecer o aliado/equipe ou eles podem ser novos na história.

Aliados e equipes são definidos da mesma forma, apesar de um aliado ser um indivíduo e uma equipe ser várias pessoas (geralmente 2-6). A diferença principal é que em uma equipe, a motivação descreve como eles agem *como uma equipe*, mas os membros podem ter suas próprias motivações diferentes quando eles cuidam da própria vida.

Escolha um dos seguintes tipos (a 'motivação' é o que orienta o Guardião sobre como eles agem):

- Aliado: subordinado (motivação: seguir suas instruções à risca)
- Aliado: tenente (motivação: executar suas instruções como achar melhor)
- Aliado: amigo (motivação: fornecer suporte emocional)
- Aliado: guarda-costas (motivação: interceptar o perigo)
- Aliado: confidente (motivação: dar conselhos e perspectivas)
- Aliado: reforço (motivação: ficar com você)

Se um aliado ou membros da equipe não tiverem nomes, dê nomes a eles agora. Decida qual é o histórico deles também, como eles se parecem e qualquer habilidade especial que eles tenham.

GANHE UM REFÚGIO COMO O DO *ESPECIALISTA*

Você ganha um refúgio. Quando você pegar essa melhoria, ela vai dizer quantas opções você pode escolher da lista na cartilha do Especialista.

Decida como você conseguiu este refúgio, e onde ele fica.

ADICIONE UMA OPÇÃO AO SEU REFÚGIO

Selecione uma nova opção de refúgio da lista na cartilha do Especialista. Você adicionou esta instalação ao seu refúgio.

Não vá escolher esta opção se você não tiver um refúgio!

ARCANO: PEGUE OUTRA ESCOLHA DE MAGIA COMBATIVA

Escolha uma nova opção de magia combativa, pode ser uma nova base ou um novo efeito.

DELINQUENTE: RECUPERE UM MONTE DE DINHEIRO

Como diz o nome, você ganha uma pilha de dinheiro para gastar. É bastante, mas não é ilimitado.

INICIADO: ASSUMA O COMANDO DE SUA FILIAL DA SEITA

O Iniciado pode escolher isso. Isto significa que ele é promovido a líder da sua filial local. Isso dá ao Iniciado acesso a todas as instalações locais da Seita e o comando dos membros desta filial. Isto não significa que você pode trazer pessoas para te ajudar em seus mistérios constantemente, para isso você precisa ter uma equipe sob seu comando.

Você ainda pode recorrer aos recursos da Seita em cada mistério, ao usar seu movimento normal no início do mistério, mas você pode pedir coisas maiores agora. Logicamente, seus novos superiores também vão esperar bem mais de você.

MUNDANO: APAGUE UMA CAIXA MARCADA DE SORTE

Apague uma caixa marcada de Sorte. Você conseguiu mais um tempo até que o Destino venha te cobrar.

PROFISSIONAL: ADICIONE MARCA DE RECURSO / ALTERE MARCA DE BUROCRACIA

Se você quiser adicionar uma nova marca de recurso, escolha uma da lista na seção Agência da sua cartilha.

Se você quer alterar uma marca de burocracia, apague a marca que você não quer mais e escolha uma outra da lista para ficar no lugar dela.

Qualquer uma destas mudanças pode implicar que a Agência está alterando suas táticas ou objetivos, e isso pode gerar consequências futuras.

SINISTRO: ALTERE ALGUMAS, OU TODAS, AS MARCAS DO SEU LADO SOMBRIO

Apague as marcas antigas e substitua-as pelas novas marcas para o qual você está alterando. Você não diminui a quantidade delas, apenas pode alterá-las. Isto implica que você alterou seu relacionamento com seus poderes de alguma forma.

MELHORIAS AVANÇADAS

Depois de um caçador ter subido de nível cinco vezes, ele libera as melhorias avançadas. Estes são uma lista de melhorias que ficam disponíveis além das melhorias básicas. De agora em diante, quando você subir de nível pode escolher das listas de melhorias básicas ou avançadas.

Algumas cartilhas possuem melhorias avançadas especiais próprias. Elas são liberadas ao mesmo tempo (após cinco subidas de nível).

RECEBA +1 EM QUALQUER CLASSIFICAÇÃO (MÁXIMO +3)

Funciona como a melhoria normal que dá +1 para uma classificação específica, exceto que você pode escolher a classificação que quiser. +3 é o máximo de qualquer classificação — quando você chegar lá, você não pode melhorar mais.

MUDE ESTE CAÇADOR PARA UM NOVO TIPO

Quando você mudar seu tipo, escolha a outra cartilha para o qual você quer mudar.

Suas classificações e histórico permanecem o mesmo.

Você pode mudar seu nome ou aparência, se quiser.

Sobre seus movimentos anteriores, verifique cada um deles e decida (com o Guardião) se ele está intrinsecamente relacionado com quem você é ou se é apenas uma coisa que você costumava fazer. Se for intrínseco, mantenha este movimento. Do contrário, apague-o.

Então adicione novos movimentos da sua nova cartilha, como se você estivesse criando um novo caçador.

Finalmente, você pode ou não conseguir novos equipamentos, ou apenas manter os equipamentos antigos, dependendo do que fizer mais sentido nas circunstâncias da sua mudança.

CRIE UM SEGUNDO CAÇADOR

Faça um novo caçador para se juntar à equipe. Você pode jogar com os dois caçadores ao mesmo tempo ou alternadamente, decidindo quem vai aparecer em um mistério dependendo de cada caso.

Crie o novo caçador da forma normal, exceto pelo histórico. Apenas escolha o histórico para os caçadores interpretados por pessoas diferentes — não ligue seus próprios caçadores com escolhas de histórico.

APOSENTAR-SE PARA UMA VIDA SEGURA

Este caçador se aposenta e vai para um lugar seguro. Ele não caça mais monstros ativamente e encontrou um lugar para viver que está seguro contra os velhos inimigos.

Dê o seu caçador para o Guardião cuidar a partir de agora. Eles estão seguros contra as ameaças do Guardião e nunca serão considerados como ameaça. Seu caçador aposentado pode, a critério do Guardião, ser considerado um aliado para os outros caçadores.

APAGUE UMA CAIXA MARCADA DE SORTE

Apague uma caixa marcada de Sorte. Você conseguiu mais um tempo até que o Destino venha te cobrar.

MARQUE DOIS DOS SEUS MOVIMENTOS BÁSICOS COMO AVANÇADOS

Isso significa que você fica melhor nestes movimentos básicos.

Há um novo resultado para cada movimento avançado, que se aplica quando você rola 12 ou mais. Estes resultados 12+ representam níveis extraordinários de sucesso que agora você consegue obter. Veja os detalhes à frente.

MELHORIAS AVANÇADAS DE CARTILHAS ESPECÍFICAS

Estas estão disponíveis apenas para os caçadores do tipo listado. Depois de você subir de nível cinco vezes, você já pode ter melhorias avançadas além destas.

PARA O ARCANO

- Você pode eliminar outra opção das suas Ferramentas e técnicas. Isto funciona igual quando você criou seu Arcano pela primeira vez – você agora está menos restrito para lançar seus feitiços.

PARA O DIVINO

- Altere sua missão. Quando você escolher isso, você assumiu que sua missão inicial fracassou, que ela é impossível ou que as coisas mudaram demais para continuar. Seja qual for o motivo, decida com o Guardião qual é a nova missão. Se nenhuma das escolhas originais fizer sentido para você, crie alguma coisa nova.

PARA O ESCOLHIDO

- Remova uma de suas marcas de Perdição e, opcionalmente, uma de suas marcas de Heroísmo.

PARA O INICIADO

- Torne-se o líder, ou líder efetivo, de toda a Seita. Isso funciona de forma similar com se tornar o líder da sua filial. Você agora está no controle de tudo. Você não tem mais superiores (exceto talvez algum ser divino), mas você ainda precisa gerenciar as facções internas da Seita para fazer as coisas acontecerem.

PARA O INJUSTIÇADO

- Você rastreia o mostro específico responsável pelas suas perdas — o Guardião deve fazer o próximo mistério ser sobre ele. Note que isso não significa que você vence automaticamente. Você só recebe uma oportunidade de confrontá-lo. Guardiões, os alvos do Injustiçado devem ser centrais ao próximo mistério, mas crie o mistério normalmente como qualquer outro.
- Altere o alvo da sua fúria vingativa. *Eu conheço minha presa* agora se aplica a estes monstros.

PARA O MONSTRUOSO

- Você se livrou da maldição da sua raça: sua maldição não se aplica mais a você, mas você perde 1 de Estranheza.
- Você ficou mal (novamente): aposente este personagem, ele se torna uma das ameaças do Guardião. Tornar-se mal tira o caçador do seu controle permanentemente. O personagem agora é uma ameaça que o Guardião pode usar contra os caçadores. Considerando quantos segredos da equipe esse caçador conhece, esta opção não deve ser escolhida de levianamente!

PARA O PROFISSIONAL

- Você consegue que algum ou todos os caçadores sejam contratados pela sua agência (eles recebem o movimento *Lidar com a Agência*, assim como salário e benefícios). Todos os caçadores que você escolher agora são empregados da Agência. Todos eles podem **lidar com a Agência** e tudo mais que fizer parte da vida de um agente.

PARA O SINISTRO

- Você descobre como usar seus poderes com um custo menor. Remova uma marca do lado sombrio permanentemente.

PARA O VIAJANTE

- Elimine o movimento *Cria da tecnologia*. Você aprendeu a lidar com o sobrenatural, não recebendo mais penalidades para isto.

MOVIMENTOS AVANÇADOS

Se você tornar movimento básico em avançado, você ganha acesso a resultados ainda melhores quando rolar 12 ou mais neste movimento.

Para **agir sob pressão**, com 12+ você supera a pressão completamente. Você pode escolher fazer o que você queria e mais alguma coisa, ou fazer o que você queria com perfeição absoluta (de forma que as pessoas vão comentar sobre isso por muitos anos).

Para **dar uma mão**, com 12+ você faz a diferença. O caçador que você está ajudando age como se tivesse rolando 12 no movimento dele, independente de quanto ele realmente obteve.



Para **investigar um mistério**, com 12+ você pode fazer ao Guardião qualquer pergunta que quiser sobre o mistério e não somente as listadas.

Para **manipular alguém**, com 12+ a pessoa fica totalmente convencida. Ele faz o que você quer *imediatamente*. Para um caçador, ele deve **agir sob pressão** para resistir ao seu pedido. Se ele fizer o que você pediu, ele marca experiência e recebe +1 constante enquanto fizer o que você pediu. Para um espectador, não só ele faz o que você quer imediatamente, como ele também se torna seu **aliado** (escolha um tipo para ele como se tivesse escolhido a melhoria “ganhe um aliado” ao subir de nível, veja a página 147) pelo resto do mistério (ou, se você fizer o bastante para ele, permanentemente). Tenha ciência de que aliados podem ser perdidos também! Se ele descobrir que você o manipulou a agir contra os próprios interesses dele, seu novo **aliado** pode se tornar uma ameaça a você.

Para **partir pra porrada**, com 12+ você massacra e aterroriza seu inimigo. Você causa e sofre dano normalmente, e escolhe um destes efeitos melhorados:

- Você toma a vantagem totalmente. Todos os caçadores envolvidos na luta recebem +1 adiante.
- Você não sofre nenhum dano.
- Seu ataque causa o dobro do dano normal.
- Seu ataque faz o inimigo fugir derrotado.

Para **perceber uma enrascada**, com 12+ você pode fazer ao Guardião qualquer pergunta que quiser sobre a situação e não somente as listadas.

Para **proteger alguém**, com 12+ você o defende perfeitamente. Tanto você quanto o personagem que você está protegendo não são feridos e estão fora de perigo. Se você estiver protegendo um espectador, ele também se torna seu **aliado** (escolha um tipo para ele como se tivesse escolhido a melhoria “ganhe um aliado” ao subir de nível, veja a página 147).

Para **usar magia**, com 12+ você está transbordando de poder mágico. O que você queria fazer acontece e, além disso, o Guardião vai oferecer algum benefício extra.

RESUMO: GUIA DOS CAÇADORES

Aqui dividimos em duas partes: as coisas que vocês fazem no início de um novo jogo e as coisas que vocês fazem todas as vezes.

APENAS NA PRIMEIRA VEZ

- Escolham as cartilhas dos caçadores e criem um conceito de equipe.
- Criem seus caçadores simultaneamente.
- Passem pelo grupo, cada um de vocês apresentando seu caçador aos outros.
- Passem pelo grupo de novo, cada um de vocês escolhe uma opção de histórico para cada outro caçador na equipe.
- Tendo as opções de histórico selecionadas em mente, finalizem o conceito de equipe e decidam o passado de vocês.
- Façam as coisas que devem fazer em todos os jogos (veja abaixo).
- No final da primeira sessão, revejam suas cartilhas de caçadores e decidam se alguma das opções que escolheram não se encaixaram na visão de como vocês queriam que o personagem fosse. Se precisar fazer algumas alterações, vão em frente e façam agora.

TODOS OS JOGOS

- Façam todos os movimentos de início de mistério.
- Recebam a primeira pista do Guardião e tracem um plano.
- Investiguem o mistério: entrevistem testemunhas; vejam os lugares onde ocorreram os eventos; procurem qualquer coisa estranha que possa estar acontecendo.
- Quando vocês souberem o que estão caçando, descubram a fraqueza dele e onde encontrá-lo.
- Sempre que uma rolagem for seis ou menos, marque experiência. Sempre que um movimento determinar, marque experiência.
- Quando você marcar a quinta caixa de experiência, escolha uma melhoria e retorne sua experiência para zero.
- Protejam todos os expectadores inocentes.
- Vão em frente e matem os monstros!
- Quando tiverem terminado, respondam as perguntas de experiência de final de sessão e marquem qualquer experiência que receberem pelas respostas.





O GUARDIÃO

Se você será o Guardiã, suas responsabilidades são bem diferentes de interpretar um caçador. Essa parte do livro te conduz através disso tudo. Ela foi escrita de forma a te dizer o que você precisa saber na ordem que você precisar (com algumas divagações pelo caminho).

O QUE VOCÊ VAI FAZER

Seu trabalho como Guardião tem duas partes.

Na primeira, antes de cada jogo você deve gastar alguns minutos inventando um mistério: um monstro e uma situação para os caçadores investigarem e solucionarem.

Na segunda, quando você se senta para jogar, você é responsável por retratar o mundo dos caçadores: descrevendo os lugares, as pessoas e os monstros que eles encontram, e como estas coisas reagem às ações dos caçadores.

Aliás, o termo “Guardião” vem do clássico jogo Call of Cthulhu. Naquele jogo é a abreviação de “Guardião do Conhecimento Arcano”, mas em Monstro da Semana significa “Guardião de Monstros e Mistérios”.

COMO ISSO VAI FUNCIONAR

Este é um jogo de improvisação. Você vai começar cada mistério tendo definido o monstro e alguns outros detalhes, mas você não saberá como a situação vai se desenrolar quando os caçadores entrarem em cena. Deixe-os fazerem o que quiserem, sua responsabilidade é só decidir como as pessoas e monstros vão reagir às ações deles.

O jogo é improvisado de uma forma mais abrangente também: você e os outros jogadores vão desenvolver um passado e uma mitologia sobre os caçadores conforme forem jogando. Quando alguma coisa acontece em um mistério individual, você pode relacionar alguns desses eventos com eventos futuros para construir um mundo consistente.

SEM PLANEJAMENTO ANTECIPADO

Uma coisa que o Guardião definitivamente *não* fará é decidir o que vai acontecer com os caçadores. Você vai preparar a situação que eles estão indo investigar e você vai pensar no que aconteceria se eles não viessem. Mas quando você se sentar para jogar o mistério com os caçadores, aí todo o resto fica a critério deles. Eles escolherão que locais visitar, com que pessoas falar, como eles vão perseguir o monstro e tudo mais.

Sua preparação te dá um esboço do que está acontecendo, apenas o suficiente para você descobrir como todos vão reagir com o que os caçadores fazem.

Não tem problema especular sobre o que poderá acontecer. Se você imaginar que um caçador possivelmente vai simpatizar com uma pessoa específica deste mistério, você pode ir em frente e pensar em coisas possíveis de acontecer devido a isso. Ou talvez você planeje um local, pois sabe que os caçadores vão rastrear o monstro até lá e ter uma grande luta. Este tipo de coisa é normal, contanto que você tenha em mente que este é apenas um *possível* resultado.

O que você não deve fazer, é *forçar* a história para caminhar em uma certa direção. Em vez disso, deixe os caçadores fazerem o que bem entendem na situação que você criou para eles.

O JOGO É SOBRE OS CAÇADORES, E NÃO SOBRE O MISTÉRIO

Outra coisa para ter em mente, é que embora em cada jogo de MONSTRO DA SEMANA os caçadores tenham um mistério para solucionar, este não é um jogo sobre solução de mistérios. Nós queremos ver os caçadores sendo espetaculares, e isso exige que eles solucionem o mistério para descobrir os segredos do que está acontecendo no mundo em geral. Aí então nós assistimos o que eles fazem com estas respostas.

Nós jogamos para ver os momentos em que os caçadores percebem que precisam fazer alguma coisa terrível, ou se colocarem em perigo, ou perder todas as restrições e enlouquecerem de vez. Os momentos quando os caçadores tomam estas decisões, e nós jogamos para saber as consequências, são o que compõe a essência do jogo.

ANTES DO SEU PRIMEIRO JOGO

Há algumas coisas que você precisa fazer antes de jogar.

1. Pense no estilo que você deseja.
2. Assuma a mentalidade de Guardião.
3. Crie um mistério para os caçadores investigarem.

PENSE NO ESTILO

Antes de começar a jogar, passe um tempo pensando no estilo que você quer trazer para o jogo. Considere as ficções sobre caçadas de monstros que mais te empolgam, talvez veja ou leia algumas delas. Desenvolva algumas ideias sobre como você quer que o mundo do jogo funcione, como ele vai parecer aos caçadores, e que tipos de coisas podem estar acontecendo. Você pode encontrar uma lista das minhas ficções preferidas de caça aos monstros na página 355 se precisar de alguma inspiração extra.

O jogo será construído por você e pelos outros jogadores em conjunto: então neste estágio considere suas ideias como um rascunho. Assim que os caçadores estiverem criados e o jogo tiver começado, todos os seus rascunhos poderão ser reescritos. Ter alguma coisa em mente te dá um esqueleto do mundo para começar, mas vocês vão preencher os detalhes dele como um grupo durante o jogo.

ASSUMA A MENTALIDADE DE GUARDIÃO

Você também precisa se preparar para saber como fazer o jogo funcionar.

Eu organizei minhas melhores práticas para conduzir MONSTRO DA SEMANA em uma “caixa de ferramentas” de conselhos. Essa caixa de ferramentas tem uma grande dívida com Vincent Baker — em APOCALYPSE

WORLD Vincent descreveu seus métodos de como conduzir seu jogo. Assim como ele, eu vou introduzir seus **objetivos** como Guardião, o que você deve **falar sempre**, os **princípios** usados para criar o mundo e os **movimentos** que você pode fazer.

Eu falarei mais sobre tudo isso mais tarde, mas eu vou introduzi-los aqui para que você os tenha em mente quando preparar seu primeiro mistério.

OS OBJETIVOS DO GUARDIÃO

Os objetivos do Guardião são o que você deve se concentrar durante o jogo. Eles são a base para tudo que você fizer.

Seus objetivos são compostos de três elementos:

- Fazer o mundo parecer real.
- Jogar para ver o que acontece.
- Tornar a vida dos caçadores perigosa e assustadora.

OS PRINCÍPIOS DO GUARDIÃO

Os princípios do Guardião são doze formas específicas de aplicar seus objetivos.

- Coloque o horror em situações cotidianas.
- Fale com os caçadores e não com os jogadores.
- Use os movimentos do Guardião, mas nunca use seus nomes.
- Seja um fã dos caçadores.
- Crie uma mitologia de mundo coerente enquanto joga.
- Nada está seguro. Mate espectadores e lacaios, destrua prédios, deixe os monstros serem aniquilados.
- Dê nome a todos que eles encontrarem, faça eles parecerem pessoas normais.
- Faça perguntas e construa com as respostas.
- Algumas vezes dê aos caçadores exatamente o que eles merecem ao invés do que eles querem.
- Pense no que está acontecendo nos bastidores.
- Você não precisa decidir sempre o que acontece.
- Tudo é uma ameaça.

CRIANDO SEU PRIMEIRO MISTÉRIO

Antes de cada jogo, você precisa criar um mistério para os caçadores investigarem. Aqui você saberá como construir seu primeiro mistério.

Se você quiser pular esta etapa, você pode usar algum dos mistérios introdutórios: “Esgotando o Prazo” na página 181 ou “Malditos Macacos Imundos” na página 311. Depois você pode continuar a leitura em “A Primeira Sessão” na página 197 para dicas sobre como conduzir o jogo.

Um mistério é feito de seis elementos básicos. Você pode criá-los em qualquer ordem, mas eu vou te mostrar a ordem que eu geralmente utilizo:

- Um conceito básico para o mistério.
- Um gancho que chamou a atenção dos caçadores.
- O monstro.
- Os lacaios, espectadores e locais que estão envolvidos.
- A contagem regressiva do mistério.
- Opcionalmente: movimentos personalizados para os aspectos especiais do mistério.

Antes de eu entrar de cabeça no assunto, aqui está o que um mistério pronto se parece. Leia-o, e depois eu explicarei como as peças se encaixam.

EXEMPLO DE MISTÉRIO: ATAQUE DOS VERMES MORTAIS DA MONGÓLIA

Os caçadores recebem um relatório de algumas mortes estranhas em um museu local. O professor Josh Singer, a dra. Jennifer Sofia e Michelle Fitzsimmons foram vistos vivos pela última vez trabalhando até mais tarde, desembrulhando e limpando novos itens para a coleção. Na manhã seguinte eles foram encontrados “queimados e parcialmente dissolvidos” (de acordo com os relatórios da polícia).

Os monstros são três vermes mortais da Mongólia recém-nascidos. Eles são vermelhos-vivos e se parecem com intestinos úmidos. Cada um tem 5 cm de espessura e 50 cm de comprimento. Eles possuem um veneno mortal que podem cuspir e liberar pela pele. Além disso, eles podem soltar relâmpagos. Eles gostam de lugares secos, e a água é venenosa para eles.

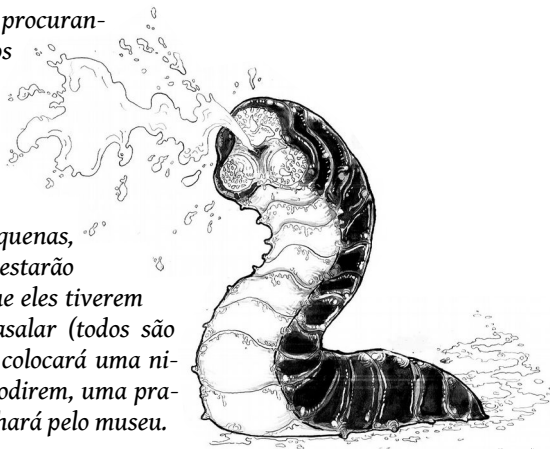
Há alguém aqui trabalhando, de certa forma, para o monstro. Dra. Kelly Morrison ficou obcecada com eles durante seu trabalho de campo no deserto de Gobi e ela contrabandeou os ovos para cá. Os planos dela não incluíam eles eclodirem e fugirem, mas agora que isso aconteceu ela quer protegê-los e observá-los.

Enquanto os caçadores estão investigando, eles provavelmente encontrarão estas pessoas:

- Dra. Frances Ferrara, que trabalhou com as vítimas. Ela vai ajudar os caçadores, o que pode colocá-la em perigo.
- Detetive Patrick Eagan. Ele é um oficial da polícia encarregado da investigação das mortes e não vai gostar de ver os caçadores se envolvendo.
- Chris Larsen, administrador do museu. Um defensor das normas, ele vai incomodar os caçadores com requisições de autorização e interferir com qualquer coisa que achar estranho ou contra as regras.

O Museu de História Natural é um complexo grande e moderno. Ele é dividido em várias alas, cada uma com vários salões de exibição, escritórios, depósitos e salas de trabalho. Ao procurar coisas por aqui, os caçadores vão adentrar em todo tipo de canto escuro.

Os vermes se separaram e estão procurando por espaços quentes e secos para fazerem ninhos. Quando eles encontrarem estes espaços (e terminarem de digerir a refeição inicial), eles vão começar a caçar pelo museu — eles precisam nem começar com presas pequenas, devido ao seu veneno. Humanos estarão no menu desde o início. Assim que eles tiverem comido e crescido, eles vão acasalar (todos são hermafroditas) e cada um deles colocará uma ninhada de ovos. Quando esses eclodirem, uma praga de dezenas de vermes se espelhará pelo museu.



O QUE TUDO ISSO SIGNIFICA

Esta descrição do mistério mostra o nível de detalhamento que você precisa para jogar o jogo. Você também deu aos caçadores uma razão para vir investigar a situação e lidar com os monstros por trás dela. Você inicia o jogo sabendo o que o monstro está fazendo, tendo algumas pessoas e lugares importantes, e tendo também um plano sobre o que vai acontecer se os caçadores não resolverem o problema.

Quando você está criando seu próprio mistério, alguns desses elementos podem estar definidos com termos do jogo para facilitar o gerenciamento deles. Eu deixei o jargão de fora neste exemplo, mas eu descreverei cada uma das partes agora. Estes são os seis elementos do mistério que eu mencionei antes.

COMPONENTES DE UM MISTÉRIO

O conceito básico é a sua ideia original, o pensamento que levou a este mistério.

No exemplo, o conceito básico são os vermes mortais da Mongólia — as lendas sobre eles são fantásticas, então eu quis fazer um mistério sobre elas.

O gancho é o que atraiu a atenção dos caçadores para a situação: relatórios de mortes e desaparecimentos, um avistamento de monstro ou algum fenômeno estranho. Você dirá aos caçadores logo no início qual é o gancho, mas depois disso está nas mãos deles o que vai ser feito sobre o que está acontecendo.

No exemplo, o gancho é os relatórios das três primeiras mortes.

Em seguida temos o *monstro*. O monstro possui um tipo que define a sua motivação, uma descrição de como ele se parece, o que ele pode fazer, os ataques que ele pode usar em uma luta com os caçadores e alguns *poderes* (suas habilidades sobrenaturais). Monstros também têm uma *fraqueza*: até que os caçadores usem a fraqueza do monstro contra ele, ele não pode ser destruído.

*Vermes Mortais da Mongólia são os monstros. Eles são **feras** (um tipo específico de monstro no jogo), o que significa que eles têm a motivação “ser feroz, destruindo e matando”.*

Poderes:

- **Veneno:** Quando um verme **envenenar um alvo**, o veneno dele causará [1-dano] a cada 5 minutos até que a lesão seja estabilizada ou a área afetada seja limpa com água.

Ataques: Veneno: [4-dano contato/perto venenoso]; Relâmpago: [3-dano perto eletricidade atordoante].

Fraquezas: Água.

Em seguida estão os *lacaio*s. Estes são os servos do monstro principal, que o ajudam e trabalham contra os caçadores. Lacaio também recebem um tipo e uma motivação para te orientar sobre como eles agem.

No exemplo, a dra. Kelly Morrison é um lacaio. Ela é um guarda, com a motivação “barrar um caminho ou proteger alguma coisa”. Ela vai tentar proteger os vermes enquanto eles fazem os ninhos e se reproduzem, pois ela quer estudá-los e compreendê-los.

Também há uma lista de *espectadores*. Estas são as pessoas envolvidas na situação. Elas podem ser pessoas que estão em perigo, que podem ajudar a investigação dos caçadores e que podem atrapalhar. Cada espectador tem um tipo e uma motivação associada a ele.

Dra. Frances Ferrara, é uma vítima com a motivação “colocar-se em perigo”. Ela se colocará em perigo ao ajudar os caçadores o máximo que puder.

Detetive Patrick Eagan é um detetive, com a motivação “averiguar explicações”. Se os caçadores falarem com ele, eles vão descobrir rapidamente que as mortes não foram acidentes ou ataques criminosos normais.

Chris Larsen é um metódico com a motivação “desconfiar dos caçadores”. Ele está lá para ficar no caminho dos caçadores trazendo regulamentos irritantes que eles precisam cumprir e outras coisas do tipo. O suficiente para que os caçadores não tenham um trabalho muito fácil ao explorar o museu.

Em seguida um ou mais *locais* que serão importantes. Locais são classificados com um tipo de uma lista. O tipo possui um nome descritivo e uma motivação. Locais geralmente não podem fazer coisas, mas no jogo eles funcionam como se pudessem. A motivação diz que tipo de coisas esse local em particular faz.

No exemplo, o único local é o Museu de História Natural. Ele é uma Selva, com a motivação “conter coisas escondidas”. O plano é fazer ele estar cheio de lugares assustadores e sustos repentinos, além de pessoas para proteger e vermes para caçar.

Estes elementos: *monstros, lacaio*s, *espectadores* e *locais* são ameaças. Ameaças são as coisas que criam problemas para os caçadores, de uma forma ou de outra. Cada *ameaça* recebe um tipo e uma motivação correspondente.

Qualquer *ameaça* pode ter um *movimento personalizado* também. Esta é uma regra especial que define alguma coisa que esta ameaça específica pode fazer. Veja a página 340 para saber como criar movimentos personalizados.

O último elemento necessário é uma *contagem regressiva*. Isto é o que vai acontecer se os caçadores nunca lidarem com a situação. Eu a resumi no parágrafo final do exemplo, mas quando estiver fazendo seus próprios mistérios, você deve anotar seis eventos específicos que vão ocorrer a não ser que os caçadores os impeçam.

Isso cobre as ideias e anotações de jogo necessárias para começar a criar seu primeiro mistério.

PREPARANDO SEU PRIMEIRO MISTÉRIO

O primeiro mistério será a introdução de todos os jogadores aos caçadores e ao mundo de jogo. Crie uma caçada descomplicada, para que os caçadores tenham espaço para falar e pegar o jeito de como a equipe funciona. Escolha um monstro clássico que todos conheçam de folclore, lendas urbanas ou cultura popular.

Assim que você tiver um monstro, invente um conceito básico. Pense no que a criatura poderia querer e que coisas ruins podem acontecer se os caçadores não a impedirem. As coisas ruins podem ocorrer numa escala pessoal, local ou apocalíptica.

Eu vou construir uma história de fantasma como exemplo enquanto passamos pelo processo, para ilustrar cada parte.

O conceito básico é uma história de casa assombrada. Haverá um fantasma, assassinado injustamente, que quer se vingar e está atacando qualquer um que permaneça na casa.

Marie O'Connell é o fantasma raivoso. Ela foi assassinada por seu marido Damian (em um ataque de ciúmes injustificado) e subseqüentemente o levou ao suicídio.

O GANCHO

Agora invente um gancho para os caçadores. Este é o evento misterioso ou a pista que aponta para um problema sobrenatural. O gancho é o que chama a atenção dos caçadores: ele precisa apontar claramente para o mistério.

O gancho ideal é o que grita “Tem um monstro aqui!” para o caçador, mas que seria facilmente ignorado por pessoas normais que não acreditam em monstros. Ele também sugere que tipo de monstro pode estar em ação.

Uma família acabou de se mudar para a casa assombrada e atraiu a atenção do fantasma. A casa está na família há bastante tempo, mas permaneceu vazia por vários anos. Reportagens locais estão fazendo matérias sensacionalistas sobre a assombração. Especificamente, a família ouviu ruídos estranhos, objetos se mexeram sozinhos, e partes da casa estão sempre frias. Os artigos mencionam o trágico suicídio de Damian O’Connell ocorrido na casa, 42 anos atrás, após sua mulher Marie desaparecer.

AS AMEAÇAS

Agora o mistério precisa de algumas ameaças. Essas são as coisas que vão interferir com os caçadores enquanto eles tentam desvendar o mistério.

Ameaças ocorrem em quatro tipos:

- **Monstros** (o grande mal por trás dos eventos).
- **Lacaios** (aliados do monstro, geralmente criaturas mais fracas).
- **Espectadores** (pessoas normais que estão envolvidas).
- **Locais** (lugares significativos).

As categorias de ameaças estão mais relacionadas com o papel que a entidade terá no mistério do que com definições rígidas. Algumas vezes criaturas poderosas serão ‘lacaios’, pois é assim que elas se encaixam na situação. Em outros casos, pessoas normais podem ser ‘lacaios’ (se eles estão ajudando um monstro) ou talvez até mesmo um ‘monstro’ (se eles são assassinos em série). Pense em como a situação no seu mistério está montada e escolha os tipos de ameaças baseado nos papéis que cada elemento terá na situação.

MONSTROS

Comece com o monstro. A maioria dos mistérios terá apenas um: uma única criatura por trás de todo mal que vai acontecer.

Monstros precisam dos seguintes detalhes:

- Uma descrição.
- Um tipo e uma motivação de monstro.
- Poderes sobrenaturais.
- Ataques e armadura.
- Quanto dano vai matá-lo.
- Qualquer fraqueza que ele tiver.
- Movimentos personalizados para seus poderes (opcional).

Primeiro escolha o tipo do monstro. Os doze tipos (e as motivações correspondentes) são:

- *Colecionador* (motivação: roubar tipos específicos de coisas)
- *Destruidor* (motivação: provocar o fim do mundo)
- *Devorador* (motivação: consumir pessoas)
- *Executor* (motivação: punir os culpados)
- *Feiticeiro* (motivação: usurpar poderes sobrenaturais)
- *Fera* (motivação: ser feroz, destruindo e matando)
- *Parasita* (motivação: infestar, controlar e devorar)
- *Reprodutor* (motivação: dar vida para, reproduzir ou criar o mal)
- *Sedutor* (motivação: seduzir as pessoas para maldades)
- *Soberano* (motivação: possuir e controlar)
- *Torturador* (motivação: machucar e aterrorizar)
- *Trapaceiro* (motivação: criar o caos)

No meu exemplo, Marie O'Donnell, um fantasma buscando justiça, pode ser um bom Executor com a motivação "punir os culpados". Para ela ter um motivo para ficar com raiva dos caçadores decidimos que ela quer ser devidamente sepultada (Damian a enterrou no chão do porão), e ela trata todos que não estiverem ativamente tentando fazer isso como as partes culpadas que ela está punindo.

Em seguida, pense nos **poderes** sobrenaturais que o monstro possui. Pense em sua inspiração inicial para o monstro e decida o que ele pode fazer. Não existe nenhum nível específico de detalhamento necessário para os poderes dos monstros. Alguns podem ser simplesmente notas descritivas, como “pode voar”. Para outros você pode precisar de mais detalhes. Neste caso anote o máximo que conseguir imaginar sobre os efeitos e limitações do poder (este é um movimento personalizado para o poder, há mais informações sobre eles na página 340).

Para os poderes, Marie tem a habilidade de aparecer instantaneamente em qualquer lugar da casa e também telecinesia, o que permite que ela atire facas e outras coisas pelo ar assim como manter portas e janelas fechadas.

Como ela é um fantasma, vários ataques não vão machucá-la. Apenas ataques usando sal grosso, ferro puro ou magia podem machucá-la de alguma forma (aqui eu estou pegando inspiração diretamente de SUPERNATURAL). Este é um poder que restringe quais ataques podem afetá-la. Também terá uma fraqueza especial que o monstro precisa ter para poder ser morto permanentemente — isto será visto abaixo.

Assim que você souber os poderes do monstro, é hora de anotar os **ataques** dele. Pense em como ele causa dano e mata, e defina um ataque para cada um dos métodos. Ataques são descritos da mesma forma que as armas dos caçadores: quanto dano é causado, o alcance do ataque e qualquer marca descritiva para efeitos adicionais. Escolha alguma coisa entre 2 e 4 de dano para cada ataque.

O ataque de Marie utiliza seus poderes telecinéticos. Eu o descrevo como [2-4-dano perto] (o dano exato vai depender do que ela usar para atacar — a cozinha é particularmente perigosa).

Agora decida o quanto o monstro é vigoroso.

Decida quantos pontos de **dano** vão matá-lo. Use sete como um mínimo (o mesmo que os caçadores). Aumente essa capacidade baseado em quão grande e robusto o monstro é. Não existe um máximo definido, mas mais que catorze seria excepcional. Algumas vezes um monstro pode ser mais frágil também, nestes casos reduza a capacidade de dano.

Depois decida se ele tem alguma classificação de **armadura** devido a uma resistência inata ou em algum poder que o torna mais difícil de ser ferido. 1 ou 2 de armadura é normal. Valores mais altos tornam muito difícil para os caçadores ferirem o monstro, e nenhuma armadura torna o monstro muito vulnerável.

Marie é um fantasma com vigor mediano. Eu defino a capacidade de dano dela como sete. Mas eu não vou dar nenhuma armadura para ele: seu poder incorpóreo é o bastante para os caçadores lidarem.

Agora pense em uma **fraqueza**. Todos os monstros devem ter uma, e maioria deles tem duas ou três. Se a fraqueza do monstro não for usada contra ele, então os caçadores não podem matá-lo. Fraquezas surgem como três tipos principais:

- Alguma coisa que vai ferir o monstro diretamente, como usar prata contra um lobisomem.
- Um ambiente que enfraquece ou fere o monstro, como a luz do sol contra um vampiro.
- Um ritual ou ação especial que deve ser realizada, como um exorcismo para expulsar um espírito maligno.

Pense em sua ideia do monstro, e decida o que ele terá como fraquezas.

Para as fraquezas eu escolhi “seus restos mortais” (isso funciona bem com a ideia de um sepultamento adequado) e “a casa” (a relação com ela é tanta que danificando a casa vai danificá-la também).

Marie pode sofrer dano de sal grosso, ferro puro ou ataques mágicos, mas ela não pode ser morta até que seu corpo seja sepultado apropriadamente ou a casa seja destruída.

Se você ainda não tiver definido o que o monstro está tentando conseguir, pense um pouco nisso. Se o conceito inicial não sugerir um plano, veja o tipo que você escolheu para o monstro. Use a motivação como um ponto de partida e então pense em qual é a pior coisa que esse monstro poderia estar planejando.

Marie é obcecada com ser sepultada apropriadamente. Ela não pode se comunicar com ninguém diretamente, ela vai apenas atacar violentamente qualquer um que não pareça estar ajudando ela. Se as pessoas insistirem em não ajudar, ela vai simplesmente matá-las. Como a família ficou aqui por mais tempo sem ajudá-la, ela vai se concentrar neles primeiramente.

LACAIOS

Decida se o monstro está trabalhando sozinho ou se ele possui lacaios para ajudá-lo. Se ele tiver lacaios, detalhe-os agora. Lacaios podem ser indivíduos mais fracos do mesmo tipo de monstro, criaturas aliadas de tipos diferentes, adoradores humanos ou servos (talvez involuntários) humanos.

Lacaios precisam dos seguintes detalhes:

- Uma descrição.
- Um tipo e uma motivação de lacaio.
- Poderes sobrenaturais, se existirem.
- Ataques e armadura.
- Quanto dano vai matá-lo.
- Uma fraqueza (opcional).
- Movimentos personalizados para seus poderes (opcional).

Existem dez tipos de lacaios:

- *Assassino* (motivação: matar os caçadores)
- *Braço-direito* (motivação: apoiar o monstro)
- *Brutamontes* (motivação: intimidar e atacar)
- *Espião* (motivação: espreitar, observar e reportar)
- *Guarda* (motivação: barrar um caminho ou proteger alguma coisa)
- *Ladrão* (motivação: roubar e entregar para o monstro)
- *Praga* (motivação: espalhar-se e destruir)
- *Provedor* (motivação: direcionar as vítimas ao monstro)
- *Seguidor* (motivação: salvar a própria pele a qualquer custo)
- *Traidor* (motivação: trair as pessoas)

Lacaios podem ter poderes e fraquezas como um monstro. Eles são geralmente mais fracos, mas ainda assim você pode seguir as regras e orientações para os poderes e fraquezas dos monstros.

Defina ataques, capacidade de dano e armadura para todos os lacaios. Ataques de lacaios devem causar entre 1 e 4 de dano. A quantidade de dano necessária para matar o lacaio deve estar entre 5 e 10 (embora lacaios tanto mais fracos quanto mais fortes são possíveis).

Um grupo de lacaios pode ser definido como um indivíduo. Faça isso se os lacaios forem um bando de capangas ou um enxame de insetos para tornar as coisas mais simples. Defina os ataques, armadura e capacidade de dano para o grupo como um todo. Um grupo de lacaios deve ter seus ataques ampliados em um para representar os seus ataques múltiplos. O grupo pode ter um único indicador de dano para todos os lacaios: o dano recebido representa uma derrota para o grupo com um todo.

Se lacaios tiverem armadura eles geralmente têm [1-armadura], apenas raramente têm [2-armadura] ou mais.

Não existe nenhum lacaiio óbvio na situação até agora, mas eu tenho uma ideia de que Marie possui uma conexão psíquica com os ratos que vivem na casa. Eles serão bons lacaios, sendo provavelmente bem úteis em vigiar todos que estiverem na casa.

Os ratos possuídos são Espiões (motivação: espreitar, observar e reportar). Se eles atacarem, causarão [1-dano pessoal] como um enxame. Eles precisam sofrer 10 de dano para dispersar o grupo completamente.

ESPECTADORES

Espectadores são as pessoas normais que estão envolvidas na situação. Eles são as vítimas, testemunhas, policiais irritantes e todos os outros.

Cada espectador precisa dos seguintes detalhes:

- Um nome.
- Uma descrição.
- Um tipo e uma motivação de espectador.

Existem nove tipos de espectadores:

- *Ajudante* (motivação: juntar-se a caçada)
- *Cético* (motivação: rejeitar ideias sobrenaturais)
- *Detetive* (motivação: averiguar explicações)
- *Fofoqueiro* (motivação: repassar rumores)
- *Inocente* (motivação: fazer a coisa certa)
- *Intrometido* (motivação: intrometer-se nos planos)
- *Metódico* (motivação: desconfiar dos caçadores)
- *Testemunha* (motivação: revelar informação)
- *Vítima* (motivação: colocar-se em perigo)

Inclua pelo menos dois espectadores: é importante ter algumas pessoas para os caçadores salvarem.

Comece definindo as pessoas diretamente envolvidas na situação: vítimas sobreviventes, testemunhas, investigadores oficiais. Pense no motivo de elas estarem aqui, por que estão envolvidas nos planos do monstro, e o que elas querem realizar. Inventar estes detalhes ajuda a desenvolvê-las como pessoas reais de um mundo real.

Geralmente você não precisa se preocupar com quanto dano um espectador pode suportar (quase sempre será sete, o mesmo que os caçadores) ou quais são as armas deles. Se um espectador tiver uma boa chance de se envolver em uma luta (ajudantes geralmente acabam fazendo isso), anote que arma ele pode acabar usando.

É uma boa ideia incluir alguns espectadores parcialmente definidos: apenas um nome e um tipo. Você pode usá-los em jogo como personagens espectadores inesperados: apenas adicione qualquer detalhe extra que for necessário na hora.

Para os espectadores, há a família que se mudou para a casa. Seus nomes são Mark e Andi Hadley, e seus filhos Sean e Asheley.

A família se mudou para o campo para que Andi possa relaxar após sair de um trabalho bastante estressante, e para ajudar com a asma de Sean. Mark tem um trabalho que ele pode fazer de casa — ele é um web designer. Andi era uma advogada. Sean tem 11 anos e Asheley tem 6.

Agora eu preciso escolher que tipo de espectador cada um deles é.

Mark Hadley é um Cético (motivação: negar explicações sobrenaturais). Fazê-lo considerar qualquer papo sobre fantasmas ou magia como bobagem vai criar um pouco de trabalho para os caçadores: como eles vão lidar com Mark e ainda conseguir resolver a situação do fantasma?

Andi Hadley é uma Testemunha (motivação: revelar informação). Como eu fiz Mark ser um personagem difícil, eu vou fazer Andi ser útil. Pelo menos, essa será a intenção dela no início. Assim que as coisas ficarem estranhas e estressantes, ela não vai lidar com isso muito bem. Espectadores úteis são um novo tipo de problema para os caçadores!

Sean Hadley é uma Vítima (motivação: colocar-se em perigo). Com isso eu vou poder usar alguns sustos com “crianças em perigo”.

Ashley Hadley é uma Ajudante (motivação: juntar-se a caçada). Eu imagino facilmente uma criança de seis anos totalmente fascinada com um time de caçadores de monstros. É claro que ela quer ajudar!

Os espectadores podem incluir mais algumas pessoas da cidade, mas eu acho que nós já temos o suficiente.

LOCAIS

Locais são lugares que podem causar problemas para os caçadores. Eles são metaforicamente hostis, incluindo todas as coisas que podem dar errado com os caçadores (como os telefones não funcionarem, um carro não pegar ou se perder e acabar sozinho na escuridão).

Locais precisam dos seguintes detalhes:

- Um nome.
- Uma descrição.
- Um tipo e uma motivação de local.
- Opcionalmente, um mapa.
- Opcionalmente, um ou mais movimentos personalizados.

Existem dez tipos de locais:

- *Armadilha* (motivação: ferir intrusos)
- *Central* (motivação: revelar informação)
- *Encruzilhada* (motivação: reunir pessoas e coisas)
- *Fortaleza* (motivação: proibir a entrada)
- *Inferno* (motivação: criar o mal)
- *Labirinto* (motivação: confundir e separar)
- *Laboratório* (motivação: criar coisas estranhas)
- *Prisão* (motivação: prender e impedir a saída)
- *Selva* (motivação: conter coisas escondidas)
- *Toca* (motivação: abrigar monstros)

Defina um local para todos os lugares no qual você espera que partes significantes do mistério vão acontecer. Cada lugar que terá uma cena importante da investigação ou da ação, ou onde o monstro estiver ativo, deve ser descrito como uma ameaça de local.

Bons locais para começar são:

- As redondezas.
- O covil monstro.
- Lugares onde o monstro esteve ativo ou atacou alguém.
- Lugares no qual os espectadores serão encontrados.

Mapas podem ajudar a definir o local para que todos possam ver como ele é. Mesmo um rascunho rápido de uma região pode ajudar o grupo a visualizar o que está acontecendo e como o lugar se parece. Outra boa fonte de mapas regionais ou de cidades é encontrar um lugar que parece apropriado no Google Maps e imprimi-lo.

*Temos a casa dos O'Donnell. É óbvio que é necessário um local, mas de que tipo? Talvez seja um lugar enorme e desconcertante, sendo um perfeito Labirinto (motivação: confundir e separar). Isso possibilitará vários bons movimentos para forçar os caçadores a explorar as salas escuras e bagunçadas... sozinhos. A casa tem um movimento personalizado: Depois que Marie fechar a porta de entrada se você **tentar sair da casa**, você não consegue sair. Apenas o sepultamento ou a destruição de Marie permitirá que os caçadores (e a família) saiam.*

Também há a cidade próxima. É provável que os caçadores façam algumas investigações prévias lá, fazendo Central (motivação: revelar informação) ser uma boa escolha para ela. A cidade é pequena, não mais do que um centro de serviços para as fazendas próximas. Nela há um hotel decadente de beira de estrada, onde os caçadores provavelmente ficarão hospedados, um restaurante e alguns bares.

MAIS AMEAÇAS

Conforme você continuar detalhando o mistério, você pode perceber que precisa voltar e adicionar mais uma ameaça de algum tipo. Apenas vá adicionando conforme você for pensando nelas.

CONTAGENS REGRESSIVAS DE MISTÉRIO

Cada mistério tem uma *contagem regressiva*, isto é uma sequência de coisas que vão acontecer se os caçadores não pararem o monstro. A contagem regressiva será o seu guia para o que está acontecendo nos bastidores enquanto os caçadores investigam.

Para criar a contagem regressiva, pense no que aconteceria se os caçadores nunca tivessem vindo ajudar.

- Quem seria atacado?
- Quem morreria?
- Qual é o plano final do monstro?

Assim que tiver uma ideia, divida-a em seis eventos na ordem em que eles vão ocorrer. Depois os coloque nas etapas da contagem regressiva.

Contagens regressivas sempre têm as seis etapas seguintes:

1. Dia.
2. Sombras.
3. Entardecer.
4. Poente.
5. Anoitecer.
6. Meia-noite.

Os nomes de cada etapa são metafóricos: a etapa ‘poente’ não precisa ocorrer no pôr do sol, os nomes foram escolhidos para passar a impressão das coisas irem piorando.

Como a contagem regressiva é o que vai acontecer se os caçadores não interferirem, ela normalmente não vai ocorrer da forma que você planejou. Mas enquanto os planos do monstro não saírem dos trilhos, ele ainda estará tentando atingir seus objetivos e a contagem regressiva é útil como um guia (ou para adaptar) do que acontece em seguida.

Por exemplo:

Esta é a contagem regressiva para nossa história de casa assombrada.

Dia: Marie prende os Hadleys na casa.

Sombras: Marie começa a assustá-los, esperando que eles fujam de medo para o porão.

Entardecer: Mark é morto enquanto tenta abrir uma janela.

Poente: Marie tenta fazer Andi e as crianças cavarem seus restos mortais, mas eles não entendem e ela mata todos eles em um acesso de fúria.

Anoitecer: Num próximo ano, Marie mata mais quatro pessoas que se esconderam na casa durante a noite.

Meia-noite: Cinco anos depois, outra família se muda e Maria mata todos.

Isso é tudo que aconteceria se os caçadores nunca viessem. Eu espero que com os caçadores presentes, eles ficarão presos na casa junto com os Hadleys (ou no lugar deles). Depois disso, eu não sei o que vai acontecer. Nós vamos descobrir quando jogarmos.

RESUMO: CRIAÇÃO DO PRIMEIRO MISTÉRIO

- Invente um *conceito básico* legal, mas descomplicado para o monstro e o mistério.
- Crie um *gancho*: a dica que chamou a atenção dos caçadores.
- Crie o *monstro*: nome, descrição, tipo e motivação, e então defina seus poderes, fraquezas, ataques, armadura, capacidade de dano e, opcionalmente, movimentos personalizados.
- Crie os *lacaio*s (se existirem): nome, descrição, tipo e motivação, e então defina seus poderes, ataques, armadura, capacidade de dano e, opcionalmente, fraquezas e movimentos personalizados.
- Crie os *espectadores* (pelo menos dois): nome, descrição, tipo e motivação.
- Crie os *locais*: nome, descrição, tipo e motivação, e, opcionalmente, mapas e movimentos personalizados.
- Defina a *contagem regressiva* do mistério: seis eventos terríveis que vão ocorrer se os caçadores nunca chegassem aqui.
- Cheque tudo novamente e verifique se tudo se encaixa. Preencha as lacunas onde parecer que tem alguma coisa faltando.





MISTÉRIO INTRODUTÓRIO: ESGOTANDO O PRAZO

Aqui está um primeiro mistério que você pode usar se não tiver tempo para preparar um próprio.

Este mistério, como qualquer outro, afirma que algumas coisas serão verdades no seu jogo. Quando o estiver lendo decida se estas coisas se encaixam na sua visão de mundo. Neste caso, para o mistério funcionar, ele exige a existência do Reino das Fadas (juntamente com seus habitantes que estão causando problemas em Handfast).

CONCEITO DO MISTÉRIO

A vila de Handfast possui um trato longínquo com Oberon, Rei das Fadas. Em troca das bênçãos de saúde e prosperidade de Oberon, a vila precisa dar uma de suas crianças queridas a cada quarenta anos no solstício de verão.

Este pacto foi mantido por séculos, mas com as várias reviravoltas do século XX não sobrou ninguém em Handfast que sabe disso. A última criança foi dada a Oberon exatamente quarenta anos e um dia atrás. Ele está furioso e exige o cumprimento da penalidade do trato.

GANCHO

Os caçadores vão tomar ciência do mistério ao acompanhar os eventos de Handfast e das regiões vizinhas.

Um evento climático estranho após o outro: uma onda de calor de verão, um tornado, uma inundação.

Uma série de ataques nos quais uma pessoa sozinha na noite é espancada e sofre um único corte, mas não consegue se lembrar de nada sobre o ocorrido ou sobre o atacante. Isso aconteceu quatro vezes na semana passada.

Existem registros de várias casas na cidade mencionando comida estragando do dia para noite, facas ficando cegas, objetos sendo arremessados e eletrodomésticos falhando.

CONTAGEM REGRESSIVA

Dia	Oberon faz Violeta (uma changeling) e Mastigossos (um gorro-vermelho) criarem problemas na cidade.
Sombras	Violeta encontra a criança mais querida.
Entardecer	Violeta e Mastigossos raptam a criança mais querida.
Poente	Oberon solta a coleira de Mastigossos. Ele mata várias pessoas.
Anoitecer	Mastigossos faz seu covil na prefeitura, matando mais pessoas no processo.
Meia-noite	Os outros moradores devem sair ou serem devorados.

OBSERVAÇÕES

Este mistério é diferente no sentido de que o ser sobrenatural mais perigoso aqui (Oberon) não é o monstro que deve ser derrotado (este é Mastigossos, o gorro-vermelho). Oberon colocou as coisas movimento, mas Mastigossos é o perigo imediato para a cidade e para os caçadores. Os tipos das ameaças são definidos pelo papel delas no mistério, e é por isso que neste mistério Oberon é um ‘lacaio’ mesmo sendo ele quem está no comando.

Além de derrotar Mastigossos, o mistério tem algumas outras pontas soltas que os caçadores podem querer amarrar.

- Oberon está satisfazendo seu desejo de vingança devido à traição da cidade, mas para ele esta é uma traição bem pequena. Se os caçadores propuserem algum tipo de reparação, ele ficará feliz em deixar a cidade se virar sozinha. Caçadores astutos podem até argumentar que as coisas que ele fez já é uma punição suficiente para a cidade e considerar o trato como acabado. Outra abordagem que eles podem tentar, é que nenhuma das pessoas que estão sofrendo agora eram partes no trato original (Oberon vai responder que eles se beneficiaram de sua influência sobre a cidade, e por isso estão vinculados ao trato). Caçadores também podem recorrer a outro poder maior como um mediador, mas eles ainda precisam apresentar um argumento de defesa bom o bastante contra Oberon. Note que é possível os caçadores usarem **manipular alguém** em Oberon, mas ele vai exigir um alto preço, como servidão por cem anos ou um tesouro mágico único.
- Mastigossos pode ser mandado embora como um dos termos do acordo que os caçadores fizeram com Oberon, mas do contrário, o gorro-vermelho ficará livre para vagar e matar como bem desejar.

- Violeta cria outro problema. Ela está feliz em ser parte da corte de Oberon, mas a família dela gostaria de ter ela de volta. Os caçadores podem pensar em restaurar as lembranças da sua vida mortal ou quebrar os encantos das Fadas. Fora do encanto, Violeta ficaria triste de perder o reino das fadas (e seus amigos de lá), mas gradualmente se ajustaria a uma vida normal. Ainda assim, seus amigos fadas poderiam vir visitá-la (isso poderia ser um ponto inicial para um mistério subsequente). Caçadores podem usar **manipular alguém** em Violeta como em qualquer pessoa normal, embora os desejos dela estejam bastante deturpados devido ao tempo que ela passou no Reino das Fadas.

Se os caçadores forem investigar o caso, crianças queridas foram enviadas ao Reino das Fadas nos Solstícios de Verão de 1615, 1655, 1695, 1735, 1775, 1815, 1855, 1895, 1935 e 1975. Estas datas assumem que o jogo está acontecendo em 2015 — altere essas datas se seu jogo acontecer em outro período! A data mais recente deve ser 40 anos atrás, e você pode alterar a data da fundação da cidade de 1615 para outra se for necessário para se encaixar.



AMEAÇAS

ÖBERON, REI DAS FADAS

Lacaio: Braço-direito (motivação: apoiar o monstro)

Oberon esperou quarenta anos e um dia, nenhuma criança querida foi entregue a ele. Como o trato agora está quebrado e acabado, ele quer punir a cidade por sua falha em manter o acordo. Para fazer isso, ele mandou dois vassalos com as ordens: “Criem o caos, deixem eles aterrorizados e talvez até matem alguns deles”. Os vassalos são Violeta, a última criança querida entregue a ele (que não tem nenhuma memória da sua vida antes de ser levada ao Reino das Fadas) e Mastigossos, um gorro-vermelho (um ogro que tinge seu chapéu com o sangue de suas vítimas).

Provavelmente Oberon ficará em sua fortaleza no Reino das Fadas. Eventos extraordinários podem levá-lo ao mundo mortal, mas do contrário, ele ficará de fora da ação a não ser que os caçadores consigam encontrá-lo e forem até ele. Note que tentar lutar contra Oberon é uma péssima ideia. Quando for fisicamente ameaçado, a primeira ação de Oberon é chamar seu exército, o que dará aos caçadores alguma ideia de onde eles estão se metendo.

Pessoalmente, Oberon é arrogante e condescendente. Afinal de contas, ele é um rei-elfo imortal e eles são apenas um punhado de humanos sujos caçadores de monstros. Tente dar a impressão de que qualquer coisa que ele fizer por eles será um imenso favor.

Poderes:

- **Dom do poder:** Oberon pode conceder aos mortais vários poderes e características, como conhecimento mágico, sorte, colheitas abundantes ou juventude eterna. Para ele fazer algo assim o preço será bem alto.
- **Glamour:** Oberon pode ter a aparência que quiser e também transformar os outros da mesma maneira.

Oberon tem vários outros poderes, mas estes dois serão os mais apropriados para este mistério. Se realmente parecer que ele precisa de outro poder, fique à vontade para adicioná-lo ao seu jogo.

Ataques: Espada: [3-dano contato venenosa]; Exército de cavaleiros élficos e infantaria de goblins: [4-dano contato/perto/longe área].

Capacidade de dano: 15



Armadura: Cota de malha feérica [3-armadura mágica]

Fraquezas:

- **Inverno.** Note que esta fraqueza tem pouca utilidade, já que o mistério acontece algumas semanas após o solstício de verão.
- **Palavra de Honra.** Se Oberon mentir ou quebrar uma promessa ou acordo, a parte prejudicada tem poder sobre ele, o que vale como uma fraqueza. Como Oberon sabe disso, ele se esforçará ao máximo para nunca ficar nesta posição.

FORTALEZA DE OBERON

Local: Encruzilhada (motivação: reunir pessoas e coisas)

Ela fica no Reino das Fadas. Os caçadores podem tentar viajar para lá para tentar fazer um acordo com Oberon.

Se você quiser, você pode fazer a jornada através do Reino das Fadas uma tarefa importante e estender o mistério. Ou então, você pode deixar cada caçador **agir sob pressão** para encontrar o caminho ou fazer com que eles encontrem um guia que vai levá-los rapidamente até Oberon.

O Rei Oberon é bastante poderoso e tem exércitos de fadas sob seu comando, então os caçadores devem lidar com essa situação como uma negociação, em vez de uma batalha.

VIOLETA, UMA CHANGELING

Lacaio: Ladrão (motivação: roubar e entregar para o monstro)

Embora tenha 43 anos, seu envelhecimento foi desacelerado e ela parece ter 15 anos. Ela usa vestidos élficos, decorados com flores e folhas. Ela está descalça, mas tem sua adaga e um saco de pó no cinto de tecido.

Ela foi a última criança humana dada a Oberon. Sem nenhuma memória de sua vida mortal, ela é uma serva solícita do Rei das Fadas. Ela não sabe nada sobre o mundo mortal, exceto que é perigoso e que não deve confiar nas pessoas.

Sua missão atual é encontrar a criança mais querida na cidade, e enquanto faz isso se vingar da forma que quiser da cidade que traiu o seu Senhor.

Violeta tem curiosidade a respeito dos mortais e gosta de ser divertir, então os caçadores provavelmente conseguirão fazê-la falar sem problemas. Interprete-a como distraída e ingênua, mas um pouco selvagem e perigosa também.

Poderes:

- **Pó de amargura:** Violeta tem um saco grande deste tipo de “pozinho mágico”. Quando for lançado, ele causa infortúnios e acidentes (incluindo estragar comida, adoecer pessoas e fazer coisas falharem ou quebrarem).
- **Glamour:** Violeta pode alterar sua aparência como bem entender, mas não pode mudar seu tamanho.

Ataques: Adaga feérica: [1-dano pessoal/contato sono mágica]. Qualquer um ferido por esta adaga também pode sofrer “cair em um sono encantado” como um movimento de dano.

Capacidade de dano: 7

Ileso | Morrendo

Armadura: Nenhuma

Fraquezas: Ela é uma humana normal.

MASTIGOSSOS, UM GORRO-VERMELHO

Monstro: Fera (motivação: ser feroz, destruindo e matando)

Um brutamente grandalhão com mais de dois metros de altura, olhos vermelhos, pele cinza cor de pedra e dentes afiados. Ele usa um gorro de lã tingido com sangue e roupas malfeitas cheias de manchas de sangue.

Mastigossos trabalha para Oberon, executando a vingança na cidade e vigiando Violeta.

Mastigossos é uma criatura simples, desejando apenas matar mortais para tingir seu gorro e comer a carne deles. Oberon deu ordens rígidas para não matar ninguém ainda, mas a fome de Mastigossos está crescendo e o auto-controle dele está se esvaindo. Ele gosta de seguir pessoas que estão sozinhas na noite, se escondendo em um manto de sombras, espancando-os brutalmente e depois fazendo um único corte para manter seu gorro úmido de sangue. Com tantas vítimas em potencial por perto, é apenas questão de tempo até que Mastigossos perca o controle e devore alguém.

Se os caçadores falarem com ele, Mastigossos vai insultá-los e ameaçá-los, tentando provocar uma briga. Se as coisas derem errado, ele vai chamar as sombras para esconder sua fuga.

Poderes:

- **Glamour das sombras:** Ele pode se encobrir com as sombras e colocar sombras nas mentes das pessoas (é por isso que elas não se lembram dele).
- **Força imensa:** Ele automaticamente supera qualquer humano normal em disputas de força.

Ataques: Alabarda afiadíssima: [3-dano contato/perto]; Garras terríveis: [1-dano contato]; Dentes pontudos: [2-dano pessoal ignora-armadura].

Capacidade de dano: 9



Armadura: Nenhuma

Fraquezas:

- **Sangue Fresco:** Precisa de sangue fresco para tingir seu gorro frequentemente. A fraqueza é ativada se o gorro for destruído, roubado ou se o sangue secar.

A VELHA RESERVA FLORESTAL, PRÓXIMA DE HANDFAST

Local: Selva (motivação: conter coisas escondidas)

É aqui que Violeta e Mastigossos ficam escondidos entre os ataques.

No centro da floresta há um círculo de pedras coberto de vegetação. É lá que Violeta e Mastigossos estão acampados, e também é o lugar onde um portal para o Reino das Fadas pode ser achado. O portal é sorrateiro — difícil de ser encontrado por mortais sem um guia ou usar magia.

Quando um caçador usar magia no círculo de pedras, eles podem escolher “Abrir um caminho para o Reino das Fadas” como o efeito. Qualquer fada (incluindo Violeta) pode abrir ou fechar este caminho livremente.

HANDFAST, A CIDADE

Local: Central (motivação: revelar informação)

Uma cidade remota, fundada em 1615, mas longe das principais rotas comerciais. Está localizada em um vale fértil e tem o histórico de ser uma excelente cidade de fazendeiros. Recentemente ela se tornou um refúgio de turistas, sendo vista como um pedaço perdido da história fora das trilhas habituais.

A cidade tem uma bonita praça central circundada por lojas, algumas empresas nas proximidades, e o resto são casas (tanto para locais quanto para turistas).

DESTROÇOS DE TORNADO E INUNDAÇÃO

Local: Labirinto (motivação: confundir e separar)

Partes de Handfast foram bastante destruídas pelos recentes eventos climáticos estranhos, e as casas destruídas e abandonadas são difíceis de atravessar. Como as tempestades foram criadas de forma sobrenatural, o padrão de destruição é arbitrário: algumas casas destruídas têm casas vizinhas em perfeito estado.

Violeta e Mastigossos vão aproveitar essa área para se esconder ou se livrar de uma perseguição.

PARQUE INFANTIL DE HANDFAST

Local: Encruzilhada (motivação: reunir pessoas e coisas)

Não muito longe do centro da cidade está uma grande área de lazer. Crianças podem ser encontradas lá após as aulas terminarem e durante os finais de semana. A área de lazer possui uma fortaleza de conto de fadas elaborada (e bem grande) para as crianças escalarem.

A fortaleza também é o ponto de encontro dos adolescentes da cidade nas noites de Sexta e Sábado.

Violeta frequentemente pode ser encontrada aqui, vendo as crianças brincarem e decidindo que família ela vai atacar em seguida.

MAX TILLEY, UMA CRIANÇA QUERIDA

Espectador: Inocente (motivação: fazer a coisa certa)

Max é a criança mais querida em Handfast. Ele é um menino de quatro anos com carinha de anjo, risonho e divertido.

MARY E SAMUEL TILLEY, PAIS DE MAX

Mary — Espectador: Metódico (motivação: desconfiar dos caçadores)

Mary trabalha em uma padaria artesanal no centro da cidade. Ela é alta, com cabelos curtos e não tem paciência para bobagens. Ela é bastante direta, algumas vezes beirando a grosseria, quando lida com as pessoas.

Samuel — Espectador: Cético (motivação: negar explicações sobrenaturais)

Samuel cuida de Max e da casa da família (ele também é um escritor amador). Ele está sempre desarrumado, sempre preocupado com alguma coisa que ele deve ter esquecido de fazer.

JOHN E ALICE CHILTON, PAIS DE VIOLETA

John — Espectador: Metódico (motivação: desconfiar dos caçadores)

Como foi um tradicional pai de família na juventude, John nunca se recuperou totalmente da perda da filha, e se afundou na carreira (ele era chefe de uma oficina) para lidar com isso. Agora que ele está chegando na aposentadoria ele está se sentindo perdido.

Alice — Espectador: Ajudante (motivação: juntar-se a caçada)

Alice teve uma reação diferente com a perda — como o pior já aconteceu, o mundo não tem mais nada que pode abalá-la. Se ela descobrir que sua filha está envolvida nos eventos de Handfast, ela fará tudo que for necessário para ter a filha de volta.

Se os caçadores forem até os Chilton com notícias de Violeta, eles vão achar que os caçadores são doidos e ignorá-los. Se os caçadores fornecerem alguma prova — talvez uma foto ou levar Violeta até os pais — então eles ficarão ansiosos para “terem ela de volta” e vão aceitar e ajudar com qualquer coisa que os caçadores sugerirem — incluindo até mesmo fazer parte de um ritual mágico.

POLICIAL EDWARD TURNER

Espectador: Fofoqueiro (motivação: repassar rumores)

O policial Turner é toda a força policial da cidade, que é gerenciada a partir um escritório na sala da frente do seu chalé. Otimista por natureza, ele pensa que provavelmente tudo isso não passa de travessuras saindo do controle. Na experiência dele, coisas ruins não acontecem em Handfast. Interprete o bom humor dele e a incapacidade de reconhecer a possibilidade de alguma coisa terrível.

As quatro vítimas dos ataques reportaram a mesma coisa:

- Eles estavam fora durante a noite fazendo uma caminhada ou alguma outra coisa cotidiana.
- Estava bastante escuro.
- Eles acordaram, ou foram encontrados e acordados, e descobriram que tinham sido espancados e deixados com um grande corte no braço ainda sangrando. Algumas vítimas foram cortadas no braço esquerdo e outras no direito.
- Os ataques aconteceram a cada duas noites. O próximo ocorrerá amanhã à noite.

Os fenômenos estranhos nas casas das pessoas são ainda mais esquisitos. As coisas foram bagunçadas, aparelhos e ferramentas foram quebrados, e comida estragou. As vítimas são famílias que possuem crianças jovens ou casas onde todos têm mais de quarenta anos, mas o Xerife não percebeu isso ainda — um caçador pode reparar nisso se eles conseguirem todos os detalhes das casas com a polícia.

O Xerife Turner não tem a menor ideia do que está acontecendo aqui. Talvez estudantes universitários estejam fazendo trotes? Quem sabe?

AS VÍTIMAS DOS ATAQUES

Estas são as quatro pessoas atacadas pelo Mastigossos:

Nome (característica)	Tipo de espectador (motivação)
Alice Rigsdale (rude)	Fofoqueiro (repassar rumores)
Christopher Prower (preguiçoso)	Fofoqueiro (repassar rumores)
Constance Hopkins (sarcástico)	Fofoqueiro (repassar rumores)
Frank Gardiner (elegante)	Fofoqueiro (repassar rumores)

Infelizmente, as informações fornecidas por eles só são úteis pela falta de detalhes. Cada um sabe apenas o seguinte:

- Eles estavam fora durante a noite fazendo uma caminhada ou alguma outra coisa cotidiana.
- Estava bastante escuro.
- Eles acordaram, ou foram encontrados e acordados, e descobriram que tinham sido espancados e deixados com um grande corte no braço ainda sangrando. Algumas vítimas foram cortadas no braço esquerdo e outras no direito.

Magia (“observar outro local ou momento”) pode permitir que os caçadores vejam o que realmente aconteceu. Gravações de câmeras e vigilância não ajudam em nada, já que Mastigossos se encobre de sombras quando está atacando. Embora o resultado seria definitivamente suspeito, pois uma nuvem de sombras recobre cada vítima.

JANE HOWLAND, EDITOR DO HANDFAST HERALD

Espectador: Testemunha (motivação: revelar informação)

Com 48 anos Jane é velha o bastante para ter ouvido insinuações de um trato e se lembra da “morte” de Violeta, mas não tem motivos para ligar as duas coisas ou desconfiar de uma conspiração.

No entanto, ela possui o desejo de conversar com os visitantes e também tem um enorme arquivo das edições do Handfast Herald, chegando até abril de 1830.

Investigar o arquivo procurando por crianças perdidas ou mortas, na época do solstício, revelará um padrão de crianças “mortas”. A cada quarenta anos (em 1855, 1895, 1935 e 1975 com Violeta), no dia do solstício, existe um obituário amoroso para uma criança entre dois e cinco anos.

A TAVERN CROWNE

Local: Encruzilhada (motivação: reunir pessoas e coisas)

Essa taverna que existe há vários séculos é o bar, restaurante e lanchonete principal de Handfast. A maioria das pessoas pode ser encontrada aqui em algum momento do dia, tomando um café, comendo uma refeição ou bebendo durante a noite.

Ely Holbeck é o dono.

ELY HOLBECK, BARTENDER

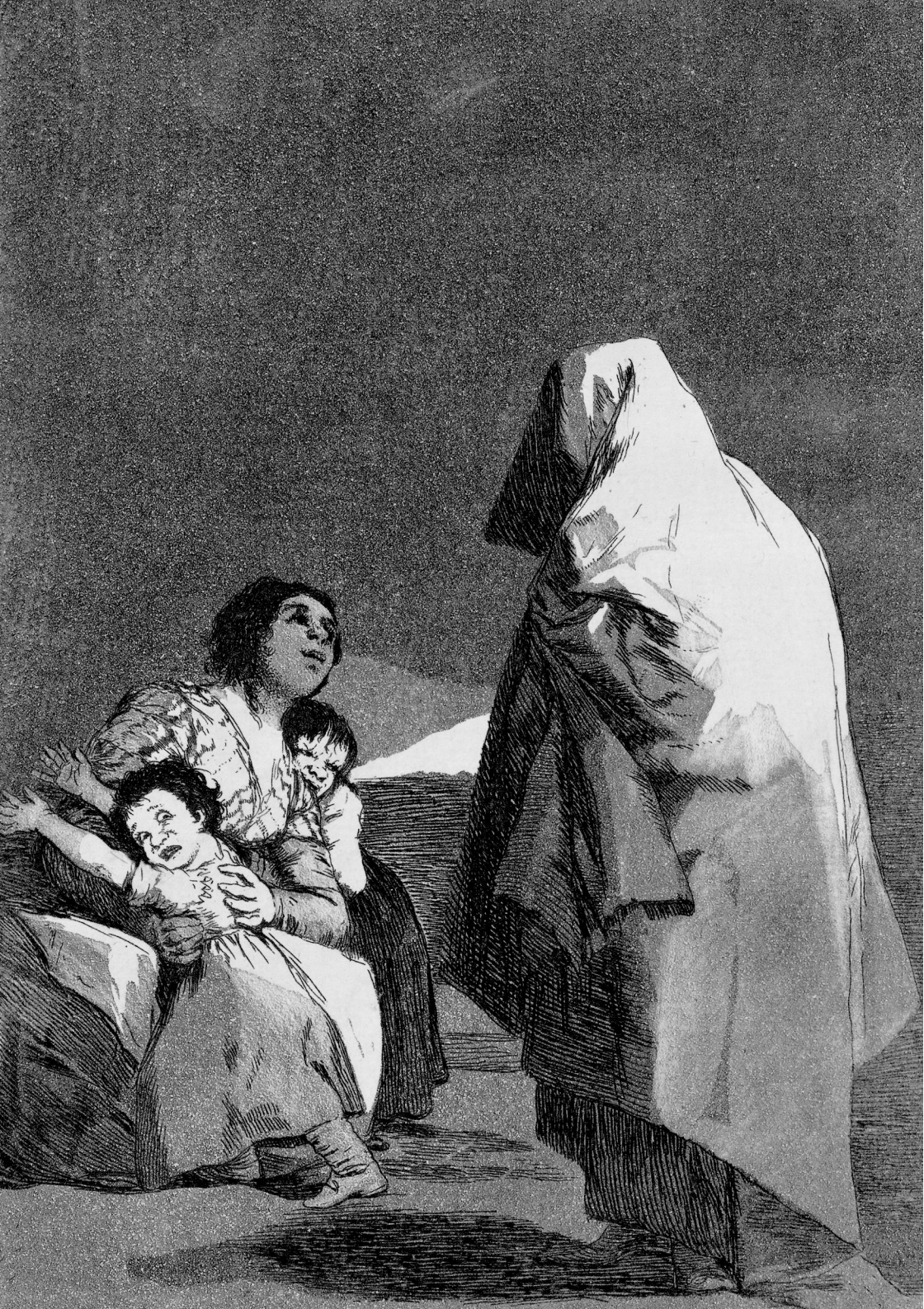
Espectador: Fofoqueiro (motivação: repassar rumores)

Acostumado a lidar com turistas, Ely terá todo o prazer em “bater papo” com os caçadores enquanto eles estiverem comprando comida ou bebida. Ele é um homem jovem, sem conhecimento algum do trato, mas se questionado sobre coisas estranhas, ele vai mencionar que quando era criança ele costumava ir até um lugar “assombrado” no meio da Reserva Florestal. Ele pode descrever como chegar até lá (ou ele mesmo pode levá-los, se houver um bom motivo). Como todos os mortais, Ely não será capaz de ver o círculo de pedras onde Violeta e Mastigossos estão ficando sem alguma ajuda dos caçadores.

OUTROS ESPECTADORES

Use estes modelos como ponto de partida para outras pessoas que os caçadores conversarem.

Nome (característica)	Tipo de espectador (motivação)
Richard Story (durão)	Detetive (averiguar explicações)
Eleanor Browne (geek)	Vítima (colocar-se em perigo)
Joseph Latham (estudioso)	Testemunha (revelar informação)
John More (egoísta)	Vítima (colocar-se em perigo)
Elizabeth Thompson (honesto)	Fofoqueiro (repassar rumores)
Susanna White (rabugenta)	Testemunha (revelar informação)





A PRIMEIRA SESSÃO

O próximo passo é reunir todos em uma sala para jogar.

Eu vou assumir que todos já falaram “Oi”, pegaram petiscos e bebidas, e já colocaram o papo em dia antes de começar. Aqui eu vou explicar as coisas do jogo que você precisa fazer.

CRIAÇÃO DE CAÇADORES

Sua primeira tarefa é guiar os outros jogadores através do processo de criar seus caçadores.

Introduza a ideia de conceitos de equipe (página 25). Ajude o grupo a inventar um conceito — alguma coisa que deixe todos eles animados. Se ninguém pensar em um conceito intrigante agora, você pode esperar para resolver isso mais tarde (espere até que eles tenham se decidido a respeito dos históricos dos caçadores uns com os outros).

Em seguida, distribua as cartilhas de caçadores. Não tem nenhum problema limitar os tipos de caçadores disponíveis se você tiver um estilo de jogo específico em mente. Isso pode acelerar a criação de caçadores, já que há menos opções para escolher.

Se a equipe tiver um conceito que exige certas cartilhas, faça as pessoas escolherem estas cartilhas primeiro. Do contrário, apenas deixe que todos deem uma olhada rápida em cada uma e escolha aquela que gostar mais. Se alguém estiver tendo problemas em decidir, pergunte que tipo de caçador ele gostaria e você pode sugerir uma cartilha que se encaixe nesta ideia.

Então todos seguem as instruções de suas cartilhas até “Apresentações”. Esteja pronto para responder qualquer pergunta, e fique atento para perceber se alguém está tendo problemas. Você pode ajudá-los a decidir que movimentos ou opções vão funcionar melhor com a ideia de caçador deles. Também coloque alguns questionamentos para o grupo todo, para ter a opinião de todo mundo. Se alguém estiver empacado, diga para eles escolherem o que parecer mais legal agora e avise que eles terão a chance de revisar as coisas depois de jogarem a primeira sessão.

Conforme as pessoas forem acabando, se aproxime dos que terminaram e veja o que eles escolheram, aponte qualquer complicação que você perceber nas escolhas deles. Por exemplo, pode haver um desencontro entre as classificações que eles escolheram e as que eles precisarão rolar nos movimentos deles, ou uma possível duplicação de habilidades com os outros caçadores. Este tipo de coisa não é necessariamente ruim, mas vale a pena ressaltar se é realmente isso que eles queriam.

APRESENTAÇÕES

Assim que todos estiverem prontos para se apresentarem, faça eles se revezarem para apresentar seus caçadores. As coisas mais importantes que cada jogador deve dizer são: o nome do caçador, a cartilha e a aparência. Embora eles possam falar mais se quiserem.

Você deve fazer algumas perguntas a cada jogador para pegar alguns detalhes que você e os outros podem precisar saber, especialmente sobre coisas que terão um grande impacto no jogo (como a sina do Escolhido, a agência do Profissional, a perda do Injustiçado, etc.). Esse também é um bom momento para questionar o que cada caçador pode fazer, para que todos possam ter uma ideia de como a equipe funcionará.

HISTÓRICO

Em seguida, passe pelo grupo mais uma vez e faça cada jogador escolher o histórico do seu caçador com os outros caçadores. Eles farão isso escolhendo um dos eventos ou relacionamentos compartilhados da lista na cartilha.

Algumas escolhas pedem detalhes adicionais — siga as instruções listadas. Se ela não disser quem decide, o jogador interessado tem a palavra final. Ajude com sugestões se alguém tiver um branco na hora de inventar alguma coisa, e certifique-se de que todos estão de acordo com a ideia.

No final, cada caçador deve ter dois fatos sobre seu passado com cada um dos outros membros da equipe (um escolhido por ele, e outro escolhido pelo outro caçador sobre ele).

Agora vocês podem trabalhar na história da equipe, baseado em todos estes pequenos detalhes do passado. Vocês não precisam entrar em detalhes, mas resolvam o básico: como os caçadores conhecem um ao outro e começaram a caçar monstros juntos, e talvez uma cronologia rápida do que aconteceu em qual época.

MENCIONE COMO AS COISAS FUNCIONAM

Esta é uma boa hora de explicar os objetivos do jogador (página 118), movimentos básicos (página 124), o que rolar e adicionar (página 122), como usar a Sorte (página 138), quando marcar experiência (página 145), e como subir de nível (página 145). Apenas dê detalhes suficientes para começar, ao invés de explicar tudo agora. Você pode ir adicionando mais detalhes quando eles forem necessários.

CONDUZINDO O PRIMEIRO MISTÉRIO

Eu você começar falando um pouco sobre a forma de jogar o jogo, depois falarei sobre os **objetivos** e **princípios** do Guardião, e então vou discutir como utilizá-los. Eu vou introduzir mais dois conceitos que você vai precisar: o que você deve **falar sempre** e os **movimentos do Guardião**. Isso completa todas as regras necessárias para conduzir o jogo. Eu vou juntar todas estas coisas para explicar como conduzir seu mistério na página 236.

O JOGO É UMA CONVERSA

Este é um jogo de improvisação na qual vocês criam a história juntos.

A história surge da conversa entre os jogadores. Você vai descrever uma situação inicial e os outros jogadores vão descrever como seus caçadores respondem a ela. Isso leva a um contínuo vai e vem entre você e os caçadores, cada decisão que os caçadores tomam leva a novas situações, que vão demandar novas decisões sobre o que acontece em seguida.

Para te ajudar a tomar decisões quando o resultado for incerto, as regras te restringem a algumas opções. Essas partes da conversa são chamadas

‘movimentos’. Movimentos do Guardiã funcionam de forma diferente dos movimentos dos caçadores: seus movimentos são mais genéricos para permitir que você construa o mundo do jogo de acordo com suas responsabilidades. Os movimentos fluem dos objetivos e princípios do Guardiã e das coisas que você deve falar sempre, então primeiro eu preciso explicar estas coisas.

OBJETIVOS DO GUARDIÃO

Lembre-se que seus objetivos são:

- Fazer o mundo parecer real.
- Jogar para ver o que acontece.
- Tornar a vida dos caçadores perigosa e assustadora.

COMO USAR OS OBJETIVOS DO GUARDIÃO

Fazer o mundo parecer real significa que você deve descrever o mundo de uma forma que faça sentido. A maioria das coisas será igual como elas são no nosso mundo. Pessoas normais ainda vão agir como pessoas normais, por exemplo. Parte de fazer o mundo parecer real exige que as regras que você estabelecer para magia e monstros sejam consistentes (a não ser que você decida ignorar isso para tornar a vida dos caçadores perigosa e assustadora — veja abaixo).

Jogar para ver o que acontece significa que você deixa a história se desenvolver naturalmente. Quando você prepara um mistério, você decide o que vai acontecer se os caçadores não se envolverem. Quando os caçadores começarem a interferir nos planos do monstro, deixe os resultados disso acontecerem organicamente de acordo com o que os caçadores fazem e os movimentos que você decidir usar.

Tornar a vida dos caçadores perigosa e assustadora. Bem, isso é exatamente o que você imagina. Os caçadores são os grandes heróis da ação, e para isso ocorrer eles precisam lidar com coisas horrendas e avassaladoras. Quanto mais difícil for salvar os espectadores que eles encontrarem, mais gratificante será quando eles conseguirem.

As seções a seguir (sobre seus princípios, as coisas que você deve falar sempre e seus movimentos) foram planejadas para auxiliar a cumprir seus objetivos.

OS PRINCÍPIOS DO GUARDIÃO

Lembre-se que seus princípios são:

- Coloque o horror em situações cotidianas.
- Fale com os caçadores e não com os jogadores.
- Use os movimentos do Guardião, mas nunca use seus nomes.
- Seja um fã dos caçadores.
- Crie uma mitologia de mundo coerente enquanto você joga.
- Nada está seguro. Mate espectadores e lacaios, destrua construções, deixe os monstros serem aniquilados.
- Dê nome a todos que eles encontrarem, faça-os parecer como pessoas normais.
- Faça perguntas e construa com as respostas.
- Algumas vezes dê aos caçadores exatamente o que eles merecem, ao invés do que eles querem.
- Pense no que está acontecendo nos bastidores.
- Você não precisa decidir sempre o que acontece.
- Tudo é uma ameaça.

USANDO OS PRINCÍPIOS DO GUARDIÃO

Os princípios do Guardião mantêm seus objetivos na frente de tudo em sua mente.

Aqui estão mais detalhes em cada um dos princípios:

Coloque o horror em situações cotidianas, pois esta é uma forma de conseguir boas reações. Se as vítimas são pessoas comuns, assim como nós, então isso dá ao horror uma reação emocional. Além disso, nós estamos criando um mundo quase como o mundo real.

Fale com os caçadores e não com os jogadores para ser direto ao ponto. Se você falar com Diana, a caçadora, em vez de Stefan, o jogador, você o está colocando diretamente na situação, onde ele precisa lidar com o que está na frente de Diana neste momento.

Use os movimentos do Guardião, mas nunca use seus nomes. Você tem uma lista de movimentos que você pode fazer (veja a página 207). Você não deve, no entanto, falar para os caçadores que você está escolhendo um movimento da lista. Diga a eles o que acontece dentro da história, as ações que seu movimento abrange. “A gárgula do pântano te agarra e pula em cima do telhado, deixando todos os outros no beco” é bem mais interessante que “Eu separo você! Francis, você foi agarrado e está no telhado agora”. Em-

basar seus movimentos nos eventos do jogos mantém a ideia de que as coisas estão acontecendo por que elas fazem sentido, em vez de você apenas escolher opções de uma lista.

Seja um fã dos caçadores, este é o ponto do jogo. Nós estamos aqui para ver o quão impressionante os caçadores podem ser. Seu trabalho é tornar a vida deles difícil, mas apenas para que você possa ver como eles vão conseguir se livrar da próxima enrascada.

Crie uma mitologia de mundo coerente enquanto você joga é outra forma de fazer o mundo parecer real. Quando os caçadores enfrentam um vampiro, ele deve ter os mesmos instintos, poderes e fraquezas que o vampiro que eles enfrentaram um mês atrás (a não que você já saiba que existem vários tipos de vampiros, é claro). Mantenha um registro do que aconteceu e como ele se encaixa. Depois você pode começar a desenvolver as verdades mais profundas que estão por trás de tudo.

Nada está seguro porque esse é um jogo de horror. Em horror os monstros vão matar pessoas (ou coisa pior) a não ser que os caçadores os impeçam. E o mesmo vale para seus monstros e lacaios — quando os caçadores os rastreamos, permita que eles morram. Deixe que as coisas queimem, explodam ou caiam em um abismo mágico para sempre.

Dê nome a todos que eles encontrarem, faça-os parecer como pessoas normais é o que faz os caçadores quererem salvar estas pessoas. As pessoas normais também podem ser estúpidas, chatas, ignorantes e ainda assim precisam ser salvas. Se os caçadores encontrarem um espectador pela segunda vez, faça com que o espectador se lembre do que aconteceu na última vez e se comporte de acordo com o que os caçadores fizeram a ele.

Faça perguntas e construa com as respostas para te ajudar a povoar o mundo. No início, nenhum de vocês sabe qual é a história daqui. Você vai inventar os detalhes conforme for preenchendo o mundo, mas algumas destas coisas depende dos outros jogares. Quando um caçador fizer alguma coisa, pergunte como ele faz isto. Como isso pareceu para todos os outros? Por que eles fazem isso dessa forma? Você enfrentou alguma dessas criaturas antes? O que você aprendeu da outra vez? Use as respostas que eles te derem e expanda de acordo com elas: incorpore-as na mitologia, nos mistérios do jogo e nas ameaças recorrentes que você criar.

Algumas vezes dê a eles exatamente o que eles merecem, ao invés do que eles querem para manter as coisas interessantes. Geralmente é bastante claro o que os caçadores querem quando eles fazem um movimento, mas você não precisa dar a eles mais do que as regras dizem para dar. Por exemplo, talvez eles perguntem “Quem está mais vulnerável?” e sua resposta poderia ser “Bem, você pode ver onde um outro carniçal está escondido, você poderia chegar por trás dele”, mas algumas vezes a resposta é ape-

nas “o que está meio morto caído no chão na sua frente”. Não faça isso sempre — lembre-se de fazer o que sua preparação e honestidade exigirem (veja a seção *falar sempre*, abaixo). Mas, de vez em quando, faça apenas o que as regras exigem.

Pense no que está acontecendo nos bastidores é um lembrete de que o que você está focado aqui e agora não é tudo o que está acontecendo. O que o monstro está fazendo neste momento? E as pessoas com quem os caçadores falaram antes? Quem está em perigo e quem está tramando alguma coisa? Se os caçadores se separaram, o que os outros estão fazendo?

Você não precisa decidir sempre o que acontece. Algumas vezes existem momentos onde você precisa escolher — por exemplo, o monstro mataria as vítimas agora? — e você não tem uma ideia clara de como isso deveria acontecer. Talvez você possa dar uma chance para os caçadores intervir. Ou você pode pensar sobre o que está se passando na cabeça desse monstro, lacaio ou espectador, e deixar *ele* decidir. O monstro realmente quer matar esta pessoa, ou talvez ele queira capturá-la, ou talvez assustá-la e abandoná-la? Ou talvez a vítima tenha um plano? Você não precisa tomar todas as decisões se baseando em uma intuição imediata perfeita... e inatingível. Existem outras formas de resolver isso.

Tudo é uma ameaça. Obviamente que os monstros e lacaios são ameaças, mas todo o resto também é. “Ameaça” aqui tem um significado bastante amplo — uma ameaça é qualquer coisa que poderia criar problemas para os caçadores. Então, até mesmo as pessoas que os caçadores estão tentando ajudar serão ameaças. Eles ficarão no meio do caminho, entrarão em pânico ou farão alguma coisa bastante estúpida. Isso também se aplica a todo o resto que surgir no jogo. Lugares, objetos, cultos, departamentos de polícia. Tudo é uma ameaça.

FALAR SEMPRE

Quando for hora de você falar alguma coisa, o que você vai falar será sempre um destes:

- O que os princípios exigirem.
- O que as regras exigirem.
- O que o seu mistério e os seus arcos preparados exigirem.
- O que a honestidade exigir.

USANDO O QUE FALAR SEMPRE

A regra de “Falar sempre” garante que você se atenha ao seu trabalho.

Fale alguma coisa que os princípios exigirem. Os princípios mantêm o estilo do jogo baseado em horror de ação e te ajudam a decidir o que virá em seguida.

Fale o que as regras exigirem. Quando alguém fizer um movimento, siga a regras deste movimento. Não aplique as regras de forma inconsistente.

Fale o que o seu mistério e os seus arcos preparados exigirem. Afinal de contas é para isso que você os preparou. Se a contagem regressiva do mistério diz que o Raxasa vai atrás do prefeito em seguida, é isto que você vai falar (a não ser é claro, que outros eventos alteraram seus planos). Arcos são ameaças constantes ou recorrentes, como histórias de uma temporada inteira ou de grandes monstros malignos (eu falarei mais deles na página 264), mas são tratados aqui da mesma forma que mistérios.

Fale o que a honestidade exigir significa que você deve deixar os caçadores saberem qualquer coisa que eles saberiam. Por exemplo, tem um monstro tentando emboscá-los e eles estão caindo direto na emboscada. Mas um caçador experiente e fodão saberia deve tomar cuidado em uma situação assim. Faz sentido falar para eles, “Este seria um lugar bastante apropriado para uma emboscada — talvez você queira **perceber uma enrascada?**” Ou, se eles estão falando sobre o lobisomem que estão caçando e dizem “Prata mata lobisomens”, mas isto não é verdade para os seus lobisomens, então deixe-os saber disso: “Na realidade prata é um mito, mas acônito funciona”. Ou se eles vão fazer um movimento como **proteger alguém** e eles precisaram se jogar na frente de um costureiro-de-carne, deixe-os saber que eles vão sofrer *muitos* danos se fizerem isso.

De forma geral: Você deve ser sempre um fã dos caçadores, não deixe coisas bobas não-ditas atrapalhá-los.

Estendendo isso, você sempre pode dar ao jogador uma segunda chance se a situação não era o que ele pensou que era. Por exemplo, se alguém escolher sofrer dano como resultado de um movimento, pensando que será apenas um ferimento leve, quando na realidade é suficiente para matá-lo. Nesse caso, deixe-o voltar atrás e escolher outra opção que o mantenha vivo, ao invés desse resultado.

MOVIMENTOS

Movimentos cobrem situações quando as regras do jogo entram em cena para ajudar determinar o que acontece.

Assim como os caçadores possuem movimentos básicos e movimentos de cartilha, você tem um conjunto de movimentos básicos de Guardião. Você também tem os movimentos que vêm junto com cada tipo de ameaça e os movimentos de dano para quando alguém (ou alguma coisa) se machuca.

No caso dos caçadores, os movimentos deles cobrem casos específicos. Movimentos dos caçadores dizem que quando um caçador fizer **isso**, ele é resolvido assim. Seus movimentos do Guardião são mais genéricos, te dando opções mais amplas, mas definidas.



PARA FAZER ISTO, VOCÊ PRECISA FAZÊ-LO

Isso é importante: quando você (ou os caçadores) fizer qualquer movimento, você deve descrever como ele acontece.

Fale sempre o que está acontecendo no jogo, não só a parte técnica das regras. Não diga a alguém “role **agir sob pressão!**”, diga a ele “o olhar do bruxo se insinua em sua mente sussurrando ‘mate seus companheiros’, você sente um impulso irresistível para fazer isso. O que você faz?”

Isso também tem o outro lado. Quando um dos caçadores estiver fazendo um movimento, garanta que eles estão seguindo as regras desse movimento. Por exemplo, se alguém diz “Eu vou até o guarda-florestal e pergunto ‘Você viu alguma coisa estranha no domingo à noite?’” então você deve pedir que eles rolem o movimento **investigar um mistério** antes de você decidir como o guarda responde.

OS MOVIMENTOS BÁSICOS DO GUARDIÃO

Sempre que for seu turno na conversa para dizer o que acontece aos caçadores, ou quando eles olharem para você esperando você dizer alguma coisa, use um destes movimentos:

- Separar eles.
- Revelar maldades futuras.
- Revelar maldades dos bastidores.
- Causar dano estabelecido.
- Fazer eles investigarem.
- Fazer eles adquirirem coisas.
- Dizer a eles as possíveis consequências e ver se querem continuar.
- Virar o movimento deles contra eles.
- Oferecer uma oportunidade, talvez com um custo.
- Tirar alguma coisa dos caçadores.
- Colocar alguém em apuros.
- Fazer um movimento de ameaça, de uma das suas ameaças de mistério ou de arco.
- Perguntar o que eles fazem depois de cada movimento.

USANDO OS MOVIMENTOS DO GUARDIÃO

Estes movimentos são suas principais ferramentas em jogo. A maioria do tempo, quando você estiver falando alguma coisa, será um destes movimentos do Guardião. Aqui estão explicações mais detalhadas de cada um deles:

Separar eles significa exatamente isso. Você pode arranjar a separação de várias formas diferentes. Talvez um monstro vá agarrar alguém, talvez alguém ficará para trás ou talvez você apenas dirá “enquanto Francis está checando a cozinha, vocês estão no andar de cima procurando nos quartos”. Qualquer coisa vale para manter os caçadores longes uns dos outros ou das pessoas que eles estão tentando ajudar. Separar as pessoas pode ser usado para deixá-las vulneráveis, ou você pode usá-lo para deixar certas pessoas juntas e longe dos outros se achar que isso vai criar uma situação interessante.

Revelar maldades futuras permite que você insinue sobre alguma coisa que os caçadores terão que lidar depois. Pode ser óbvio, como quando eles veem uma pessoa com uma cabeça de cobra se aproximando ou quando eles perguntam sobre o que provavelmente vai acontecer como parte de um movimento investigativo. Pode ser sutil, como quando você menciona que o sol está se pondo (e, portanto, que os monstros estão vindo), ou eles podem ouvir um ruído estranho a frente deles enquanto exploram uma casa assombrada. Pode ser alguma coisa da sua contagem regressiva do mistério que acontecerá logo. Pode ser alguma coisa de um de seus arcos, que pode não importar agora, mas que cria a preocupação de problemas maiores para os caçadores.

Revelar maldades dos bastidores é parecido, mas é alguma coisa que está acontecendo agora em outro lugar. Podem ser coisas vistas ou ouvidas à distância (gritos, sirenes, fogo, etc). Ou pode ser o que está acontecendo no ponto de vista de outra pessoa, como uma vítima em potencial vendo o monstro vindo em sua direção. Você pode até mesmo cortar a cena dos caçadores, assim como em um programa de TV, e mostrar as pessoas que estão em perigo ou quem está tramando alguma coisa.

Causar dano estabelecido é usado quando uma pessoa ou outra coisa no mundo está sendo ameaçada com danos e nada impede que isso aconteça. A parte “estabelecido” é importante — você só pode causar dano que for plausível e presente na história. Por exemplo, se um caçador for empurrado por lance de escadas, você imediatamente tem uma ideia do dano em potencial. Provavelmente ele estará abalado e escoriado, é possível que ele tenha quebrado um osso ou tenha uma concussão, mas ele não tem como sofrer queimaduras.

Fazer eles investigarem mantém o jogo em movimento. Em cada mistério os caçadores precisando encontrar pistas até que eles tenham o suficiente para enfrentar o monstro por trás de tudo. Se os caçadores estiverem empacados, pergunte o que eles vão procurar em seguida. Se eles te pedirem informação, pergunte como eles podem descobrir isso e depois faça com que eles realizem o movimento **investigar um mistério**. As respostas da investigação dependem do que o caçador fez: ao interrogar testemunhas fazendo perguntas ele aprenderá coisas diferentes do que quando ele analisar amostras em um laboratório. Se os caçadores fizerem uma pergunta e você não enxergar uma forma como eles poderiam descobrir isso, então pergunte como eles conseguem essa informação.

Fazer eles adquirirem coisas. Use este movimento quando os caçadores precisarem de alguma coisa especial, como quando eles quiserem construir um detector de espíritos, lançar um feitiço, encontrar um livro antigo ou conseguir uma nova arma. Pergunte como eles pagam, roubam ou encontram isso.

Dizer a eles as possíveis consequências e ver se querem continuar. Frequentemente, os caçadores vão querer fazer alguma coisa que não é um movimento. Informe que eles podem fazer isso, mas apenas se pagarem um preço ou sofrerem certos efeitos. Por exemplo, você pode sair por aquela janela de ventilação, mas precisará deixar sua espingarda para trás. Ou você pode pegar aquela sacola, mas apenas se entrar na linha de fogo. As consequências podem ser um movimento também: “você pode fazer isso, mas você vai precisar **agir sob pressão**”.

Virar o movimento deles contra eles é quando um caçador falha em uma rolagem de movimento. Se o que for que ele estava tentando fazer em vez disso acontece com ele. Se ele está tentando **proteger alguém**, ele pode aumentar o perigo. Se ele for **investigar um mistério**, ele revela alguma coisa ao monstro. Se ele for **usar magia**, ela tem o efeito oposto ao pretendido.

Oferecer uma oportunidade, talvez com um custo. Se eles precisarem de alguma coisa, ofereça o que eles precisam e diga o que eles precisam pagar para obtê-lo. Por exemplo, talvez o xerife vá deixá-los continuar investigando na cidade, mas apenas se eles garantirem a segurança dos filhos dele.

Tirar alguma coisa dos caçadores. As coisas quebram. Armas podem ser derrubadas. Equipamentos vitais podem ser arremessados através da sala pelo monstro ou quebrado em pedaços. O “tirar” também não precisa ser permanente: celulares podem ficar sem sinal, o carro pode ficar sem gasolina, um vazamento de gás pode tornar perigoso disparar uma arma neste momento.

Colocar alguém em apuros. Caçadores estão lá para salvar pessoas, então você precisa fornecer pessoas para eles salvarem. Ameace espectadores, coloque os outros membros da equipe em perigo, mande os monstros atrás da família de um caçador. Além disso, existem outras formas de estar em apuros, como policiais ou vizinhos desconfiados que não querem os caçadores xeretando por aí.

Fazer um movimento de ameaça, de uma das suas ameaças de mistério ou de arco. A lista de movimentos do Guardião não é seu único recurso. Cada tipo de ameaça possui sua própria lista de movimentos especiais que ela pode fazer (a partir de página 212). Use estes quando as ameaças estiverem presentes e ativas.

Perguntar o que eles fazem depois de cada movimento. É isso mesmo, cada vez que você fizer um movimento, imediatamente pergunte o que os caçadores vão fazer em seguida. Deixe-os conduzirem a ação, perguntando o que eles vão fazer todas as vezes que puder.

QUAL MOVIMENTO DO GUARDIÃO USAR

Na maior parte dos casos será óbvio o que deve acontecer em seguida, e escolher seu próximo movimento será fácil. Outras vezes não estará tão claro, e você pode precisar pensar um pouco no que você vai fazer. Sem problemas, se precisar faça uma pausa para decidir. Ou você pode apenas perguntar aos caçadores o que eles fazem — este é um bom movimento padrão quando você não consegue pensar em nada na hora.

Se você não conseguir decidir, você sempre pode recorrer aos seus princípios ou objetivos do Guardião e descrever alguma coisa consistente com eles.

MOVIMENTOS SUAVES E MOVIMENTOS SEVEROS

Você pode usar cada movimento do Guardião em uma de duas formas: como um movimento “suave” ou como um movimento “severo”.

Um **movimento suave** é aquele que ameaça perigo, ou empurra os caçadores em determinada direção, mas há alguma forma de impedir ou afastar esse perigo.

Por exemplo: “A fuinha do gelo corre pelo salão, com os dentes prontos para dilacerar!”

Este é um movimento **revelar maldades futuras**, ele dá aos caçadores alguma coisa para reagir, e eles podem fazer alguma coisa para prevenir o perigo ou ignorá-lo e fazer alguma outra coisa no lugar.

Um **movimento severo** não dá uma chance para os caçadores reagirem.

Por exemplo: “A fuinha do gelo empurra seu braço para fora do caminho, cravando os dentes profundamente no seu ombro, rasgando roupas, pele e músculo. Receba quatro de dano.”

Desta vez é **causar dano estabelecido**, mas como ele é usado como um movimento severo, o caçador não tem nenhuma chance de responder (ou evitar sofrer o dano).

MOVIMENTOS SUAVES PREPARAM MOVIMENTOS SEVEROS

Use movimentos suaves para preparar as condições que levarão a um movimento severo. Um movimento suave dá alguma coisa para os caçadores lidarem. Se eles resolverem o problema, ótimo. Se não, então um movimento severo subsequente será a consequência da falha.

QUANDO FAZER UM MOVIMENTO SEVERO SEM PREPARÁ-LO

Assim como uma tentativa fracassada de lidar com um movimento suave, eventos no jogo podem fazer com que um movimento severo seja apropriado. Especificamente:

- Quando um caçador apresentar uma oportunidade de ouro
- Quando um caçador falhar em uma rolagem (ou seja, rola 6 ou menos)
- Quando um caçador esgotar sua Sorte.

Apresentar uma oportunidade de ouro é uma situação onde, por exemplo, o caçador diz, “eu vou pular em cima daquela horda de zumbis!” Se você causar [4-dano] nele por causa das mordidas e arranhões dos zumbis, azar o dele. Ele sabia no que estava se metendo.

Falhar uma rolagem (com um total de seis ou menos) é *sempre* um momento em que você pode fazer um movimento severo. O caçador ferrou alguma coisa demais, então faça o que for preciso. Por exemplo, se um caçador tentar proteger alguém e estragar tudo, então você pode causar dano na vítima, talvez até matá-la — faça o que estava sendo ameaçado acontecer.

O último é um caso diferente. Quando alguém **esgotar sua Sorte**, ele estará ‘condenado’. Isso significa que você pode fazer movimentos severos contra ele a qualquer momento. Por exemplo, digamos que um caçador diga “eu vou verificar o acampamento” e você sabe que o yeti montou uma emboscada lá. Normalmente faria sentido dar uma chance de ele perceber isso, por exemplo, perguntando se ele quer tentar **perceber uma enrascada** enquanto se aproxima. Mas o caçador está condenado (e não se preocupou em se prevenir do perigo), então você pode escolher fazer um movimento severo, o que significa que ele só vai descobrir isso quando dois yetis o agarrarem.

Essas situações são os momentos em que você está *justificado* em fazer movimentos tão severos quanto bem entender. Você não *precisa* fazer isso, mas você pode. Sempre consulte seus objetivos e princípios quando fizer essas escolhas.

OS MOVIMENTOS DE AMEAÇA

Cada tipo de ameaça possui seu próprio conjunto de movimentos especiais que ele pode realizar. Use estes movimentos assim como os movimentos básicos do Guardião quando estiver descrevendo o que uma ameaça está fazendo.

Movimentos de ameaça são usados da mesma maneira que os movimentos básicos do Guardião, exceto que uma ameaça específica foi a origem do movimento.

MOVIMENTOS DE AMEAÇA DE MONSTRO

Monstros têm catorze movimentos:

- Sugerir sua presença
- Mostrar todo seu poder
- Aparecer de repente
- Atacar com bastante força e fúria
- Capturar alguém ou alguma coisa
- Atacar com furtividade e planejamento
- Mandar subordinados fazerem coisas terríveis
- Destruir alguma coisa
- Escapar, não importando quão confinado está
- Perseguir
- Retornar para a terra natal
- Vangloriar-se e exultar-se, talvez revelando um segredo
- Retornar da aparente destruição
- Usar um poder sobrenatural

USANDO MONSTROS

Monstros são o principal tipo de ameaça, sempre nas sombras, por trás de todo mal que está acontecendo. Eles devem ser perigosos e assustadores, mas também distantes no início. Deixe o monstro ser revelado lentamente, conforme os caçadores se aproximam. Ao mesmo tempo os caçadores vão gradualmente aprender sobre os poderes e fraquezas do monstro.

Também não tenha receio de usar os movimentos de ameaça do monstro para tirá-lo de apuros. Especialmente nos casos onde os caçadores o descobriram logo no começo do mistério, você pode deixá-lo escapar por ora, permitindo que ele (e os caçadores) tenha uma chance de se recuperar e recompor.

Finalmente, vai chegar a hora do confronto entre os caçadores e o monstro. Esta é a chance de ir com tudo para cima deles: use todos os seus poderes sobrenaturais, se vanglorie e no geral faça a luta final ser o mais difícil e emocionante quanto possível.

MOVIMENTOS DE AMEAÇA DE LACAIOS

Lacaios têm onze movimentos:

- Irromper em violência súbita e incontrolável
- Fazer um ataque coordenado
- Capturar alguém ou roubar alguma coisa
- Revelar um segredo
- Entregar alguém ou alguma coisa ao mestre
- Perseguir
- Fazer uma ameaça ou exigência em nome do mestre
- Fugir
- Usar um poder sobrenatural
- Mostrar um pouco de consciência ou humanidade
- Desobedecer ao mestre, de forma mesquinha

USANDO LACAIOS

Lacaios existem para apoiar e guardar o monstro. Enquanto monstros devem ser mantidos a distância no início, não tem problema os lacaios serem descobertos e enfrentados logo no começo do mistério.

Lacaios podem ser utilizados para criar tensão, dando aos caçadores o sentimento de estarem cercados de perigos ou constantemente sendo observados.

Não deixe que os lacaios sempre lutem até a morte: eles podem fugir, se renderem, oferecerem um acordo para continuarem vivos ou traírem seu mestre. Isso é especialmente verdadeiro para lacaios humanos.

MOVIMENTOS DE AMEAÇA DE ESPECTADOR

Espectadores têm dez movimentos:

- Sair sozinho
- Discutir com os caçadores
- Atrapalhar
- Revelar alguma coisa
- Confessar seus medos
- Surtar em pânico
- Tentar ajudar os caçadores
- Tentar proteger pessoas
- Mostrar incapacidade ou incompetência
- Procurar ajuda ou consolo

USANDO ESPECTADORES

Espectadores não pretendem normalmente causar problemas para os caçadores, mas eles acabam fazendo isso mesmo assim. Pense em cada espectador como uma pessoa que quer uma coisa simples (que é representada pela motivação dele). Uma **vítima** pode apenas querer ficar no apartamento dela, não importa o que os caçadores disseram que está vindo. Um **metódico** pode apenas querer acabar com a papelada e encerrar este caso, sem precisar lidar com nenhum caçador maluco.

Quando pensar nos movimentos dos espectadores, considere a motivação do espectador e que tipo de coisa estúpida ele poderia fazer para criar problemas para os caçadores. O que o espectador pode complicar para os caçadores? Como ele pode atrapalhar? Isso se aplica até mesmo quando os espectadores ajudam os caçadores: isso criará problemas extras para os caçadores, começando por manter o ajudante vivo.

As motivações dos espectadores não são sempre as coisas que vão criar problemas diretamente. Por exemplo:

- Uma **testemunha** é motivada a revelar informação. Embora quando você revele informação para um caçador isso geralmente levará a um problema: dizer aos caçadores onde achar o monstro provavelmente os leva a enfrentá-lo. Testemunhas também podem dar aos caçadores informações demais, falar alguma coisa incompleta ou totalmente errada.
- Um **ajudante** pode facilmente criar problema, mesmo quando está querendo ajudar os caçadores, simplesmente sendo mais uma coisa para os caçadores se preocuparem. Ou ainda, imagine um ajudante que tenta atrair o monstro para a direção dos caçadores.
- Um **inocente**, querendo fazer a coisa certa, pode causar problemas ao insistir para que as autoridades estejam a par da situação ou ao contar às pessoas toda a verdade em um momento inoportuno.

Qualquer pessoa normal que conversar com os caçadores deverá ter um nome e tipo de ameaça, quase sempre será do tipo espectador. Se você não tem ideia de qual será o papel dela na história, use **testemunha** como padrão se ela tiver pistas para os caçadores, do contrário use **vítima**.

MOVIMENTOS DE AMEAÇA DE LOCAL

Locais têm onze movimentos:

- Introduzir um perigo
- Revelar alguma coisa
- Esconder alguma coisa
- Fechar um caminho
- Abrir um caminho
- Remodelar sua forma
- Aprisionar alguém
- Oferecer um guia
- Introduzir um guarda
- Fazer alguma coisa não funcionar direito
- Criar um sentimento específico

USANDO AMEAÇAS DE LOCAL

Locais normalmente não têm intenções da mesma forma que os monstros, lacaios e espectadores têm. Em vez disso, eles representam as coisas que podem dar errado ao redor dos caçadores, devido aos perigos do ambiente. Por exemplo, em um **labirinto** uma porta de saída pode estar emperrada, ou o GPS no carro dos caçadores pode começar a falhar.

Movimentos de ameaça de local te dão as formas para levar o mistério adiante ou colocar obstáculos no caminho dos caçadores. Eles são úteis para ditar o ritmo do mistério conforme ele se desenrola — acelerando ou desacelerando de acordo com a necessidade. Os movimentos também funcionam bem para manter as coisas emocionantes quando a ação estiver rolando.

OS MOVIMENTOS BÁSICOS DOS CAÇADORES

A descrição anterior dos movimentos básicos dos caçadores (na página 124) está escrita no ponto de vista dos caçadores. Aqui estão algumas informações extras sobre os movimentos do ponto de vista do Guardião.

AGIR SOB PRESSÃO

Este é o movimento:

Isso inclui tentar fazer alguma coisa sob condições específicas de stress ou perigo. Exemplos de agir sob pressão são: se focar na tarefa enquanto uma banshee grita com você; barricar uma porta antes de os ratos gigantes chegarem; resistir a dominação mental de um verme-cerebral; lutar quando você está gravemente ferido.

*Quando você **agir sob pressão**, role +Firmeza.*

Com 10+, você faz o que pretendia fazer.

Com 7-9, o Guardião vai te dar um resultado pior, uma escolha difícil ou um preço a pagar.

Com uma falha, tudo dá errado.

Este é um movimento de propósitos genéricos, pois pode ser usado a qualquer momento que o caçador for tentar alguma coisa que perigosa, ou sujeita a falhas, que não estiver englobada pelos outros movimentos (tanto os movimentos básicos, quando os da cartilha).

A pressão pode ser qualquer coisa, desde ser percebido quando está escondido até escapar da morte quando tenta fugir de um prédio em chamas.

Certifique-se de estabelecer qual é a pressão logo no início, para que o caçador saiba no que está se metendo se ele estragar tudo. Você precisa saber o que ele está tentando fazer e deixá-lo ciente do que está complicando a execução disto.

Uma rolagem 7-9 te diz para dar a ele um resultado pior, uma escolha difícil ou um preço a pagar — ele pode fazer o que quiser, desde que aceite o que você escolheu. Ainda é um sucesso, então ele deve ser capaz de fazer o que queria, embora o custo possa ser tão alto que ele decida não ir em frente. Use seus objetivos e princípios para guiá-lo na decisão.

No exemplo de se esconder, talvez ele consiga ficar escondido, mas apenas se ele deixar que o monstro o encurrale num beco sem saída. Ou ele tenha que ficar tão longe que ele não consegue mais ver o que está acontecendo. Em ambos os casos, a escolha difícil é onde ele estará posicionado na história. Ele pode ficar escondido, mas deve pagar o preço.

No exemplo do prédio em chamas, talvez ele possa escapar se pular da janela do segundo andar. Ou ele possa correr pelas chamas para escapar e ficar em algum lugar seguro por enquanto. Nestes casos, o preço é algum dano pela queda ou pelo fogo.

Com uma falha, então seja qual for a pressão, ela dominou o caçador.

DAR UMA MÃO

Este é o movimento:

*Quando você for **dar uma mão** para outro caçador com um movimento que ele está fazendo, role +Firmeza.*

Com 10+, sua ajuda concede +1 na rolagem dele.

Com 7-9, sua ajuda concede +1 na rolagem dele, mas você também se coloca em apuros ou perigo.

Com uma falha, você se coloca em apuros ou perigo sem ajudar.

*Note que os bônus de ajuda não são cumulativos: se duas pessoas forem **dar uma mão**, o caçador ganha apenas +1 na rolagem dele.*

Isto é usado quando um caçador quer ajudar um outro caçador a fazer um movimento. Ajudar dará ao outro caçador +1 em uma única rolagem. Não tem problema ver qual é o resultado antes de decidir dar uma mão, contanto que ainda faça sentido o caçador fazer alguma coisa para ajudar melhorar os resultados.

Certifique-se de que ele informe qual é a ação concreta ele está fazendo ao dar uma mão. Se ele não conseguir pensar em como ajudar, então ele não pode ajudar. Você também precisa se assegurar de que a ação dele também vai realmente ajudar no jogo. Por exemplo, ajudar em um ataque pode permitir que o ajudante adicione o dano da sua arma ao ferimento que o primeiro caçador causou no monstro.

Uma rolagem 7-9 significa que o caçador conseguiu dar uma mão, mas se colocou em apuros. Várias vezes estes apuros serão óbvios, como quando ele ajudar alguém a **partir pra porrada**. Neste caso você pode causar dano nos dois caçadores. Em outros casos o apuro pode não ser tão óbvio, como quando tenta ajudar a **investigar um mistério** interrogando testemunhas: isso pode fazer com que rumores hostis circulem sobre o caçador, ou tornar a testemunha um inimigo.

Com uma falha, a mão ofertada não serviu para nada e o ajudante colocou-se em apuros ou perigo. Isto pode ser o mesmo perigo do movimento que está sendo ajudado ou alguma outra coisa totalmente diferente.

INVESTIGAR UM MISTÉRIO

Este é o movimento:

Investigações podem ser feitas de várias formas: seguindo rastros, entrevistando testemunhas, análise forense, vendo lendas folclóricas em uma biblioteca, digitando o nome do monstro no Google, capturando o monstro e conduzindo testes nele, e assim por diante. Qualquer coisa que puder te dar maiores informações sobre o que está acontecendo é válida como um movimento investigativo.

Quando você **investigar um mistério**, role +Esperteza.

Com 10+, reserve 2. Com 7–9, reserve 1.

Uma reserva pode ser gasta para fazer ao Guardião uma das seguintes perguntas:

- O que aconteceu aqui?
- Que tipo de criatura ele é?
- O que ele pode fazer?
- O que pode feri-lo?
- Para onde ele foi?
- O que ele ia fazer?
- O que está sendo ocultado aqui?

Com uma falha, você revela alguma informação ao monstro ou para quem quer que você esteja falando. O Guardião pode te fazer algumas perguntas, que você deve responder.

É importante que suas tentativas de investigar (e os resultados que você obtiver delas) seja plausível e consistente com o que está acontecendo. Por exemplo, se você está usando equipamentos de laboratório para investigar evidências, você provavelmente não poderá descobrir nada sobre as origens mágicas do monstro. O Guardião é obrigado a responder honestamente, mas não necessariamente na íntegra — apenas o que você pode descobrir na situação atual e usando seus métodos atuais. O Guardião pode escolher descrever como alguma coisa que você acabou de descobrir se relaciona com alguma coisa que você descobriu anteriormente.

O Guardião pode perguntar, “Como você pode descobrir isso?” Se você não tiver uma boa resposta, então escolha outra pergunta ao invés dessa.

O movimento **investigar um mistério** será usado frequentemente. Quando os caçadores começarem um novo mistério, eles terão (pelo menos) uma vaga ideia dos que estão caçando. A investigação é a principal forma de descobrir o que está acontecendo, onde o monstro está,

quem eles precisam proteger, e qualquer outra coisa que eles precisarem saber.

O movimento engloba qualquer técnica de investigação que os caçadores imaginarem: interrogar testemunhas, enviar DNA do monstro para o laboratório, rastrear o monstro pelos becos, estudar um cadáver imaginando o que aconteceu, pesquisar em antigos tomos de conhecimento sobre monstros e invadir bancos de dados da polícia. Todas estas são formas legítimas de investigar.

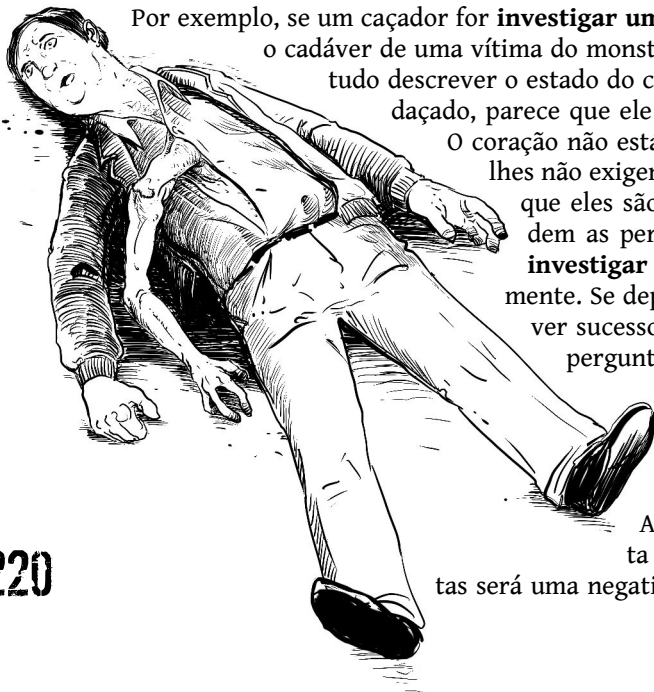
Pergunte a si mesmo: “ele poderia de alguma forma descobrir algo útil fazendo isso?”. Se a resposta for “sim”, diga-lhe para ir em frente. Se a resposta for “não”, então pergunte: “como você poderia descobrir isso?”. Se ele tiver uma boa justificativa, deixe que ele saiba a resposta. Se ainda assim não houver uma maneira de descobrir, você pode pedir que eles escolham uma pergunta diferente em vez dessa.

É importante que você dê tantas pistas aos caçadores quanto puder. É fácil fazer os caçadores trabalharem duro para descobrir os detalhes do mistério. Mas isso não faz parte dos seus objetivos. Cada sucesso em um movimento investigativo deve dar aos caçadores alguma coisa sólida. Você também deve ser generoso com os detalhes óbvios, mesmo com uma falha. Nós jogamos para saber o que os caçadores farão quando eles desvendarem os mistérios e não para saber como eles fazem isto. O movimento investigativo é uma forma de você dar a eles a informação que eles precisam para decidir como agir.

Por exemplo, se um caçador for **investigar um mistério** observando o cadáver de uma vítima do monstro, você deve antes de tudo descrever o estado do cadáver. “Ele foi despeçado, parece que ele foi direto no coração.

O coração não está mais lá.”. Esses detalhes não exigem um movimento, porque eles são óbvios e não respondem as perguntas do movimento **investigar um mistério** diretamente. Se depois disso o caçador tiver sucesso na rolagem, ele pode perguntar sobre os poderes da criatura — isto é uma coisa que exige uma análise cuidadosa da cena e dos ferimentos.

Algumas vezes a resposta para uma das perguntas será uma negativa, como quando você



for perguntando sobre as fraquezas da criatura e os caçadores já tiverem descoberto todas elas. Nestes casos, esclareça que eles sabem disso: “Suas horas debruçadas sobre os livros te dizem que a criatura não possui outras fraquezas.”

Falhas neste movimento criam problemas envolvendo as pessoas comuns (exemplo: irritando testemunhas; sendo pego furtando evidências; etc.) ou dando informações ao inimigo (exemplo: o monstro ou os lacaios ficam sabendo das perguntas feitas; os caçadores são observados coletando evidências; etc.).

UM EXEMPLO DE INVESTIGAÇÃO

Este é um exemplo mostrando como uma cena de investigação poderia ocorrer.

Os participantes são:

- *Mary, interpretando Mark (um caçador Injustiçado).*
- *Chris, interpretando Cray (um caçador Sinistro).*
- *Alan, o Guardião (que também está interpretando a Policial Hannah Tarlton, uma espectadora, cuja motivação é juntar-se a caçada).*

A investigação:

Hannah trouxe os caçadores para o lugar onde ela viu um ataque acontecer. Os caçadores estão fingindo ser agentes do FBI.

Alan (falando como Hannah): “Certo, foi aqui que aconteceu”, disse Hannah, “Vocês podem ver o sangue ali na parede. Nossa testemunha disse que o atacante fugiu pelo beco e pulou uma cerca.”

Chris (falando como Cray): “Você se importa de nós recolhermos algumas amostras?” E eu já começo a recolher, sem esperar a permissão.

Alan (falando como Hannah): “Uh, tudo bem. A equipe de perícia já está analisando isso.”

Mary (falando como Mark): “Então, o que a testemunha tinha a dizer sobre o atacante? Eu estou interessado em qualquer coisa, ainda que for meio estranho”.

Alan: Certo, role **investigar um mistério**.

Mary rola os dados e adiciona a Esperteza de Mark.

Mary: Eu consegui nove. Uma pergunta?

Alan: Bem, você já perguntou se a testemunha viu alguma coisa estranha, então eu imagino que você está interessado nos poderes dele?

Mary: Com certeza.

Alan: Certo, Hannah diz “Bem, o cara falou que o atacante apenas saltou por cima daquela cerca ali, mas ele deveria estar bêbado.”

Mary (falando como Mark): “Claro. Testemunhas sempre falam bobagens, né?”

Chris: Enquanto eles estão conversando, eu quero testar as manchas de sangue para descobrir o que é isso.

Alan: Hum, como você vai testar uma mancha de sangue para saber que tipo de monstro atacou?

Chris: Eu vou pegar meu kit de testes químicos e testar as amostras com coisas tipo prata, para ver se dá alguma reação igual com sangue de lobisomem, ou se tiver enxofre misturado pode ser um demônio. Também posso ver se reage com água benta, igual com sangue de vampiro ou de demônio. Esse tipo de coisa.

Alan: Eu acho que isso pode funcionar. Mas apenas para as coisas que você pode descobrir com as manchas de sangue — e pode ser que tudo, ou quase tudo, seja sangue humano. Role para ver o que acontece.

Chris rola os dados e adiciona a Esperteza de Cray.

Chris: Uhu, um doze! Primeira pergunta: o que é isso?

Alan: Certo, você acha algumas manchas de sangue que tem uma cor meio diferente — um vermelho mais vivo, que coagula mais devagar. Eles reagem no teste com água benta, e vamos considerar que você testou com alho também. O sangue começa a ferver em contato com os dois. Então provavelmente é um vampiro.

Chris: Vampiro. Entendi. Neste caso, a próxima pergunta é “o que ele pode fazer?”

Alan: Como vai saber isso com manchas de sangue?

Chris: Lembra que eu passei aquele tempo todo pesquisando vampiros para o caso do mês passado? Eu sei que no final das contas era um chupacabra, mas eu ainda pesquisei sobre isso nos livros.

Alan: Certo, então a gente corta para um flashback de você estudando um monte de livros velhos e fazendo uma lista de poderes de vampiros num caderninho: superforça, rapidez, mesmerismo e cura acelerada foram as coisas que você anotou na lista. Hannah diz “E aí? Já acabou de fazer seus testes e tudo mais? Eu preciso voltar ao trabalho.”

Chris (falando como Cray): “Sim, isso é tudo que a gente precisa por ora. Obrigado pela ajuda.”

Alan: Legal, ela volta para o trabalho dela. O que vocês fazem agora?

MANIPULAR ALGUÉM

Este é o movimento:

Este movimento é usado quando você quer que alguém faça alguma coisa para você, mas esse alguém não quer. Para convencê-lo a fazer o que você está pedindo, você precisa de uma boa razão. O que vale como uma boa razão depende do que você está pedindo e seu relacionamento com ele.

Para amigos e aliados você pode precisar apenas pedir. Para testemunhas de um ataque de monstro você poderia dizer que você está junto com a polícia ou apenas oferecer algum dinheiro para elas responderem suas perguntas.

*Quando você der uma boa razão, você pode **dizer o que você quer que a pessoa faça** e rolar +Sutileza.*

Com uma pessoa normal:

- *Se você obtiver 10+, então ela vai fazer isso pelas razões que você deu. Se seu pedido for demais, ela dirá o mínimo necessário que ela quer para fazer isto (ou se ele não faria isto de forma alguma).*
- *Com 7-9, ela vai fazer isso, mas apenas se você fizer alguma coisa por ela agora para demonstrar seu comprometimento. Se seu pedido for demais, ela dirá o que você teria que fazer para convencê-la, se houver alguma coisa, a fazer isto.*
- *Com uma falha, sua abordagem foi totalmente errada — você ofendeu ou irritou a pessoa.*

Com outro caçador:

- *Com 10+, se ele fizer o que você pediu, ele marca experiência e recebe +1 adiante.*
- *Com 7-9, se ele fizer o que você pediu, ele marca experiência.*
- *Com uma falha, cabe ao caçador decidir o quanto você o ofendeu ou irritou. Ele marca experiência se decidir não fazer o que você pediu.*

Esta é a coisa mais importante para se lembrar sobre o movimento **manipular alguém**: o caçador precisa oferecer alguma coisa que faça o alvo voluntariamente fazer o que o caçador quer.

Isto não significa que isso deve ser difícil. Pode ser suficiente um caçador fingir ser um agente policial e dizer “eu vou proteger você” ou prometer ajudar de alguma forma mais tarde.

Mas não deixe isso ser fácil demais também. Se o caçador está pedindo para um espectador servir de isca em uma armadilha para o monstro, pode não haver nada que o caçador possa oferecer para convencer o espectador a fazer isso. Use a motivação do alvo para ajudar a determinar

o que pode ser suficiente para ele. Use seu objetivo de *fazer o mundo parecer real* e a regra de *falar sempre o que a honestidade exigir* para avaliar se o alvo voluntariamente faria o que o caçador está pedindo.

Quando o caçador tentar manipular outro caçador, as coisas funcionam de forma diferente. Neste caso, o incentivo é o ponto de experiência e o bônus que estará disponível para o alvo se o movimento for bem-sucedido. O caçador-alvo decide se este incentivo, junto com o que mais que o outro caçador tenha oferecido no jogo, é suficiente para fazer o que ele pediu.

Falhas nesse movimento certamente fazem o alvo se sentir ofendido ou o caçador passar como rude ou irritante. Quando o movimento falhar com outros caçadores, um desses resultados provavelmente acontecerá de forma óbvia. Já nas falhas com pessoas normais, o alvo poderia perceber o disfarce ou se recusar a acreditar em uma mentira (ou verdade!) importante. Veja o tipo de ameaça do personagem (ou escolha um para ele agora) e sua motivação dará uma ideia de como ele vai reagir.

Se o caçador prometer alguma coisa como parte de manipular alguém, mas então deixa de cumprir o que prometeu, você pode usar isso no jogo. Se ele encontrar esta pessoa novamente, essa promessa quebrada não terá sido esquecida! Isso significa que agora você pode criar um novo mistério no mesmo lugar, e os caçadores vão precisar lidar com os espectadores que não vão ter motivo nenhum para acreditar neles ou que podem querer vingança.

MANIPULANDO MONSTROS

Normalmente os caçadores não conseguem manipular monstros. Mesmo que um monstro puder falar e raciocinar, não é possível confiar que ele cumprirá com a palavra. Você deve sim deixar os caçadores fazerem acordos com monstros, se eles tentarem, mas eles não poderão rolar **manipular alguém** e eles certamente não terão garantia nenhuma de que o monstro cumprirá a parte dele no trato. Do ponto de vista do monstro, caçadores que querem fazer um acordo provavelmente estão em uma situação ruim e esta é uma ótima oportunidade para se aproveitar deles.

A única exceção é quando um movimento de caçador explicitamente permitir isso (como o movimento do Monstruoso **Negociador sombrio**). Se um caçador tem um movimento que o permite fazer isso, então a manipulação funciona normalmente (embora o que o monstro vai querer em troca possa ser bastante desagradável).

Lacaios podem ou não ser vulneráveis à manipulação. Se o lacao é um humano normal trabalhando para um monstro, então os caçadores podem manipulá-lo sem problemas. No outro extremo estão os lacaios que

não compreendem a fala e não podem ser capazes de fazer acordos, como zumbis comedores de cérebros ou fungos malignos. Decida os casos intermediários conforme eles forem surgindo, e lembre-se de que o lacaio pode querer em troca alguma coisa desagradável para fazer o que o caçador está pedindo.

PARTIR PRA PORRADA

Este é o movimento:

Isto é usado quando você está enfrentando alguma coisa que também está revidando.

Quando você entrar numa luta e **partir pra porrada**, role +Braveza.

Com qualquer sucesso (ou seja, 7 ou mais) você e o que quer que você esteja enfrentando causam danos um no outro. A quantidade de dano é baseada nos perigos estabelecidos no jogo. Isso geralmente significa que você causa a classificação de dano da sua arma e seu inimigo causa a classificação de dano do ataque dele em você.

Se você rolar 10+, escolha um efeito extra:

- Você toma a vantagem: receba +1 adiante ou conceda +1 adiante para outro caçador.
- Você causa um dano terrível (+1 de dano).
- Você sofre menos dano (-1 de dano).
- Você empura o oponente para onde quiser.

Com uma falha, aí só você apanha. Você sofre dano ou é capturado, mas não causa nenhum dano no oponente.

Este é o movimento básico de combate, que engloba os ataques e contra-ataques de uma pequena parte da luta, ao invés de um único ataque.

Por padrão, quando um caçador **partir pra porrada**, os dois lados vão causar dano estabelecido — o caçador com sua arma e o inimigo com a dele. A quantidade exata de dano trocado vai depender do que está acontecendo neste momento da luta.

Por exemplo, Hoss, o caçador, vai atirar num zumbi com sua espingarda [3-dano perto barulhenta brutal recarga], enquanto o zumbi está tentando mordê-lo (o ataque de mordida do zumbi é classificado como [2-dano contato]). Se o zumbi ainda estiver fora de alcance (ou seja, fora de alcance de contato), Hoss vai causar [3-dano] nele e estará protegido da mordida do zumbi pela distância. Assim que o zumbi estiver frente a frente com Hoss, então Hoss ainda pode disparar a espingarda para causar [3-dano], só que desta vez o zumbi pode mordê-lo num contra-ataque causando [2-dano].

Não recorra a este movimento de forma automática sempre que um caçador atacar alguma coisa. Se o caçador ataca um oponente que não pode (ou não quer) revidar, então é apropriado usar apenas o movimento do Guardião **causar dano estabelecido** no lugar. O que o caçador estiver fazendo também pode ser outro movimento, como **proteger alguém** ou **agir sob pressão** (ou ainda outro movimento diferente): use o que o jogador descreveu sobre as intenções do caçador e as ações tomadas por ele, para decidir o que faz mais sentido.

Com um sucesso 10+, o caçador pode escolher um efeito extra. Sempre pergunte a ele o que aconteceu.

Se o caçador **receber +1 adiante**, ou **conceder +1 adiante para outro caçador**, então certifique-se de perguntar o que ele fez para assegurar essa vantagem. Isso pode incluir coisas como uma manobra tática, ficar atracado com o inimigo, empurrar o inimigo para trás ou tirar o equilíbrio do inimigo.

Se o caçador **causar um dano terrível**, então ele causa um ponto de dano a mais. Isso significa que ele fez alguma coisa ainda mais violenta no ataque dele, certifique-se de perguntar o que foi isso.

Se o caçador **sofrer menos dano**, então reduza em um o dano que o inimigo causa. Pergunte a ele o que ele fez para reduzir o dano.

Se o caçador **empurrar o oponente para onde quiser**, isto permite que ele empurre os vilões para onde bem entender. Seja generoso com isso, contanto que seja consistente com o que está acontecendo no jogo, por exemplo, você não pode conduzir o monstro para fora se ele está num beco sem saída.

Quando um caçador falhar em **partir pra porrada**, ele geralmente estará em grandes apuros. Seu movimento não precisa ser sempre causar dano estabelecido. Algumas vezes seus outros movimentos podem ser usados também: talvez o caçador seja capturado, ou o monstro aproveite a chance para fugir da luta.



PERCEBER UMA ENRASCADA

Este é o movimento:

*Quando você olha ao redor se preparando para **perceber uma enrascada**, role +Esperteza.*

Com 10+, reserve 3. Com 7–9, reserve 1.

Uma reserva pode ser gasta para fazer ao Guardião uma das seguintes perguntas:

- *Qual é a melhor forma de eu entrar?*
- *Qual é a melhor forma de eu sair?*
- *Existe algum perigo que eu não vi?*
- *Qual é a maior ameaça?*
- *O que é mais vulnerável a mim?*
- *Qual é a melhor forma de proteger as vítimas?*

Se você agir de acordo com as respostas, você recebe +1 constante enquanto a informação for relevante. Por exemplo, se você perguntar sobre o melhor caminho para entrar no covil de um monstro então você recebe +1 enquanto estiver se infiltrando nele. Mas assim que você estiver lá dentro, a informação não te ajuda mais. O bônus é aplicado apenas uma vez para cada rolagem, mesmo se mais de uma pergunta se aplicar ao seu curso de ação.

Com uma falha, você interpretou mal a situação (exemplo: “Está tudo bem por aqui! Vai ser completamente seguro ir lá investigar sozinho!”) ou você pode revelar detalhes táticos aos seus inimigos (o que significa que o Guardião pode fazer as perguntas acima sobre você).

Este movimento é para quando um caçador entra em uma situação que ele sabe que é hostil — como, por exemplo, quando ele sabe que o monstro está em algum lugar da casa. Ele também pode ser usado no meio de uma situação perigosa, se o caçador precisar de mais um pouco de informação tática.

Falhas em **perceber uma enrascada** viram o movimento contra o caçador — faça a ele algumas perguntas em nome de quaisquer inimigos presentes e depois faça os inimigos agirem de acordo com as respostas.

Falhas também podem te dar uma chance se colocar os caçadores em perigo — por exemplo, eles não percebem a emboscada em que estão caindo.

PROTEGER ALGUÉM

Este é o movimento:

Se alguém está prestes a sofrer dano e você pode de alguma forma prevenir isto, então você pode tentar protegê-lo.

Quando você prevenir dano a outro personagem, role +Braveza.

Com qualquer sucesso (ou seja, 7 ou mais), você o protege normalmente, mas você vai sofrer algum ou todo o dano que ele ia receber.

Se você obtiver 10+ escolha um extra:

- *Você sofrer pouco dano (-1 de dano).*
- *Você concentrar todo perigo iminente em si mesmo.*
- *Você causa dano no inimigo.*
- *Você mantém o inimigo para trás.*

Com uma falha, você acaba piorando as coisas.

Isso pode ser usado a qualquer momento que alguém está prestes a sofrer dano, incluindo o resultado de um outro movimento (ou seja, um movimento **partir pra porrada** que resulta em um caçador sofrer dano).

Assim como em **dar uma mão**, sempre pergunte ao caçador como ele vai proteger *esta* pessoa *nesta* situação.

Por padrão, qualquer sucesso significa que o caçador conseguiu proteger o alvo (e assim o alvo não sofre dano nenhum), mas o caçador vai sofrer dano no lugar (geralmente, mas não sempre, o mesmo dano).

Com 10+, o caçador pode escolher um efeito extra. Pergunte ao caçador o que aconteceu.

Ele pode escolher **sofrer pouco dano**, recebendo 1 de dano a menos. Pergunte o que ele fez para reduzir o dano.

Se ele escolher **concentrar todo perigo iminente em si mesmo**, ele se colocou bem no meio do perigo. Pergunte o que ele fez para atrair todo o perigo. Não seja tímido quando essa opção for selecionada: o caçador *escolheu* ter toda a força inimiga partindo para cima dele.

Se ele escolher **causar dano no inimigo**, ele consegue causar dano ao mesmo tempo que protege o alvo. Pergunte como ele fez isso. Como sempre, a quantidade de dano depende da arma do caçador.

Se ele escolher **manter o inimigo para trás**, então os vilões não conseguem passar pelo caçador. Outros caçadores, ou até mesmo espectadores, podem ajudar a lutar nessa posição se isso fizer sentido. Isso funciona melhor quando ele estiver defendendo uma pequena área, como uma

porta de entrada. Se os caçadores estão em terreno aberto, os vilões eventualmente poderão contorná-lo.

Falhar em uma rolagem de **proteger alguém** é bastante ruim. De forma geral, dano tanto na vítima original quanto no caçador é uma boa escolha. As coisas poderiam ser ainda piores, por exemplo, o alvo poderia ser capturado também. Assim como **partir pra porrada**, quando as coisas dão errado aqui, eles dão *realmente* errado. Sinta-se livre para causar dano estabelecido e continuar usando um movimento severo.

USAR MAGIA

Este é o movimento:

*Quando você **usar magia**, diga o que você está tentando realizar e como você faz o feitiço, então role +Estranheza.*

Se você obtiver um 10+, a magia funciona sem problemas: escolha seu efeito.

Com 7-9, ela funciona imperfeitamente: escolha seu efeito e um defeito. O Guardião vai decidir que problemas o defeito causou.

Com uma falha, você perde o controle da magia. Isso nunca acaba bem.

Por padrão a magia tem um dos efeitos listados abaixo, dura uns trinta minutos e não te traz perigo, atenção indesejada ou efeitos colaterais. Se houver um defeito, isso pode não ser bem assim.

Efeitos:

- *Causar dano [1-dano ignora-armadura mágica chamativa].*
- *Encantar uma arma. Ela recebe +1 de dano e [mágica].*
- *Fazer uma coisa além das limitações humanas.*
- *Barrar um local ou um portal contra uma pessoa específica ou um tipo de criatura.*
- *Prender uma pessoa, lacaio ou monstro específico.*
- *Banir um espírito ou maldição de uma pessoa, objeto ou local que ele habitar.*
- *Invocar um monstro para o seu mundo.*
- *Se comunicar com alguma coisa que não tenha uma linguagem em comum com você.*
- *Observar outro local ou momento.*
- *Curar 1 de dano de uma lesão, ou curar uma doença, ou neutralizar um veneno.*

Defeitos:

- *O efeito é enfraquecido.*
- *O efeito dura pouco.*
- *Você recebe [1-dano ignora-armadura mágica].*
- *A magia atrai atenção imediata e indesejada.*
- *Ela tem um efeito colateral problemático.*

O Guardião pode exigir um ou mais dos seguintes:

- *O feitiço exige materiais estranhos.*
- *O feitiço vai demorar 10 segundos, 30 segundos ou 1 minuto para ser lançado.*
- *O feitiço exige cânticos e gestos ritualísticos.*
- *O feitiço exige que você desenhe símbolos místicos.*
- *Você precisa de uma ou duas pessoas para ajudar a lançar o feitiço.*
- *Você precisa consultar um tomo de magia para obter os detalhes.*

*Se você quiser fazer magia que vai além destes efeitos, ela é considerada **magia grandiosa**. Magia grandiosa utiliza regras diferentes.*

A magia, devido a sua natureza, quebra as regras. O movimento **usar magia** lista efeitos possíveis para feitiços mágicos. A magia que vai além destes efeitos é considerada como **magia grandiosa** (veja a seguir).

Quando um caçador **usar magia**, é importante perguntar a ele o que ele está tentando fazer (e descobrir qual dos efeitos ele quer tentar usar para isso). Pergunte ao caçador como ele lança o feitiço, e como ele se parece também.

Então, considere o escopo do que ele está fazendo e como ele disse que lançará o feitiço, para decidir se você vai exigir alguma coisa extra da lista.

Selecione as exigências extras de acordo com o tamanho do efeito mágico. Uma magia que tem um grande efeito deve exigir um grande esforço. Geralmente selecione uma ou duas coisas, incluindo qualquer coisa que o caçador já incluiu na descrição do lançamento do feitiço. Você também pode oferecer alternativas, de forma que o feitiço possa ou demorar um minuto ou exigir símbolos místicos, por exemplo.

Sucessos parciais quando **usar magia** significam que o caçador precisa escolher um defeito. Defeitos são más notícias para o caçador, mas ele pode decidir qual defeito acontece. A magia sempre deve ser perigosa e imprevisível, então mostre esse lado dela quando você decidir como os defeitos vão causar problemas.

Com uma falha em **usar magia**, faça um movimento tão severo quanto você bem entender: qualquer coisa pode acontecer quando a mágica dá errado. Inverter o efeito pretendido do feitiço é uma opção, então faça exatamente o oposto do que o caçador queria que acontecesse. Você também pode ir na direção do insólito e bizarro: portais para outras dimensões; espíritos raivosos perseguindo o caçador; alterações das leis da física ao redor do caçador — esse tipo de coisa.

FAZER UMA COISA ALÉM DAS LIMITAÇÕES HUMANAS

Este efeito específico é bastante importante porque o que você permitir aqui vai definir o quanto é poderosa a magia no seu jogo.

Para um jogo assustador, ir “além das limitações humanas” pode incluir:

- Levantar um carro apenas o suficiente para soltar uma pessoa presa embaixo dele.
- Continuar firme apesar de um ferimento terrível.
- Resistir ao ataque mental de um monstro.

Para um jogo mais super-heroico, ir “além das limitações humanas” pode incluir:

- Voar até o topo de um edifício.
- Sobreviver a um ferimento mortal.
- Ler os pensamentos de todos à sua volta.

Então, quando o caçador quiser superar as limitações humanas, considere com cuidado o que a permissão de realizar o efeito desejado implicará em todo o seu jogo. Você pode pensar em suas decisões nesses casos como um termômetro que determina quanto poder os caçadores podem receber dos feitiços mágicos no dia a dia.

Se você acha que o efeito desejado é muito poderoso, diga ao caçador que ele vai precisar usar um ritual de **magia grandiosa** para fazer isso.

MAGIA GRANDIOSA

As regras colocam restrições no movimento **usar magia**, mas não em **magia grandiosa**. **Magia grandiosa** é para todo o resto, desde curar alguém do vampirismo até abrir um portal para outra dimensão.

Os únicos limites na **magia grandiosa** são aqueles que foram estabelecidos no seu jogo. Por exemplo, pode ser que você tenha decidido que magia nunca consegue fazer alguém viajar para o passado.

Até mesmo estas regras estabelecidas podem ser quebradas se houver um motivo suficientemente forte para isso na história. Por exemplo, se os caçadores perceberem que a *única* forma de derrotar um monstro é voltar para o passado quando ele era mais fraco. Se você mostrar que um limite pode ser quebrado em certas circunstâncias, pense no que isso revela sobre o seu mundo. Este tipo de evento sempre deve ser uma grande coisa, com grandes repercussões na sua história. No nosso exemplo de viagem no tempo, talvez viajar para o passado altere a linha do tempo de forma irreversível; ou talvez a regra ser quebrada vai colocar um deus do tempo, bastante irritado, vindo atrás dos caçadores.

Quando os caçadores quiserem fazer **magia grandiosa**, você decide o que ela exige, da mesma forma como quando alguém vai usar magia normalmente. Assim que os caçadores cumprirem os requisitos, o feitiço acontece com sucesso, sem nenhuma rolagem.

Estas são as opções para os requisitos que você pode escolher:

- O caçador precisa gastar muito tempo (dias ou semanas) pesquisando o ritual mágico.
- O caçador precisa fazer experiências com o feitiço — haverá várias falhas antes dele conseguir acertar.
- O caçador precisa de alguns ingredientes e suprimentos raros e estranhos.
- O feitiço vai demorar bastante tempo (horas ou dias) para ser lançado.
- O caçador precisa de muitas pessoas (2, 3, 7, 13 ou mais) para ajudar.
- O feitiço precisa ser lançado em um local e/ou momento específico.
- O caçador precisa **usar magia** como parte do ritual, talvez para invocar um monstro, se comunicar com alguma coisa ou barrar o portal que ele abriu.
- Ele terá algum efeito colateral ou perigo específico.

Você pode selecionar vários requisitos, e todos eles deverão ser cumpridos.

Por exemplo, você pode dizer ao caçador: “Você precisa gastar alguns dias pesquisando, depois conseguir uma presa de uma serpente da lava para o feitiço, aí então você vai precisar de mais três pessoas para ajudar a lançá-lo.”

Você também pode dar alternativas ao caçador:

Por exemplo, você pode dizer ao caçador: “Você pode gastar alguns dias pesquisando para fazer uma versão mais simples, ou se você conseguir uma presa de uma serpente da lava para o feitiço então pode lançá-lo agora. De toda forma, você vai precisar de três pessoas para te ajudar.”

Faça os requisitos serem consistentes com tão grandioso o feitiço será. E também, como magia grandiosa não exige uma rolagem como um movimento (com a exceção, ocasional, de quando um requisito exigir), você precisa considerar os perigos e efeitos colaterais do feitiço e colocá-los em jogo como movimentos do Guardião.

OS MOVIMENTOS DE CARTILHA

Eu entrei em detalhes sobre como lidar com os movimentos básicos, mas não há espaço para cobrir todos os movimentos de cartilha com a mesma profundidade.

A regra global é interpretar os resultados usando os objetivos e princípios do Guardião, as coisas que você deve falar sempre e os seus movimentos. Se você seguir esses pontos, você não tem como errar.

AÇÕES QUE NÃO SÃO COBERTAS POR UM MOVIMENTO

Algumas vezes os caçadores vão inventar alguma coisa que eles querem tentar que não está coberta pelos movimentos existentes. Dependendo do que isso for exatamente, existem várias formas para lidar com isso.

Se a ação for alguma coisa que uma pessoa normal poderia fazer, então você pode simplesmente aceitá-la. Observe a sua lista de movimentos do Guardiã e veja se algum deles se aplica à ação: se sim, então use este movimento. Muitas vezes eu percebo que o movimento do Guardiã que se aplica é “Perguntar o que eles fazem depois de cada movimento”. Deixe eles fazerem o que quiserem e veja o que sai disso.

Se for alguma coisa que vai levar o mistério adiante, e você acha que rolar dados para isto não vai ser mais interessante do que apenas aceitar a ação, então é mais um caso onde é melhor apenas deixar que eles apenas façam isso.

Se for alguma coisa que uma pessoa normal poderia fazer, mas que é muito difícil e/ou perigosa, peça para ele **agir sob pressão**.

Se for alguma coisa que uma pessoa normal não poderia fazer de forma alguma, então você pode pedir para ele **usar magia** ou **magia grandiosa**.

Na realidade, **agir sob pressão** e **usar magia** servem para fazer todo tipo de coisa. Se você não consegue decidir que movimento usar, um destes dois geralmente vai funcionar.

Outra opção é rapidamente inventar um movimento personalizado para essa situação específica. Apenas faça isso se você acha que isso vai acabar acontecendo de novo, e apenas quando você se sentir confortável o bastante com os movimentos para que consiga fazer isso rapidamente. Há uma seção sobre movimentos personalizados na página 340.

ENTRANDO NO MISTÉRIO!

Já cobrimos as regras básicas que você precisa ter em mente, é hora de entrar no mistério. A seção anterior foi uma longa digressão, mas se você voltar sua atenção para “Conduzindo o Primeiro Mistério” (na página 200), o grupo tinha acabado de criar os caçadores e estava pronto para começar a desvendar o mistério. Você deve ter seu mistério preparado na sua frente.

MOVIMENTOS DE INÍCIO DO MISTÉRIO

Primeiro verifique se alguém tem um movimento para rolar no início do mistério. O Escolhido sempre tem, e o Especialista, o Lunático, o Iniciado ou o Sinistro podem ter algum. Pergunte a eles como eles fazem o movimento. Então faça eles rolaem e veja qual é o efeito. Certifique-se de que qualquer um que tenha rolado seis ou menos marque experiência.

A CENA DE ABERTURA

Comece a jogar com uma cena para introduzir o gancho.

A forma como você introduz o gancho te permite escolher uma atmosfera e um ritmo específicos para mistério. Por exemplo:

- Descreva os caçadores na cena do último ataque, procurando pistas no local e falando com testemunhas.
- Dramatize o ataque mais recente do monstro, mostrando a vítima do ponto de vista do monstro.
- Pergunte aos caçadores o que eles estão fazendo quando eles descobrem sobre o gancho.
- Descreva os caçadores em uma lanchonete perto do local do último ataque, discutindo o gancho.

O padrão é começar com os caçadores na cena. As outras opções vão aumentar o tempo necessário para completar o mistério e dar mais tempo para os caçadores desenvolverem seus personagens e relacionamentos. Se você dramatizar o ataque do monstro, você vai perceber que isso dá uma boa sensação de competência aos jogadores inexperi-

entes quando seus caçadores começarem a investigar o mistério e fazer as perguntas certas.

Apresente a cena de abertura e depois pergunte aos caçadores o que eles estão fazendo. Por exemplo, eles estão disfarçados? O que eles vão verificar primeiro?

COMEÇANDO A INVESTIGAÇÃO

Conte a eles sobre o local e rabisque um mapa rápido da área (ou mostre um mapa se você tiver um preparado). Inclua coisas importantes, especialmente qualquer coisa que tiver sido mencionada no gancho: onde os corpos foram encontrados, que casa parece ser assombrada, o local da delegacia de polícia que fez o relatório, e assim por diante. Depois pergunte a eles, “Então, onde vocês vão primeiro? Vão todos juntos ou vão se separar para cobrir uma área maior?” Após isso, deixe os caçadores conduzirem a investigação.

Interprete as entrevistas dos caçadores com as pessoas normais e a inspeção dos lugares. Se eles encontrarem espectadores que você preparou para o mistério, use os detalhes que você anotou. Se eles falarem com alguma pessoa nova, dê um nome e tipo (página 174) para este espectador.

Desenhe um mapa de todo lugar que eles investigarem ou que tiver alguma ação. Dê um tipo de ameaça de local (página 176) para cada lugar destes.

FAÇA PERGUNTAS

Durante todo este primeiro mistério, você precisa fazer perguntas todo o tempo. É assim que você vai descobrindo os caçadores: como cada um aborda as coisas, como a equipe trabalha junto, e como o passado de cada caçador vai influenciar o jogo. Quando eles fizerem alguma coisa, pergunte *como* eles fazem isso. Se eles querem saber se têm uma lanterna (ou qualquer outra coisa), pergunte para eles “Você normalmente carrega uma?”. Quando eles descobrirem um local importante, pergunte se eles já estiverem ali antes. Se sim, pergunte a eles como era o local. Deixe que todos contribuam para o mundo que você está criando no seu jogo, e, como Guardião, construa com as respostas às suas perguntas.

Anote todas as respostas que você receber, no caso de precisar delas, depois.

DÊ ESCOLHAS DIFÍCEIS PARA ELES

A essência do jogo é ver o que os caçadores decidem quando tudo que eles têm é um leque de opções ruins para escolher. Certifique-se de que eles têm escolhas difíceis e faça-os fazer uma coisa ou outra.

Existem várias formas de você fazer isso. Aqui estão algumas de minhas favoritas:

- A fraqueza de um monstro é uma coisa que é horrível de se aproveitar.
- Um ritual de **magia grandiosa** que tem coisas desagradáveis como requisitos.
- Um monstro que é, a sua maneira, uma vítima.
- Uma solução simples e ao mesmo tempo terrível para o problema central do mistério.

PEÇA MOVIMENTOS

Peça por movimentos de **investigar um mistério** e **manipular alguém** quando os caçadores procurarem pistas. E se eles forem até algum lugar perigoso, sugira que eles podem querer **perceber uma enrascada**.

Se um caçador quiser fazer alguma coisa maluca ou impossível, então lembre-o de que ele pode **usar magia** para este tipo de coisa.

USE SEUS MOVIMENTOS DE GUARDIÃO

Tenha em mente seus objetivos (página 201), seus princípios (página 202) e seus movimentos (página 207).

Responda às ações dos caçadores com seus movimentos de ameaça e do Guardião. Faça movimentos suaves para os caçadores lidarem, e se eles não lidarem com isto faça um movimento severo (veja a página 210).

Lembre-se que quando um caçador falhar em uma rolagem de movimento (ou seja, o total for seis ou menos), você pode reagir com um movimento seu (e ele pode ser um movimento severo):

- Com **agir sob pressão**, tudo dá errado para o caçador.
- Com **dar uma mão**, o caçador se coloca em apuros ou perigo.
- Com **investigar um mistério**, o caçador revela alguma informação para monstro ou para quem quer que ele esteja falando.
- Com **manipular alguém**, o caçador ofende ou irrita o alvo.
- Com **partir pra porrada**, só o caçador apanha.

- Com **perceber uma enrascada**, o caçador interpretou completamente errado a situação ou revela detalhes táticos aos inimigos.
- Com **proteger alguém**, o caçador acaba piorando as coisas.
- Com **usar magia**, o caçador perde o controle da magia e qualquer coisa pode acontecer.

Lembre os caçadores que eles podem **dar uma mão** para ajudar uns aos outros, especialmente se alguém acabou de falhar em uma rolagem por um ponto (a ajuda pode ser feita após a rolagem). No entanto, os bônus de ajuda não são cumulativos (exemplo: se três caçadores ajudarem com sucesso, eles não dão um bônus +3).

USE A CONTAGEM REGRESSIVA

Vá marcando as etapas da contagem regressiva se o evento correspondente aconteceu em jogo ou quando você decidir que ele já aconteceu nos bastidores.

Avançar a contagem regressiva não é um dos seus movimentos por si só, mas isso representa um movimento que ocorreu ou está prestes a ocorrer. Bons momentos para avançar a contagem regressiva são quando:

- você **revelar maldades dos bastidores** que avisam sobre o evento prestes a ocorrer ou mostram que ele está ocorrendo agora.
- um caçador fracassar em um movimento de investigativo que poderia levá-lo a descobrir sobre o próximo evento.
- você faz um movimento para um ameaça que completa o próximo evento.
- um caçador falha em um movimento tentando impedir o próximo evento.

Como a contagem regressiva é o que vai acontecer se os caçadores não interferirem, você vai precisar revisar o plano de acordo com o que acontece em jogo. Os caçadores podem conseguir evitar alguma coisa diretamente, ou o monstro pode alterar seus planos em resposta ao que os caçadores fazem. Talvez alguns dos eventos possam ser alterados, ou talvez alguns sejam pulados, ou eles todos podem se tornar irrelevantes. Mas não tem problema, o que importa é que a contagem regressiva seja um guia para o que os vilões estão planejando fazer.

EU NÃO ESTOU PREPARADO PARA ISTO

Os caçadores vão fazer coisas que você não espera. Eles podem checar um lugar que você não definiu ou falar com alguém que você não havia imaginado.

Se isso acontecer, apenas anote a pessoa ou lugar, dê um nome e escolha um tipo de ameaça para eles. Isso é tudo que você precisa fazer, depois disso você pode tratar essa pessoa ou lugar da mesma forma que qualquer uma de suas ameaças preparadas.

Você pode fazer isso até mesmo com ameaças de monstros ou lacaios, se fizer sentido, embora neste caso você vai precisar escolher poderes, fraquezas, ataques, armadura e capacidade de dano. É menos comum um monstro inesperado ser necessário, mas você nunca pode ter certeza. Os caçadores podem invocar uma criatura para ajudá-los ou alguma coisa assim.

Em geral, apenas anote o mínimo que você precisa para continuar com o jogo e depois siga em frente. Preencha mais detalhes se e quando você precisar deles.

SEMPRE ACABA EM LUTA

Assim que os caçadores tiverem noção do que estão caçando, eles vão querer eliminá-lo. As próximas seções apresentam várias dicas na condução de lutas, mas aqui temos a ideia geral.

Comece lutas em um lugar interessante, com várias coisas que possam ser utilizadas nas descrições de movimentos, por você e pelos caçadores. Cada cena de luta também deve ter um tipo de ameaça de local, então lembre-se de usar estes movimentos de ameaças de local quando for apropriado.

Tente ter alguns planos prontos de cenas de luta — são os caçadores que determinam de verdade o quão rápido eles pegam o monstro, mas você ainda tem um pouco de controle sobre o ritmo através dos seus movimentos. Por exemplo, se os caçadores rastream o monstro bem rapidamente e isso estiver cortando o clima, faça o monstro abandonar o combate ou fugir (talvez usando o movimento de ameaça de monstro **escapar, não importando quão confinado está**). Do contrário, se os caçadores estão se movendo lentamente, o monstro pode decidir atacá-los primeiro (o movimento de ameaça de monstro pode ser **mostrar todo o seu poder, atacar com bastante força e fúria**, ou **atacar com furtividade e planejamento**) ou ele pode mandar lacaios atrás deles (monstro: **mandar subordinados fazerem coisas terríveis**; lacaios: **irromper em violência súbita e incontrolável, fazer um ataque coordenado, perseguir**).

Tente ferir os caçadores — eles têm bastante Sorte no começo então eles não estarão em nenhum perigo real. Uma luta difícil no primeiro mistério cria uma expectativa de perigo e risco para o jogo, que ajuda a criar a sensação de horror.



MANTENDO AS LUTAS INTERESSANTES

Haverá várias lutas, e você precisa mantê-las originais. É fácil cair na rotina de dar um turno para cada um, com os caçadores rolando **partir pra porrada** um de cada vez, mas isso é maçante.

Eu vou apresentar uma variedade de técnicas para manter as cenas de luta emocionantes. Use-as no seu jogo (com seus movimentos do Guardião) sempre que puder. As técnicas são:

- Pense no que está em risco.
- Decida quem tem a iniciativa.
- Use o ambiente.
- Faça mapas.
- Use as marcas das armas.
- Seja criativo com movimentos.
- Na maioria das vezes faça o óbvio.
- Balanceie o tempo sob os holofotes.
- Não arraste as coisas.
- Use movimentos suaves para preparar movimentos severos.

PENSE NO QUE ESTÁ EM RISCO

Existem vários motivos para os caçadores entrarem numa luta. Pense no que seus inimigos querem. Se um monstro está lutando para destruir os caçadores antes que eles o matem, então ele está em maior risco do que se os caçadores apenas o encontrassem espreitando por aí. No primeiro caso, ele poderia lutar até a morte. No segundo, talvez ele iria apenas querer escapar.

Pense um pouco para determinar o que os combatentes querem conseguir e isto vai te ajudar a descobrir as táticas deles.

DECIDA QUEM TEM A INICIATIVA

Quando a luta começar, escolha quem faz o primeiro movimento baseado no que está acontecendo no jogo.

Se um caçador acabou de falhar numa rolagem de **perceber uma enrascada**, talvez ele só perceba o troll quando ele for atacá-lo. Da mesma forma, se os caçadores executaram um esforço combinado para infiltrar o covil sorrateiramente, eles serão os que atacam sem serem percebidos.

Outras vezes, os dois lados terão ciência um do outro. Use o bom senso nestes casos, e baseie sua decisão no que está acontecendo, como sempre, de acordo com seus objetivos e princípios.

Se um caçador ou um monstro está usando uma arma que tem a marca [rápida], eles normalmente vão atacar primeiro, e qualquer coisa marcada [lenta] normalmente vai atacar por último.

USE O AMBIENTE

Para manter as lutas estimulantes, certifique-se de que a ação, os seus movimentos e suas perguntas estão sempre aproveitando o que está acontecendo. Seja em uma casa, esgoto, rua ou caverna, pense no que torna este local específico incomum para estes tipos de lugar (e sempre inclua alguma coisa incomum, algo que o diferencie do resto).

Por exemplo:

- *Esta casa parece estar detonada, mas é uma casa normal. Exceto pelo cheiro de poeira e de pilhas e pilhas de revistas por toda parte. O dono devia gostar muito da National Geographic.*
- *O leshy desaparece na floresta e conforme você se aproxima da borda, você vê que o lugar inteiro é úmido e pantanoso enquanto sente seu pé começando a afundar na lama e no brejo.*

Estes detalhes extras nestes dois exemplos não precisam afetar diretamente o que acontece no jogo (embora eles possam). Eles criam uma imagem muito mais sugestiva na imaginação do que “é uma casa abandonada” ou “o leshy desaparece na floresta” poderia criar, o que pode ajudar a inspirar os caçadores quando eles forem decidir o que fazer.

Você também deve decidir o tipo de ameaça de local cada vez que uma luta ocorrer. Isso te dará dicas de como descrever o lugar (baseado na motivação dele) e te dá acesso aos movimentos de ameaça de local.

FAÇA MAPAS

Desenhar um mapa é uma boa ideia para dar a todos uma imagem geral do espaço e quem está onde. Certifique-se de incluir detalhes que os caçadores (e seus inimigos) possam se aproveitar. Use detalhes como que tipo de mobiliário existe, onde as poças pegajosas estão, os candelabros de ferro em volta do altar, onde o tráfego está passando. Mesmo se os caçadores não usarem estas coisas, você pode usar. Quando alguém se ferir, não diga que eles apenas receberam dano. Diga que eles foram arremessados no altar, derrubando candelabros por toda a parte.

USE AS MARCAS DAS ARMAS

Preste atenção às marcas das armas usadas na luta, para que você possa utilizá-las nas suas descrições do que está acontecendo. Muitas das marcas das armas podem influenciar a direção que a luta e a história tomam de forma imprevisível. Assim como as marcas das armas dos caçadores, use as marcas de ataques dos monstros e lacaios.

Certifique-se de levar em conta as marcas de alcance das armas também. Se uma arma está sendo usada fora de seu alcance normal, isso será uma desvantagem para o portador dela. Isso pode impedir completamente que ela seja usada, ou ela pode ser menos efetiva (exemplo: causando menos dano que o normal ou exigindo **agir sob pressão** para ser usada decentemente).

SEJA CRIATIVO COM MOVIMENTOS

Varie os movimentos do Guardião que você for usar. Se você se pegar repetindo o mesmo tipo de coisa, pare um pouco para verificar a lista de movimentos do Guardião e pensar no que mais pode estar acontecendo agora.

Peça para os caçadores usarem **agir sob pressão, dar uma mão e perceber uma enrascada** sempre que uma oportunidade surgir, para que os caçadores não usem **partir pra porrada** o tempo todo.

Lembre-se que você também pode usar o movimento **causar dano estabelecido**. Se um ataque não exigir que o caçador se exponha ao perigo, apenas deixe-o causar dano em vez de pedir para ele **partir pra porrada**.

Certifique-se de que os caçadores sempre descrevam o que estão fazendo com detalhes. Se eles usarem detalhes suficientes, será fácil para você determinar como reagir.

Quando um caçador errar uma rolagem de movimento, pense um pouco no que poderia dar errado, dado o que ele estava tentando e o que mais está acontecendo.

Por exemplo:

Terry (jogando com a caçadora Isis) diz: “Eu disparo na lesma ciclope.”.

Você pode perguntar: “Certo, onde você atira nela?”, ou “Você está se apoiando no vão da porta ou entrando na passagem para dar um tiro certo?”, ou “Você tomou tempo para mirar ou isso é um tiro rápido?”

Se Isis falhar na rolagem de **partir pra porrada**, então você pode reagir de acordo com a resposta:

- Se ela atirou na cara, a lesma ainda poderia ficar cega do único olho.
- Se ela atirou no corpo, a lesma não conseguiria chegar até ela rapidamente.
- Se ela entrou na passagem, a lesma poderia jogar gosma nela.
- Se ela ficou no vão da porta, a lesma poderia atravessar quebrando a parede.
- Se ela tentou um tiro mirado, talvez a lesma ciclope tenha passado por ela antes que ela pudesse atirar.
- Se ela tentou um tiro rápido, talvez ela tenha acertado alguma coisa importante (uma vítima ou um cano de gás talvez?)

NA MAIORIA DAS VEZES, FAÇA O ÓBVIO

Não se prenda em tentar pensar sempre na coisa mais inovadora e criativa para fazer. Geralmente, se você pensar sobre o que exatamente está acontecendo, ficará óbvio o que deveria acontecer em seguida (seja você decidindo como um monstro reage ou que movimento você deve fazer em resposta ao que o caçador acabou de fazer). Nestes casos quando houver uma única coisa óbvia a ser feita, confie nos seus instintos e faça-a.

BALANCEIE O TEMPO SOB OS HOLOFOTES

Você precisa chegar num equilíbrio entre o tempo sob os holofotes (cada caçador tendo sua vez) e o que acontece ao lado. Por exemplo: se um caçador continuar atacando os monstros, dê uma pausa nele para checar o que todos os outros estão fazendo (mesmo que a luta seja a coisa mais importante acontecendo).

Se algum dos caçadores não se juntou à luta, pergunte o que eles estão fazendo enquanto ela acontece. Dê ênfase a estas atividades tanto quanto ao combate — estes caçadores podem ajudar a salvar o dia com magia, com o uso não-combativo de uma fraqueza do monstro ou algum outro plano astuto.

NÃO ARRASTE AS COISAS

Não tenha medo de resolver as lutas rapidamente, especialmente se os caçadores estão lutando com lacaios insignificantes ou com um espectador difícil. Um **partir pra porrada** bem-sucedido pode ser suficiente para ganhar uma luta fácil. Lembre-se que vários lacaios e a maioria dos espectadores não vão lutar até a morte — eles podem se render ou fugir após um único golpe.

USE MOVIMENTOS SUAVES PARA PREPARAR MOVIMENTOS SEVEROS

Não use apenas movimentos severos nos caçadores (ou em qualquer um). Use movimentos suaves para preparar um movimento severo subsequente, dando aos caçadores uma chance de fazer alguma coisa sobre o que está por vir.

RESUMO: CONDUZINDO LUTAS

- Pense no que está em risco.
- Determine como ela começa baseado no que está acontecendo no jogo.
- Descreva o local e escolha um tipo para ele, então use estes detalhes e os movimentos de ameaça. Considere o que torna este lugar incomum.
- Faça mapas.
- Use as marcas de armas e ataques dos combatentes.
- Use movimentos criativamente.
- Na maioria das vezes, faça o óbvio. Geralmente a primeira que vem a sua mente é perfeitamente apropriada.
- Balanceie o tempo sob os holofotes entre os caçadores.
- Não arraste as coisas. Você pode olhar para fora da ação quando ela não for tão importante ou interessante.
- Use movimentos suaves e dê aos caçadores uma chance para reagir.
- Tente ferir os caçadores, eles conseguem aguentar.

DANO

Sempre que um personagem (caçador, monstro, lacaio ou espectador) for ferido, anote o ferimento e quanto dano foi causado. Por exemplo, “braço esquerdo rasgado, 3-dano” ou “tiro na cabeça, 2-dano”.

Lembre-se que se a vítima tem armadura, ela reduz a quantidade de dano sofrido de acordo com a sua classificação.

Se for um caçador, diga a ele quantas caixas de dano marcar. Verifique se ele chegou até quatro de dano (depois disso as lesões ficam instáveis e vão piorar até serem tratadas).

Descreva a dor, o quão feio isto está, quanto sangue está saindo, se um osso está aparecendo, se ele sente que vai desmaiar, e assim por diante. Inclua todos os detalhes sangrentos que você puder imaginar. Isso mostra quais movimentos de dano vão afetá-lo.

OS MOVIMENTOS DE DANO

Movimentos de dano são usados quando um caçador, monstro, lacaio ou espectador sofre uma lesão de qualquer tipo (física, mágica, psíquica, etc.). Escolha o movimento de dano de acordo com quantos pontos de dano foram sofridos e os detalhes da lesão.

Os movimentos de dano estão listados abaixo, junto com o nível mínimo de dano para cada um.

0 de dano ou mais:

- Atordoar momentaneamente.
- Derrubar alguma coisa.
- Receber -1 adiante.

1 de dano ou mais:

- Cair.
- Receber -1 constante.
- Desmaiar.
- Doer intensamente.

Ferimentos instáveis:

- Receber +1 de dano.

8 de dano ou mais:

- Morrer.

COMO USAR OS MOVIMENTOS DE DANO

As lesões devem ser tão sérias quanto suas descrições para fazer o mundo parecer real. Use os movimentos de dano para ajudar a criar esta impressão. Use um movimento de dano sempre que alguém estiver ferido para representar os efeitos imediatos do ataque.

Pense em cada um dos movimentos de dano que você pode usar, e se qualquer uma das condições seguintes se aplica:

- O ferimento é tão grave que a vítima poderia ser derrubada? Exemplos: uma pancada muito forte; um golpe com bastante inércia; um ferimento intensamente doloroso; ser atingido nas pernas.
- O ferimento vai causar alguma dificuldade contínua? Exemplos: dor intensa; alguma coisa presa no ferimento; um irritante (poeira, areia, cascalho) no ferimento; algum lugar que tira sua coordenação (como sua mão).
- O ferimento poderia deixar a vítima inconsciente? Exemplos: um golpe na cabeça; choque devido à perda de sangue.
- O ferimento será particularmente doloroso? Exemplos: queimaduras; lesões na mão ou no rosto; uma lesão existente atingida novamente.
- A lesão poderia matar a vítima? Exemplos: perda de sangue; traumatismo craniano; golpes no peito ou no abdômen (que podem romper um órgão importante).

FERIMENTOS INSTÁVEIS

Assim que um caçador tiver sofrido 4 de dano, suas lesões se tornam instáveis. Isso significa que elas vão piorar, até que sejam tratadas adequadamente.

Enquanto as lesões estiverem instáveis, você pode fazer o caçador receber outro ponto de dano a qualquer momento. Use o mesmo processo para decidir que movimento de dano usar: dado o tipo e gravidade das lesões, será que elas já pioraram?

Se um ferimento instável for deixado de lado por um dia e você ainda não adicionou nenhum dano a ele, faça isso agora.

DANO EM LACAIOS E ESPECTADORES

Para lacaios e espectadores, você não precisa registrar os ferimentos com detalhes. Você pode apenas decidir de acordo com cada lesão: ela é suficiente para tirar ele da luta? Ela é suficiente para matar ele? Tome as decisões sobre a gravidade das lesões se baseando nos objetivos e princípios do Guardiã, e (para os lacaios) de acordo com a capacidade de dano que você escolheu para eles.

Espectadores, e alguns lacaios, tenderão a fugir ou a se render quando forem feridos em vez de lutar até a morte.

MATANDO MONSTROS

Quando você definiu o monstro, você escolheu a capacidade de dano que ele possui, ou seja, quantos pontos de dano ele pode aguentar antes de morrer. De resto, as regras de dano se aplicam normalmente. Você também deve aplicar normalmente os movimentos de dano aos monstros quando eles forem feridos.

As lesões dos monstros não se ficam instáveis quando ele tiver recebido quatro ou mais de dano. Os caçadores devem eles mesmos causar todo o dano.

Além disso, lembre-se que o monstro só está *realmente* morto quando os caçadores usarem a fraqueza dele contra ele.

QUANDO UM MONSTRO NÃO ESTÁ REALMENTE MORTO

Se os caçadores causaram dano suficiente para matar o monstro (ou até para matá-lo várias vezes), mas não usaram uma fraqueza dele, então este monstro não está morto. De uma forma ou de outra ele vai voltar.

Aqui estão algumas ideias para formas de trazer de volta um monstro aparentemente morto:

- O monstro apenas continua agindo, independentemente dos danos terríveis que tenha sofrido.
- O corpo aparentemente moribundo do monstro vira pó, névoa ou sombra e ele foge.
- O monstro retorna em uma nova forma (talvez como um espírito ainda mais perigoso?).
- Fogo (ou ácido, ou outra coisa) simplesmente não faz mais efeito no monstro ferido.
- O monstro revela um novo poder, se recuperando de repente ou sobrepujando os caçadores.
- Alguns lacaios detêm o avanço dos caçadores, enquanto outros agarram monstro estropiado e fogem com ele.
- Não importa o que os caçadores façam com ele, lentamente os pedaços do monstro se juntam e se reconstróem.
- Em algum lugar distante, os lacaios começam um ritual mágico para trazer o monstro de volta a vida.
- O monstro os enganou: a coisa que morreu era falsa (Uma ilusão mágica? Um lacaio transformado?).
- O monstro estava apenas fingindo estar sendo derrotado: assim que os caçadores baixam a guarda ele volta para a ofensiva.

SABENDO QUE O MONSTRO ESTÁ MORTO

Quando os caçadores finalmente derrotarem um monstro, isto precisa ser bem óbvio.

Vários monstros podem desaparecer, ficar invisíveis ou alguma coisa assim. Isso significa que você deve garantir que um monstro que está morrendo tenha uma boa descrição de como ele morre.

Se o monstro apenas cai quando os caçadores dão o golpe final é anti-climático, mas e se ele irromper em enormes jatos de sangue e tripas, ou explodir destruindo o prédio, ou for arrastado gritando para outra dimensão?

Aí todos vão ter certeza de que ele está morto de verdade.

CURA

As regras para cura (na perspectiva dos caçadores) estão na página 136.

Em resumo, elas são:

- Ferimentos [0-dano] apenas se aplicam no momento em que eles ocorrem: nenhum tempo de cura é necessário para se recuperar deles.
- Ferimentos estáveis melhoram a razão de 1 ponto para cada dia de descanso, ou quando receberem cuidados médicos.
- Ferimentos [4-dano] ou mais precisam ser estabilizados e de tratamentos em longo prazo. Você decide quanto tempo vai levar. Como regra geral, qualquer tratamento adequado (uma visita a um médico ou pronto-socorro, ou tempo na enfermaria de um refúgio) vai estabilizar a lesão e curar 1 de dano.
- [8-dano] ou mais significa que a vítima está morta.
- Primeiros socorros rotineiros curam 1 de dano para uma única lesão ou condição e levam alguns minutos para executar. Primeiros socorros adicionais só vão ajudar se houver uma nova lesão ou condição para ser tratada.
- Movimentos de cura vão dizer o quanto eles curam.

Além disso, no final de um mistério todos os caçadores são curados levando em consideração ao tempo decorrido.

Se houver passado um tempo antes do próximo mistério, faça com que todos apaguem todo o dano: houve tempo para que eles tivessem recebido todo o tratamento necessário.

Se o próximo mistério ocorrer logo em sequência do último, todos curam 1 de dano. Isso representa que eles tiveram algum tempo para se recuperar, mas não muito.

Para monstros e lacaios, você decide se (e quanto) eles podem ser curados entre os encontros. Algumas criaturas podem ter o poder de se curar facilmente e estarem perfeitamente bem da próxima vez que encontrarem os caçadores, outras podem se curar da mesma forma que um humano normal ou não se curar de forma alguma.

UM EXEMPLO DE LUTA

Isto ilustrará algumas das técnicas que eu mencionei acima, demonstrando como elas funcionam em jogo.

Os participantes são:

- Alan, o Guardiã, interpretando (alternadamente): Jerry Parsons, um espectador, e Lucius, um vampiro (que já tem 3 de dano de um encontro anterior).
- Mary, interpretando Mark (um caçador Injustiçado).
- Chris, interpretando Cray (um caçador Sinistro).

A casa é um local tipo armadilha (motivação: ferir intrusos).

Mark e Cray estão perseguindo o vampiro. Eles o rastrearam até uma casa vazia e convenceram o zelador, Jerry, a deixá-los entrar.

Alan: Jerry leva vocês para dentro da casa, iluminando os arredores com sua lanterna. O lugar está cheio de móveis cobertos com lençóis para proteger da poeira.

Alan (falando como Jerry): “O lugar parece estar como eu o deixei — hum, eu não acho que tenha alguém aqui.”

Mary (falando como Mark): “Nós temos certeza que o mons... ah, que ele veio por aqui. É melhor você nos deixar sozinhos agora.”

Alan: A porta se fecha com batida repentina.

Alan usou o movimento de local **fechar um caminho**.

Alan: No mesmo instante, você nota uma trilha na poeira — alguém andou indo e voltando por aqui recentemente. Cray, há três saídas deste corredor: adentrando a casa, à esquerda para sala de estar e à direita no que talvez seja um estúdio. Parece haver algum movimento no estúdio. Jerry vai andando pelo corredor iluminando o caminho com a lanterna.

Alan usou o movimento do Guardiã **revelar maldades futuras**. Então ele faz o rascunho de um mapa do corredor e das salas contíguas.

Alan (falando como Jerry): “Você ouviu isso?”

Chris: Cray vai checar o estúdio.

Chris (falando como Cray): “Ei Mark, me dê cobertura!”

Alan: Você vai **perceber uma enrascada?**

Chris: Com certeza.

Chris rola os dados e adiciona a Esperteza de Cray.

Chris: Eu consegui... oito. Deixe me ver... há algum perigo que eu não percebi?

Alan: As únicas coisas se movendo aqui são vocês e o que quer que esteja no estúdio.

Chris: Certo, ele com certeza sabe que nós estamos aqui.

Chris (falando como Cray): “Revele-se seu desgraçado maldito!”

Alan: Você está entrando na sala?

Chris: Sim, mas lentamente.

Mary: Mark está dando cobertura com o rifle.

Alan: Surge um redemoinho de sombras e o vampiro se materializa bem na sua frente.

Alan usou o movimento de monstro **aparecer de repente.**

Chris: Eu já tenho minha Magnum pronta, certo?

Alan: Claro.

Embora Chris não tenha dito que Cray havia deixado sua arma pronta, não há razão para pensar que ele não faria isso nessa situação.

Chris: Eu atiro bem na cara!

Alan: O vampiro está tentando te agarrar pelos ombros e abrindo a boca, pronto para cravar as presas no seu pescoço. Mas você pode atirar na cara dele enquanto ele estiver indo na sua direção. Mark, você não consegue mirar um tiro limpo aqui. Jerry pula e grita enquanto os tiros são disparados. Role **partir pra porrada.**

Alan usou o movimento de monstro **atacar com bastante força e fúria.**

Chris rola os dados e adiciona a Braveza de Cray.

Chris: Certo, consegui... cinco. Droga.

Alan: *Você se lembrou do +1 por ter percebido a enrascada agorinha? Você está agindo de acordo com o que você viu.*

Chris: Sim, cinco é com o bônus.

Alan: *Ah, então você atira na cara algumas vezes e ele nem sente. Ele te agarra pelos ombros e vai te morder.*

Como o movimento **partir pra porrada** de Cray falhou, Alan está respondendo com **causar dano estabelecido**.

Mary: *O Mark consegue dar um tiro agora? Antes que ele o morda?*

Alan: *Hum... eu acho que sim, talvez, mas Cray ainda está no caminho. Você poderia tentar bater nele com o rifle.*

Mary: *Eu posso empurrar o rosto dele para longe?*

Alan: *Com a coronha do rifle? Sim, isso pode funcionar. Role... isto parece que vai interromper o ataque, então role **proteger alguém**.*

Mary: *Legal, eu uso **NUNCA MAIS!** para ser como se eu tivesse rolado um 10. Como sempre, todo o perigo iminente recai sobre mim.*

A mordida do vampiro foi interrompida pelo movimento **proteger alguém** de Mark, então Cray não sofre dano.

Mary (falando como Mark): *“Pode vir!”*

Alan: *Certo, você arrebenta a cara dele, e depois ele joga Cray para o lado e parte para cima de você. Ele te prensa na parede no outro lado do corredor, e você sente a parede de gesso arrebentando enquanto é empurrado. E agora?*

Este é o movimento do Guardião **causar dano estabelecido** e o efeito do movimento **proteger alguém** bem-sucedido.

Mary anota que Mark recebeu 2 de dano.

Mary (gritando como Mark): *“ARRRRGH!”*

Alan: *Certo, você derruba o rifle também.*

Alan usou o movimento de dano **derrubar alguma coisa**.

Mary: Certo, eu derrubo o rifle enquanto sou jogado para trás e aí pego minha cano-serrado. BUM! Com os dois canos, idiota!

Alan: Certo, role **partir pra porrada**. Ele está tentando morder você, mas está indo na direção do seu braço ao invés do pescoço, ele está agarrando seu braço enquanto você atira.

Mary rola e adiciona a Braveza de Mark.

Mary: Ahaa! Onze! Eu atiro na barriga, para jogar ele voando pra trás! Quatro de dano!

Alan anota 3 de dano do tiro da espingarda para o vampiro — ele tem [1-armadura]. Mais uma vez, isso é **causar dano estabelecido**.

Alan: Isso, o vampiro foi jogado pra trás, caiu em uma mesa coberta e então ficou de pé de novo. Ele segurou seu braço com suas garras antes de você atirar, então você também recebe dois de dano, e agora tem sangue por todo lado.

Mary: Eu estou recarregando!

Alan: Suas mãos estão cobertas com seu próprio sangue, então levar alguns momentos até que você termine isso. Cray? O que você está fazendo?

Alan usou o movimento de dano **atordoar momentaneamente** para retratar a lesão de Mark.

Chris: Eu vou voltar para o corredor para verificar se Jerry não está fazendo nada estúpido.

Alan: Certo. Ele não está fazendo nada — está parado, de boca aberta, olhando tudo que vocês estão fazendo. O vampiro agarra o lençol empoeirado e joga ele na sua direção. Quando o lençol sai da frente você não consegue ver para onde ele foi, embora as únicas opções sejam a porta da frente ou para dentro da outra sala. A não ser que ele tenha ficado invisível ou alguma coisa assim.

Alan usou o movimento de espectador **mostrar incapacidade ou incompetência** para Jerry e o movimento de monstro **escapar, não importando quão confiado está** para Lucius.

Chris: Certo, eu quero ter certeza que ele não pode escapar. Eu estou lançando um feitiço para manter ele aqui.

Alan: Claro, você pode **usar magia** para barrar um local ou portal para um monstro. Eu acho que impedir ele de sair também conta. Como você lança este feitiço? Eu acho que você vai precisar de pelo menos alguns ingredientes estranhos.

Chris: Ele é um morto-vivo, então vou usar pó de cemitério. Eu jogo um pouco na porta e escrevo símbolos místicos nisso com meu dedo.

Alan: Certo, role pra isso. Mark o que você está fazendo enquanto este vodu está sendo feito?

Mary: Apenas fico de olho nas coisas. Eu também pego o martelo e a estaca que eu trouxe na minha mochila.

Alan: Está de olho em que exatamente?

Mary: Na sala de estar, ou outro lugar, e em Cray.

Mary (falando como Mark): “Se apresse com essas coisas macabras! Tem um vampiro sumido aqui!”

Alan: Certo. Jerry grita. Vocês dois olham para trás e o vampiro está segurando ele, mordendo o pescoço e espalhando sangue por todo lado.

Alan usou o movimento de monstro **atacar com furtividade e planejamento**.

Alan marca que Jerry recebeu 5 de dano da mordida do vampiro.

Alan: Jerry caiu desacordado nos braços do vampiro.

Alan usou o movimento de dano **desmaiar**.

Mary (como Mark): “Merda!” Eu consigo chegar a tempo de salvá-lo?

Alan: Hum... talvez se você **agir sob pressão**?

Mary: Tem algum tipo de lustre em cima dele que eu posso derrubar com um tiro?

Alan: Claro! Então você quer que ele caia no vampiro? Protegendo Jerry?

Mary: Sim! E eu vou usar **NUNCA MAIS!** para um dez. Eu acho que agora toda a atenção dele está focada em mim, certo?

Alan: Isso, quando o lustre cai em cima do vampiro, ele larga o Jerry e olha diretamente para você, então ele começa a caminhar na sua direção como um pistoleiro indo pra um duelo.

Este é o resultado do movimento **proteger alguém**.

Alan (falando como Lucius): “Muito bem! Eu vou pegar você primeiro.”

Mary (falando como Mark): “Cray! Esquece o maldito feitiço! Agarre o vampiro para eu enfiar uma estaca nele!”

Chris (falando como Cray): “O que? Agarrá-lo? De jeito nenhum!”

Chris: Eu vou lançar um feitiço para fazer o fio do lustre serpentear para baixo e prendê-lo!

Alan: Isto é o efeito ‘prender um monstro’. Como você lança o feitiço?

Chris: Eu apenas olho firme para ele, concentro minha mente e então puxo ele para baixo como se estivesse usando a Força.

Alan: Legal.

Chris rola e adiciona a Estranheza de Cray.

Chris: Isso, tirei nove. O defeito vai ser pouca duração “Seja rápido Mark!”

Alan: Certo, então o vampiro está todo enroscado, mas o fio já está começando a se soltar.

Alan (falando como Lucius): “O que? O que é isso? Ahhh, corda plástica estúpida!”

Mary: Eu enfiou a estaca nele!

Alan: Claro, role **partir pra porrada** — ele pode conseguir te arranhar um pouco mesmo amarrado.

Mary rola os dados e adiciona a Braveza de Mark.

Mary: Nove! Eu acho que ele me alcança então. Eu causo [3-dano] com a estaca.

Alan marca o dano em Lucius e que Lucius foi atingido com uma fraqueza: uma estaca de madeira no coração.

Alan: *Mark, receba um de dano. Você martela a estaca nele, mas ela não parece ter ido fundo o suficiente para já chegar no coração. Ele conseguiu fazer um arranhão feio no seu rosto que te cega momentaneamente: receba -1 adiante.*

Alan fez Mark **receber -1 adiante** como um movimento de dano.

Mary anota o dano de Mark.

Mary: *Eu enfio a estaca de novo!*

Mary rola os dados e adiciona a Braveza de Mark.

Mary: *Treze, mesmo com aquele -1! Eu causei um dano terrível!*

Alan marca este dano e percebe que isso faz Lucius ter um total de 12 de dano: ele tem uma capacidade de dano de 10, então isso é suficiente para matá-lo (permanentemente, já que uma fraqueza foi usada). Alan escolhe não causar dano em Mark novamente, já que estando preso e com uma estaca enfiada no coração, o vampiro já não está mais revidando na luta.

Alan: *Certo, essa chega até o coração com certeza. Há uma explosão de poeira enquanto a carne do vampiro se desintegra, deixando apenas os ossos e o coração atrofiado, com a estaca enfiada nele.*

Os detalhes do que acontecem quando um vampiro é estaqueado fazem parte de mitologia do jogo.

FINAL DA PRIMEIRA SESSÃO

Assim que o mistério for solucionado, tome um tempo para passar pela mesa e ver se todos estão contentes com como tudo se desenrolou. Se os caçadores não concluíram esse mistério não tem problema. Basta acabar a sessão quando você ou o grupo acharem que é um momento legal para colocar “Continua no próximo episódio...” na tela. Você pode descobrir o que vai acontecer da próxima vez.

Depois faça as perguntas de experiência de final de sessão.

- Nós concluímos o mistério atual?
- Nós salvamos alguém da morte certa (ou de coisa pior)?
- Nós aprendemos alguma coisa nova e importante sobre o mundo?
- Nós aprendemos alguma coisa nova e importante sobre um dos caçadores?

Se você receber uma ou duas respostas “sim”, faça os caçadores marcar uma caixa de experiência. Se você tiver três ou quatro, eles marcam duas.

É uma boa ideia deixar todos revisarem os aspectos dos seus caçadores agora que eles já jogaram — eles podem querer mudar alguma coisa agora que viram com o jogo funciona. Pergunte se eles têm mais alguma ideia sobre o passado dos caçadores, o que seus caçadores estão pensando em fazer em seguida, o que eles pensaram do mistério e qualquer outra coisa que eles gostaram ou não. Anote todas as respostas para ter ideias para usar depois.

Agora cada um pode ir embora para casa.

SE PREPARANDO PARA A PRÓXIMA

Anote todas as coisas que você pode precisar se lembrar depois:

- Elementos do passado de um caçador.
- Atritos na equipe de caçadores.
- Temas que são emocionais para os caçadores ou jogadores.
- Ideias para monstros que possam ser especialmente perturbadoras.
- Espectadores que eles podem encontrar de novo.
- Quaisquer monstros que escaparam.
- Fatos sobre como o mundo funciona no seu jogo.

OLHANDO PARA O FUTURO

Agora pense nos eventos da história que dão a entender que alguma coisa grande pode estar acontecendo nas sombras.

Os tipos de coisa que podem indicar isso incluem:

- Escolhas na história dos caçadores que insinuam um padrão de eventos ou um incidente significativo.
- Eventos durante o mistério que indicam que problemas maiores podem estar acontecendo em outro lugar.
- Assuntos inacabados desse mistério.
- Escolhas de caçadores que tenham grande influência, como a sina do Escolhido, a Agência do Profissional e a Seita do Iniciado.
- Qualquer coisa que surgiu no jogo que sugira que mais coisas podem estar acontecendo ou que um segredo está esperando ser revelado. Exemplos disto incluem os resultados do passado sombrio do Especialista, ou alguém comentando alguma coisa interessante sobre o passado. Por exemplo, Guardião: “Você já lidou com uma cobra-demônio antes?”, Caçador: “Ah, claro, nós tínhamos várias quando vivíamos na fazenda.”

Se alguma coisa assim aparecer, anote.

Você vai usar estas notas para construir seus mistérios subsequentes e arcos (arcos são problemas de longo prazo). Se você já está pensando em problemas e tramas de longo prazo, vá ler sobre a construção de arcos (página 264) e comece o primeiro. Ele não precisa estar totalmente definido, pode ser apenas uma ou duas ameaças e algumas notas. Já é suficiente, você vai desenvolver e lapidar o arco conforme for jogando.

Se nada vier a mente neste momento, espere até que os eventos dos mistérios futuros te deem algumas ideias.

RESUMO: PRIMEIRA SESSÃO DO GUARDIÃO

- Discutam conceitos de equipe e escolham um para o jogo.
- Guie os outros através da escolha de cartilhas e da criação de caçadores.
- Proceda para as apresentações e o histórico dos caçadores.
- Faça qualquer caçador com movimentos de início de mistério executá-los agora.
- Comece o mistério com uma cena de abertura.
- Deixe-os começar a investigar. Faça várias perguntas para determinar como cada caçador faz as coisas e para descobrir mais sobre o passado deles.
- Coloque bastante terror nas coisas que eles encontrarem. Crie problemas para que os caçadores possam mostrar o quanto são legais enquanto solucionam eles.
- Certifique-se de que se um caçador rolar e falhar, que ele marque experiência.
- Quando qualquer personagem sofrer dano, use um movimento de dano nele.
- Faça anotações de tudo que puder.
- Coloque algumas lutas e cenas de ação conforme eles se aproximam do monstro.
- Eles confrontam o monstro. Com sorte, os caçadores vencem.
- Passe pelas perguntas de experiência do final de sessão e faça os caçadores marcarem experiência de acordo com as respostas.
- Discuta como foi a sessão. Se for necessário deixe-os alterarem um pouco os seus caçadores.
- Veja suas notas e pense no futuro. Pense em mistérios e monstros futuros possíveis.



Memento mori

B. Bacony, 1884



ENTRE SESSÕES DE JOGO

Há algumas coisas que você precisa fazer após de cada sessão de jogo e antes da próxima. Eu vou te mostrar que coisas são essas.

Na realidade, você já começou com isso quando pensou no que aconteceu na sessão anterior que poderia usar na próxima. Repassar os eventos do último mistério te dá ideias para usar no próximo mistério e em arcos novos ou existentes.

O mais importante é que antes do próximo jogo você vai precisar criar um novo mistério para os caçadores resolverem. Isso funciona praticamente da mesma forma que o primeiro.

Eu vou falar sobre arcos primeiro e depois como criar seus próximos mistérios.

ARCOS

Arcos são como mistérios que ocorrem lentamente nos bastidores. Eles descrevem coisas que estarão causando problemas para os caçadores em longo prazo. Pense neles como tramas de uma temporada inteira de *BUFFY* e *SUPERNATURAL*: um grande monstro maligno e seu plano contínuo é uma base perfeita para um arco.

CONSTRUINDO ARCOS

Um arco é feito de quatro elementos básicos, de forma parecida com a de um mistério. Você pode criá-los na ordem que quiser, mas eu vou te mostrar a ordem que eu geralmente utilizo:

1. Conceito básico.
2. As ameaças.
3. Uma ou mais contagens regressivas.
4. Opcionalmente, alguns movimentos personalizados.

Arcos funcionam bem mesmo sem serem detalhados completamente no início. Algumas vezes você terá apenas algumas ideias sobre o que está acontecendo. Sem problemas, apenas anote os detalhes que você tem agora e preencha os outros conforme você os for imaginando. Eventos no jogo vão sugerir outros elementos para serem adicionados depois.

O CONCEITO BÁSICO

Defina um conceito inicial para o seu arco. Mistérios geralmente começam com um monstro, mas arcos podem vir de uma variedade de fontes: a história de um caçador, assuntos inacabados de um mistério ou uma boa ideia sua para um plano maligno.

Você pode ter algumas ideias para arcos no início de um novo jogo quando os caçadores são criados. Talvez o conceito e o passado da equipe possam sugerir alguma coisa. Algumas cartilhas também possuem sementes de arcos embutidas, especificamente:

- A sina do Escolhido. Use os detalhes que você definiu com o jogador sobre o que está no futuro do Escolhido.

- A missão do Divino pode pedir um arco, dependendo dos detalhes que você definiu com o jogador.
- A Seita do Iniciado e Agência do Profissional também merecem um arco. Use as escolhas do jogador para decidir quais são as motivações da organização e como elas vão afetar os caçadores. A organização pode querer o bem, mas ainda assim causar problemas acidentalmente. Por outro lado, algumas organizações podem ter motivos ma-cabros para caçar monstros.
- A perda do Injustiçado. Cada Injustiçado deveria ter um arco envol-vendo as criaturas que causaram sua perda.
- Qualquer jogador pode tomar uma decisão durante a criação do ca-çador que te dá uma ideia para um arco.

Em todos estes casos, faça ao jogador perguntas relativas ao caçador e seu passado para poder pegar dicas de ideias para usar no seu arco.

Outra forma de ter ideias para arcos é pegar assuntos inacabados dos mistérios que você jogou. Por exemplo:

- Se os caçadores falharam em derrotar o monstro, ele pode decidir rastreá-los e se vingar. Ou então, ele pode reiniciar seu plano malig-no em algum outro lugar.
- Se os caçadores falharam em perceber e impedir uma trama malig-na, os conspiradores podem avançar mais uma etapa em seu plano terrível.
- Se os caçadores não perceberam um detalhe importante, ele pode iniciar um novo problema (por exemplo, os ovos de uma barata-humana foram deixados para criar uma nova geração).

Por fim, conforme o jogo for caminhando você vai perceber que fatos ou eventos que eram desconexos farão mais sentido se eles sempre estive-ram relacionados. Isto é a semente para um arco. Talvez você tenha tido uma naga como monstro em dois mistérios. Poderia ser uma conspiração de nagas em ambos os casos? Pense no que as nagas podem estar tentan-do conseguir e use isso como seu conceito de arco.

Um exemplo de arco:

Digamos que houve uma líder de uma matilha de lobisomens bastante irritante que enganou os caçadores. Criar um arco ao redor disso pa-rece ser uma boa escolha (especialmente porque a equipe tem um In-justiçado que está caçando lobisomens).

Os caçadores mataram a maioria da matilha, então a líder definitiva-mente vai querer vingança, ela também era bastante esperta com suas táticas, então a ideia de começar uma cruzada contra os caçado-res faz todo o sentido.

AMEAÇAS DE ARCO

Ameaças de arco são criadas (e trabalhadas) da mesma forma que as ameaças de mistério, exceto que não é necessário ter um monstro. Arcos lidando com organizações humanas (como uma Agência ou Seita), podem ser constituídos apenas por espectadores e locais.

Por exemplo:

Nossa líder lobisomem já estava pronta como uma ameaça no mistério original, então vamos adicioná-la primeiro.

Nina Keenan. Monstro: Soberano (motivação: possuir e controlar). *Eu vou omitir os poderes e fraquezas de lobisomem aqui, mas eles serão os mesmos de quando ela apareceu anteriormente (e continuando com as regras estabelecidas para lobisomens).*

O Injustiçado está caçando um lobisomem também. Seu nome é George Tovey, mas o Injustiçado chama ele apenas de “o lobisomem preto”. Vamos colocar ele aqui também. Esta ameaça foi estabelecida pelo jogador quando ele fez o Injustiçado, mas ela não está alocada atualmente em nenhum mistério ou arco. Agora eu vou adicionar ele neste arco.

“O Lobisomem Preto”, conhecido como George Tovey. Monstro: Torturador (motivação: machucar e aterrorizar).

Minha ideia é que Nina está encarregada dessa nova matilha e ela chamou George para ser seu principal executor.

Estes já são lobisomens principais suficientes para essa matilha, mas eu também vou adicionar duas ameaças de lacaios para o resto da matilha. A primeira eu vou chamar de “brutamontes lobisomens”. Eles são meus lobisomens genéricos para usar quando quiser. Eu também vou ter alguns que vão ser mais durões e vou enviá-los atrás dos caçadores. Eles serão “assassinos lobisomens”. Ambos os grupos são nomeados de acordo com seu tipo de laçao.

Brutamontes lobisomens (mais ou menos uma dúzia). Lacaio: Brutamontes (motivação: intimidar e atacar).

Três assassinos lobisomens. Lacaio: Assassino (motivação: matar os caçadores).

A nova matilha de Nina terá pego uma cidade (vamos chamá-la “New Hampstead”) como seu novo território e vai começar a dominar toda a área. Eu vou definir isto como um local, pois mais cedo ou mais tarde os caçadores vão chegar lá.

New Hampstead e arredores. Local: Toca (motivação: abrigar monstros).

Considerando que a coisa mais provável que acontecerá com os caçadores quando eles visitarem é uma sucessão de ataques de lobisomens, esse tipo de local parece ser apropriado.

Eu não acho que o arco precise de mais ameaças neste estágio. Talvez algumas pessoas de New Hampstead serão espectadores desse arco mais tarde, mas por ora é suficiente para começar. As ideias iniciais me deram bastante material para usar quando for escrever mistérios: ataques de lobisomens, pessoas investigando os caçadores, rumores de atividade de lobisomens, e assim por diante.



CONTAGENS REGRESSIVAS DE ARCO

Contagens regressivas de arco são como contagens regressivas de mistérios, exceto que elas existem numa escala maior.

Tente fazer com que cada etapa da contagem regressiva tenha o potencial para ser um mistério completo (tanto com os caçadores tentando impedi-la, quanto lidando com os resultados).

Por exemplo:

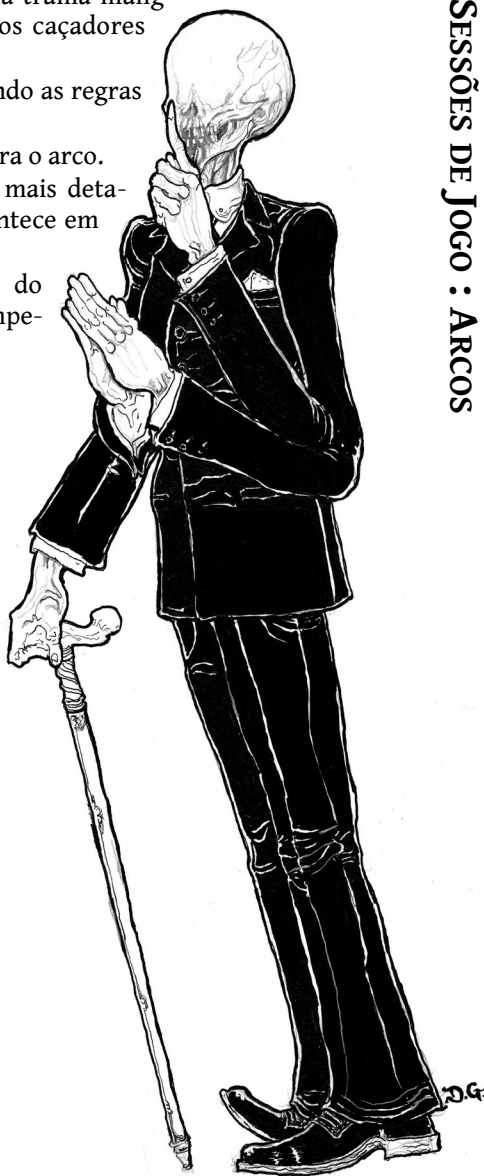
A contagem regressiva do arco para nossa vingança dos lobisomens estará centrada em Nina e George se preparando para eliminar os caçadores.

- **Dia:** *Nina consolida seu domínio sob New Hampstead e cria vários novos lobisomens.*
- **Sombras:** *A matilha envia espiões para encontrar os caçadores e assassinos para matar os entes queridos e a rede de apoio deles.*
- **Entardecer:** *George decide se focar no Injustiçado, caçando a família dele (tentando transformá-los em lobisomens, em vez de “apenas” matá-los).*
- **Poente:** *A matilha faz um assalto combinado aos caçadores e os eliminam.*
- **Anoitecer:** *A matilha mata qualquer outro caçador de monstro que estiver em atividade na região e começa a transformar pessoas que têm poder e autoridade.*
- **Meia-noite:** *Nina domina toda a região junto com sua matilha.*

Note que essa contagem regressiva precisa ser criada de uma forma um pouco diferente do usual. Como o arco foi causado pelas ações dos caçadores, isso não é o que vai acontecer se eles nunca se envolverem. Eles já estão envolvidos! Então isso é o que vai acontecer se os caçadores não descobrirem sobre Nina e os lobisomens, ou se os caçadores não impedirem o plano de Nina a tempo.

RESUMO: CRIAÇÃO DE ARCO

- Invente um conceito básico: uma trama maligna de longo prazo que ameaça os caçadores ou o mundo.
- Crie as ameaças para o arco, usando as regras para ameaças de mistérios.
- Crie uma contagem regressiva para o arco.
- Conforme for jogando, adicione mais detalhes ao arco baseado no que acontece em cada mistério relacionado.
- Avance a contagem regressiva do arco quando os caçadores não impedirem o plano maligno.



MODELOS DE ARCO

A seguir estão alguns esqueletos simples para arcos que te permitem inserir algumas ameaças e construir o resto do arco rapidamente.

Use-os como estão ou como inspiração para seus próprios arcos.

Eu incluí um ponto inicial em cada um. Estes são eventos que podem acontecer no seu jogo e que vão fornecer uma oportunidade perfeita para colocar um arco em jogo.

UM MAL ANCESTRAL RESSURGE

Este está centrado em um monstro dormente, morto ou aprisionado, e nos aliados ou servos trabalhando para trazê-lo de volta.

Ponto inicial: os caçadores esbarram com as preparações iniciais para o despertar.

Ameaças:

- O monstro que está despertando.
- Lacaios e monstros aliados.
- O local onde o monstro está esperando.

Contagem regressiva

Dia	Lacaios estão coletando potenciais sacrifícios para preparar para o despertar.
Sombras	Lacaios realizam um ritual sombrio para abrir o caminho, executando os sacrifícios.
Entardecer	Lacaios conduzem o ritual sombrio para despertar o monstro.
Poente	O monstro desperta e começa a causar problemas.
Anoitecer	O monstro constrói seu exército de lacaios.
Meia-noite	O monstro converte a área em um reino infernal onde todos os humanos são escravizados ou mortos.

O NÊMESIS

Este funciona com qualquer caçador com um nêmesis — possivelmente um monstro que escapou, ou aquele que o Injustiçado está caçando, ou alguma coisa de um destino ou um passado sombrio. O nêmesis pode estar atrás de um caçador individual ou de toda a equipe.

Note que meu exemplo de arco com lobisomens acima, é uma versão desse modelo (embora com algumas alterações, para refletir os detalhes daquele jogo específico).

Ponto inicial: Um monstro escapa ou há um Injustiçado na equipe.

Ameaças:

- Um monstro (o nêmesis).
- Lacaio e monstros aliados.
- Espectadores (pessoas que os caçadores se importam).

Contagem regressiva

Dia	O nêmesis recruta aliados e lacaios.
Sombras	O nêmesis começa a investigar os caçadores, para descobrir onde eles são vulneráveis.
Entardecer	Os lacaios tentam capturar, torturar e matar as pessoas que importam para os caçadores.
Poente	O nêmesis envia lacaios para atrapalhar os caçadores durante outros mistérios.
Anoitecer	O nêmesis e os lacaios montam uma armadilha para os caçadores.
Meia-noite	O nêmesis mata os caçadores.

O FIM DOS DIAS

Este é sobre o Apocalipse. O mundo vai acabar.

Ponto inicial: O Fim do Mundo foi profetizado, ou os caçadores ficaram sabendo do que está sendo planejado por um monstro ou um conspirador, ou ainda há um Escolhido na equipe.

Ameaças:

- Vários monstros, incluindo pelo menos um destruidor.
- Hordas de lacaios.
- Um local (o lugar onde isso começa).

Contagem regressiva

Dia	Um monstro começa a procurar um artefato especial que é necessário para causar o fim.
Sombras	Existem profecias, pistas em mistérios e outros sinais de que coisas ruins estão vindo.
Entardecer	O monstro encontra o artefato.
Poente	O monstro e os lacaios vão para o lugar onde tudo vai começar e conduzem um ritual mágico maligno.
Anoitecer	O Apocalipse começa.
Meia-noite	O mundo é destruído (ou irremediavelmente alterado para pior).

A CORRUPÇÃO

Esse é para jogos com uma organização importante que os caçadores precisam confiar. Infelizmente ela foi infiltrada pelo mal, ou talvez sempre tenha sido maligna. A Agência do Profissional ou a Seita do Iniciado podem ser usadas, ou pode ser uma organização que os caçadores, ou um aliado, encontraram no jogo.

Ponto inicial: Os caçadores encontram alguma coisa que mostra que eles estão sendo enganados ou que as pessoas que eles confiam estão envolvidas em alguma coisa macabra.

Ameaças:

- Lacaios (os traidores).
- Espectadores (as pessoas que acreditam na fachada).
- Monstros por trás da cena.
- Locais para as filiais da organização.

Contagem regressiva

Dia	A organização envia os caçadores em um mistério com informações incompletas.
Sombras	A organização envia uma segunda equipe para fazer alguma coisa contrária aos objetivos dos caçadores no mistério.
Entardecer	A organização recruta monstros e lacaios diretamente.
Poente	Os traidores começam a liquidar bons agentes.
Anoitecer	Os traidores começam abertamente a praticar maldades indiscriminadamente.
Meia-noite	O plano maligno é completado (exemplo: imortalidade para os traidores, “Seremos devorados por último”, etc.).

MOVIMENTOS DE ARCO PERSONALIZADOS

Arcos e ameaças de arcos podem ter movimentos personalizados, assim como os mistérios e ameaças de mistérios (as regras para criação de movimentos personalizados estão na página 340). Pense em criar movimentos personalizados para ameaças que os caçadores vão lidar diretamente ou para destacar características especiais do arco.

Por exemplo:

Esse arco depende dos lobisomens “recrutarem”, então vamos pensar em como isso vai funcionar. Eu não quero que isto ocorra cada vez que alguém seja ferido por um lobisomem, talvez precise ser uma lesão séria?

*Quando um lobisomem **atacar causando 4-dano**, você começa a se transformar em lobisomem. Você estará febril durante todo o tempo e sofrerá com dores variadas. Conforme a lua cheia se aproximar, seus sentidos vão se aguçar (especialmente o olfato, a audição e a visão noturna) e você vai desejar carne crua e ensanguentada. A transformação pode ser interrompida com um ritual de magia grandiosa ou um tratamento com prata (qualquer coisa que afete todo o corpo, como cápsulas de prata coloidal, vai funcionar). Se não for curado até a próxima lua cheia, você vai se transformar e será tarde demais para te salvar: mude sua cartilha para Monstruoso. Note que praticamente nenhum dos espectadores que sofrerem esse tipo de ataque de lobisomem será capaz de curá-lo, então quase todos eles serão transformados.*

MISTÉRIOS SUBSEQUENTES

O processo para criar os mistérios subsequentes é bem parecido com o que você fez para criar o primeiro. Aqui eu vou primeiro resumir o processo novamente e depois explicar o que você precisa fazer de forma diferente.

RESUMO: CRIAÇÃO DE MISTÉRIO

- Invente um conceito básico: um monstro ou uma ideia para mistério legal, ou alguma coisa inspirada por um mistério anterior ou por seus arcos.
- Crie um gancho: a dica que chamou a atenção dos caçadores.
- Crie o(s) monstro(s): nome, descrição, tipo e motivação, defina poderes, fraquezas, ataques, armadura, capacidade de dano.
- Crie o(s) lacaios(s): nome, descrição, tipo e motivação, defina poderes, fraquezas, ataques, armadura, capacidade de dano.
- Crie os espectadores: nome, descrição, tipo e motivação.
- Crie os locais: nome, descrição, tipo e motivação.
- Defina a contagem regressiva do mistério: seis eventos terríveis que vão ocorrer se os caçadores nunca chegarem aqui.
- Crie quaisquer movimentos personalizados exigidos por essas ameaças ou pelo mistério como um todo.

CONCEITO BÁSICO

Comece inventando um conceito. Considere:

- Monstros favoritos de mitos, folclores, lendas urbanas ou cultura popular.
- Pontas soltas de mistérios anteriores.
- O próximo problema de um dos seus arcos (veja a página 264).
- Roubar a trama de algum outro lugar e raspar o número de série (alterando o local e/ou o tipo de monstro).
- Um lugar que você esteve, ou ouviu falar, que tem potencial como um lugar que poderia esconder um monstro.
- Quaisquer segredos que os caçadores descobriram e querem explorar.
- Espectadores de mistérios passados ligam pedindo ajuda aos caçadores.
- Um monstro que os caçadores falharam em matar está retornando.
- Surpreender os caçadores com monstros de um tipo que eles já enfrentaram antes.
- Retornar ao lugar onde um mistério anterior aconteceu.
- Criar uma variedade diferente de monstros que eles já encontraram antes.

Escolha alguma coisa que te inspira e então elabore o que vai acontecer.

Se seu conceito tiver um monstro, o que ele quer realizar?

Se o conceito veio de outro lugar, determine que monstro(s) se encaixa nele.

USANDO SEUS ARCOS

Você pode usar arcos de formas diferentes para inspirar seus mistérios:

- Use aspectos do arco. Obviamente, o próximo evento na contagem regressiva do arco poderia ser a base de um mistério. Um mistério também pode estar conectado tangencialmente ao arco, por exemplo, se as ameaças do arco o causaram indiretamente.
- Os caçadores podem investigar elementos de um arco por iniciativa própria, então eles podem antecipar o próximo evento na contagem regressiva.

- As ameaças de um arco podem surgir como elementos secundários (ou principais) em um mistério. Por exemplo, talvez um lacaios de um arco seja aliado de um monstro no seu mistério?
- Pistas que dizem respeito a um arco podem ser encontradas enquanto investigam alguma outra coisa.
- Enquanto investigam um mistério, os caçadores podem ser alvos de monstros ou lacaios de um arco. Possivelmente esse seria um primeiro ataque ou então os caçadores apenas esbarraram em alguma coisa que as criaturas precisam fazer.

O GANCHO

O gancho é a pista que trouxe os caçadores até essa situação, como alguma coisa estranha nas notícias que grita “monstro” para os caçadores, mas parece normal para as pessoas de fora desse meio. Para mistérios subsequentes você pode considerar outros tipos de ganchos:

- Se algum caçador tiver um interesse particular em um tipo específico de monstro ou fenômeno, a pesquisa deles poderia encontrar sinais de atividade suspeita.
- Um espectador que os caçadores ajudaram antes pode entrar em contato se ele tiver encontrado outro monstro.
- Um monstro que tem motivo para odiar os caçadores pode aparecer procurando por eles. O gancho aqui pode ser o primeiro ataque contra os caçadores.
- Uma pista que é parecida com alguma coisa que os caçadores viram antes, mas com uma diferença importante.
- Alguma coisa que os caçadores fizeram pode ter atraído atenção sobrenatural, dessa forma o próximo mistério virá até eles. O gancho será o momento quando as coisas começarem a ficarem esquisitas.
- Um dos caçadores recebe uma profecia ou tem uma visão do que vai acontecer (ou que já está acontecendo).
- Se os caçadores estão associados a uma organização (exemplo: a Agência do Profissional ou a Seita do Iniciado), então eles podem receber uma missão dos seus superiores.

AS AMEAÇAS

Assim como no primeiro mistério suas ameaças são: monstros, lacaios, espectadores e locais.

MONSTROS

Para o seu monstro, é melhor começar com alguma coisa do folclore ou de lenda urbana (há várias fontes online para isso, eu uso Wikipédia como ponto de partida). Trabalhar a partir de um folclore estabelecido significa que todos terão uma ideia geral sobre o que o monstro é capaz (depois que eles descobrirem o que ele é).

Se você não quiser pegar uma criatura do folclore ou de lenda urbana como base do seu mistério, estas são algumas outras boas fontes:

- Use um monstro de outra fonte (talvez um filme, livro, série de TV ou quadrinhos). Eu recomendo alterar um pouco as coisas, para que os jogadores familiares com a fonte não a reconheçam imediatamente.
- Use uma ideia básica de folclore ou lenda urbana, mas altere-a de forma significativa.
- Invente um motivo cosmológico para os monstros no seu jogo, e use isso para decidir como eles surgem e agem consistentemente. Um jogo onde os monstros são manifestações perigosas de características do mundo natural (cidades, florestas, oceanos, etc.) terá um estilo bem diferente de um jogo onde cada monstro é um intruso incompreensível de fora do universo.
- Crie sua própria criatura, talvez baseada na mitologia existente no seu jogo.
- Use uma raça de monstro que os caçadores já encontraram antes, mas varie suas habilidades ou motivações.
- Use uma raça de monstro que os caçadores já encontraram antes, mas mostre um aspecto diferente dela (exemplo: talvez o troll dos esgotos que eles encontraram antes era um eremita e a maioria dos trolls dos esgotos vive em grupos familiares).

Escolha um tipo de acordo com as motivações da criatura em vez das habilidades. Nem todo vampiro bebedor de sangue é um devorador, por exemplo, ele pode ser um reprodutor, pois seu objetivo real é criar um exército de lacaios vampiros.

Aqui estão novamente os doze tipos de monstro:

- *Colecionador* (motivação: roubar tipos específicos de coisas)
- *Destruidor* (motivação: provocar o fim do mundo)
- *Devorador* (motivação: consumir pessoas)
- *Executor* (motivação: punir os culpados)
- *Feiticeiro* (motivação: usurpar poderes sobrenaturais)
- *Fera* (motivação: ser feroz, destruindo e matando)
- *Parasita* (motivação: infestar, controlar e devorar)
- *Reprodutor* (motivação: dar vida para, reproduzir ou criar o mal)
- *Sedutor* (motivação: seduzir as pessoas para maldades)
- *Soberano* (motivação: possuir e controlar)
- *Torturador* (motivação: machucar e aterrorizar)
- *Trapaceiro* (motivação: criar o caos)

Decida todos os elementos restantes que você vai precisar: seus poderes, ataques, armadura, capacidade de dano e fraquezas.

- Escolha um tipo pela motivação que o monstro precisa.
- Anote todos os poderes sobrenaturais que ele tem.
- Defina fraquezas.
- Defina seus ataques: Quando dano ele causa (geralmente 3-5)? Qual é o alcance? Alguma outra marca é necessária?
- Quanto de armadura ele tem?
- Quanto dano ele pode sofrer antes que ele morra (geralmente 8-12)?
- Opcionalmente, movimentos personalizados para os poderes do monstro.

Quando seus caçadores são experientes e hábeis, você pode fazer os monstros mais fortes do que essas regras gerais indicam. Para ataques, a faixa normal é [3-5-dano], mas pode ser maior se um monstro for particularmente perigoso. Um ataque causando [8-dano] ou mais é uma morte instantânea (é claro que um caçador tem formas de sobreviver a estes ataques terríveis: gastando Sorte ou tendo outro caçador o protegendo).

Se você ainda não tiver definido o que ele está tentando conseguir, pense um pouco nisso. Você precisa saber qual é seu plano, mesmo se o plano for apenas “devorar muitas pessoas”. Se sua ideia inicial não sugerir algum plano, veja o tipo que você escolheu para ele. A motivação deve sugerir algum tipo de objetivo. Pense nisso e então resolva (dado o que o você já pensou): qual é a *pior* coisa que esse monstro pode estar planejando fazer? O plano também pode completar a próxima etapa de um dos seus arcos ou ser uma nova reviravolta em alguma coisa que aconteceu em um mistério anterior.

EXEMPLOS DE MONSTROS

Aqui estão alguns exemplos para ilustrar vários tipos de monstros diferentes. Note que eu dei um tipo de monstro para cada um que se encaixa com o conceito básico da criatura, mas se você for usar isso em mistério você deve considerar se isso se encaixa com o papel do monstro na sua aventura e talvez alterar o tipo para uma escolha mais adequada.

UM LOBISOMEM CLÁSSICO

Uma pessoa pode se tornar um lobisOMEM de duas formas: eles podem ser amaldiçoados (por um ritual de **magia grandiosa**) ou então feridos, mas não mortos, por um lobisOMEM.

Lobisomens se transformam em lobo nas noites de lua cheia de cada mês, ficando selvagens e atacando qualquer presa humana ou animal que encontrarem.

Embora um lobisOMEM seja bastante resistente em sua forma de lobo, ele não se cura mais rápido do que o normal. Isso significa que lobisomens podem ser identificados se forem feridos na forma de lobo, ao buscar um ferimento correspondente durante o dia.

Monstro: Fera (motivação: ser feroz, destruindo e matando).

Poderes:

- **Transformação em lobo:** Automaticamente a cada noite da lua cheia.
- **Resistência sobrenatural:** Recebe capacidade de dano e armadura extras na forma de lobo.

Ataques: (Humano) Ataques comuns; (Lobo) Mordida: [2-dano contato]; (Lobo) Despedaçar: [3-dano contato brutal].

Armadura: (Humano) Nenhuma; (Lobo) [1-armadura].

Fraquezas: Prata; Acônito.

Capacidade de dano: (Humano) 7 danos; (Lobo) 18 danos.

UM VAMPIRO CLÁSSICO

Um vampiro baseado no livro DRÁCULA.

Monstro: Soberano (motivação: possuir e controlar).

Poderes:

- Imortal.
- **Mesmerismo:** Quando ele **comandar você**, role +Firmeza. Com 10+, você pode escolher se quer fazer isso ou não, se fizer marque experiência e receba +1 adiante. Com 7-9, você pode escolher se quer fazer isso ou não, se fizer marque experiência, senão receba +1 na próxima vez que ele tentar mesmerizar você. Com uma falha, você faz o que ele manda.
- Transformar-se em lobo, morcego ou sombra.
- Força extrema.
- Pode escalar qualquer parede.
- Incrivelmente furtivo.
- **Mordida vampírica:** Vítimas mordidas três vezes se tornam vampiros.
- **Mestre vampiro:** Ele controla todos os vampiros que criou.
- **Portador da peste:** Doenças e vermes surgem quando o vampiro está por perto.

Ataques: Soco/arremesso: [4-dano contato];

Mordida: [3-dano pessoal vampírica].

Armadura: Resistência física [1-armadura].

Fraquezas: Precisa de sangue humano para sobreviver. Precisa dormir no solo da sua terra natal. Uma estaca de madeira através do coração. Decapitação.

Capacidade de dano: 9 danos.



UMA MONSTRUOSIDADE DE OUTRO MUNDO

Este é um ser alienígena. Ele não tem nome. Ele parece um monte de partes móveis ou bolhas borbulhantes e tem uma cor de óleo negro brilhante.

Monstro: Colecionador (motivação: roubar tipos específicos de coisas).

Poderes:

- **Devorador de memória:** Se a criatura tiver sucesso com um ataque de “devorar memória” (ver abaixo) ela lança um tentáculo na cabeça da vítima. A vítima recebe [3-dano perto ignora-armadura] e perde uma memória à escolha do Guardião. Ela não se importa muito se a vítima é humana ou não, então ela ficará satisfeita devorando memórias de qualquer coisa que as tiver.
- **Faseamento:** A criatura não está exatamente na nossa dimensão, então ela pode se espremer através de objetos sólidos. Note que quando ela açoita pessoas com seus tentáculos, eles de fato açoitam *através* do alvo (é por isso que ele tem [ignora-armadura]).

Ataques: Devorar memória: [3-dano perto ignora-armadura 1-memória]; Açoitada de tentáculo: [4-dano perto ignora-armadura faseamento].

Armadura: Seu corpo semi-físico é considerado como [2-armadura].

Fraquezas: Sua forma pode ser perturbada usando altos níveis de energia (exemplo: calor intenso, eletricidade em voltagens industriais, laser de alto poder, etc.).

Capacidade de dano: 12 danos.



UHUL, O PRÍNCIPE DEMÔNIO

Uhul é imensamente poderoso e difícil de ser invocado para Terra. É mais difícil ainda bani-lo. Ele pode aparecer em várias formas, mas prefere se passar por humano com alguns vestígios (exemplo: pequenos chifres nas têmporas) ou como um típico demônio imponente (reptiliano, vermelho, presas, pés de bode, asas e rabo).

Monstro: Sedutor (motivação: seduzir as pessoas para maldades).

Poderes:

- **Conceder poder mágico:** Uhul pode conceder habilidades mágicas a um humano. Ele só faz isso em troca de alguma coisa de grande valor, como uma alma. Caçadores que fizerem este pacto podem pegar um movimento mágico de qualquer cartilha ou alguma coisa similar.
- **Alterar forma:** Uhul pode assumir qualquer forma humanoide que quiser, mas retém pelo menos uma característica demoníaca.
- **Invocar lança:** A lança surge na mão de Uhul quando ele quiser.

Ataques: Esmurrar: [3-dano contato]; Garras demoníacas: [4-dano contato]; Lança farpada de ferro: [5-dano contato perto pesada].

Armadura: [1-armadura] (é apenas difícil de machucar).

Fraquezas: Um ritual de **magia grandiosa** de banimento específico (requer 7 pessoas, alguns cristais raros, **usar magia** para banir Uhul, e vai demora 4 horas para lançar).

Capacidade de dano: 12 danos.



TROLL DE ESPOROS

Trolls de esporos são criaturas fúngicas que crescem quando um animal é infectado com esporos especiais. Nos animais infectados surgem massas de fungos superficiais que continuam ficando cada vez maiores. Embora sejam fortes, os trolls de esporos não são muito espertos. Eles existem para defender a massa-rainha e para explodir eventualmente liberando mais esporos e infestando uma nova área. Cada ninho está centrado em uma massa-rainha, um crescimento medonho que é a conexão entre todas as crias de trolls de esporos e outros operários e parasitas fúngicos

Monstro: Parasita (motivação: infestar, controlar e devorar).

Poderes:

- **Explosão de esporos:** Pode infectar vítimas, em alguns dias elas começam a se tornar trolls de esporos.
- **Recrescimento:** Se for desmembrado, as partes corporais perdidas vão crescer de novo em algumas horas.

Ataques: ESMAGAR!: [3-dano contato brutal]; Açoitada cortante: [2-dano perto].

Armadura: [2-armadura].

Fraquezas: Ligação com a massa-rainha-fúngica: destruindo a massa rainha ou rompendo o vínculo mental permite que o troll de esporos seja destruído.

Capacidade de dano: 12 danos.

UM VRYKOLAKAS, UM VAMPIRO GREGO OU DOS BALCÃS

Um vrykolakas levanta todas as noites para visitar as casas das pessoas que ele conhecia. Em cada casa, ele bate uma vez e chama por seus amigos e familiares. Qualquer um que responder a batida começa a sofrer de uma doença definhante, e quando morrer também renascerá como um vrykolakas.

Essas criaturas têm os corpos inchados forçando a pele a se esticar e deformar para recobrir tudo, resultando em algumas áreas coradas e outras quase transparentes. Eles usam o que sobrou do que estavam vestindo quando foram enterrados, embora estes restos estejam parcialmente roídos se você olhar de perto (uma consequência da fome que sentiam antes de sair do caixão). Um vrykolakas dorme em sua toca (qualquer lugar onde ele não será perturbado) durante o dia (exceto aos sábados, quando ele deve dormir em sua sepultura).

Monstro: Reprodutor (motivação: dar vida para, reproduzir ou criar o mal).

Poderes:

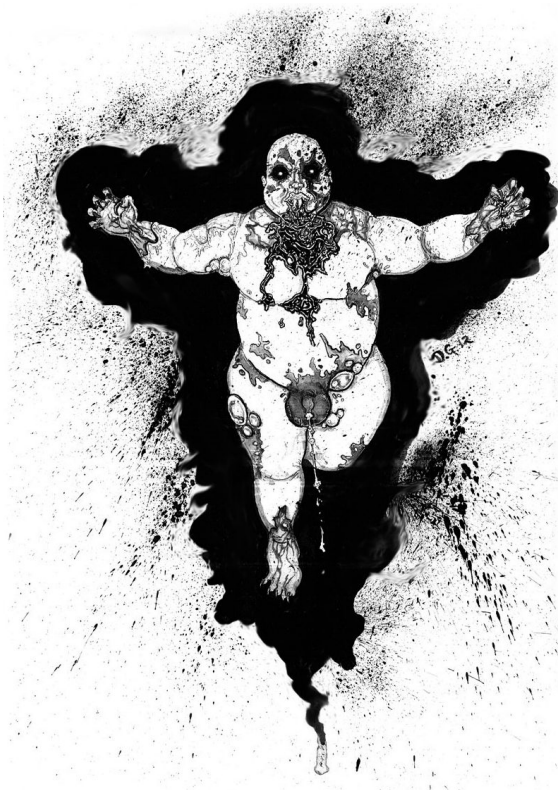
- **Chamado definhante:** Se o vrykolakas bater uma vez na sua porta, chamar seu nome e você responder, você vai contrair a doença definhante. Você sofre [1-dano] da doença definhante a cada dia, e você vai morrer e renascer como um vrykolakas quando chegar a 7 de dano. Matar o vrykolakas original vai parar o progresso da doença.
- **Terroros noturnos:** Se o monstro chegar no seu quarto, ele pode te sufocar. Se você tiver a doença definhante do vrykolakas, adicione +2 ao total de dano da doença. Senão receba [3-dano] do sufocamento e da drenagem vital antes de acordar.

Ataques: Garras: [1-dano contato brutal]; Dentes: [1-dano pessoal contagiante] ('contagiante' faz a vítima contrair a doença definhante).

Armadura: [2-armadura].

Fraquezas: Dorme em sua sepultura nos Sábados; Fogo; Decapitação.

Capacidade de dano: 10 danos.



O DE-IDENTIFICADOR

Uma entidade de outra dimensão que se alimenta das características que tornam uma coisa distinta das outras. A criatura aparece como uma criatura escamosa e flutuante com forma felina. Ela se move com um voo suave, indiferente à gravidade. Para ela pegar a individualidade de alguma coisa, ela deve tocar o alvo e se concentrar por alguns segundos.

Os caçadores podem ficar sabendo de casos de pessoas e coisas desaparecendo sem rastros — na realidade as coisas ainda estão lá, apenas mais ninguém consegue distingui-las e reconhecê-las. Durante a investigação, mencione a presença de algumas pessoas e objetos genéricos — estes são as vítimas atuais! Se os caçadores tentarem encontrar o nome de tal pessoa, ou como ela se parece, eles não vão conseguir (o que deve ser uma grande pista sobre o que está acontecendo).

Monstro: Devorador (motivação: consumir pessoas)

Poderes:

- **Indiferente à gravidade:** Ele se move como quiser, flutuando com velocidade de caminhada.

Ataques: Tirar a individualidade: [0-dano concentração contato] (ver abaixo).

Armadura: Nenhuma.

Fraquezas: Identidade (se os caçadores o nomearem de alguma forma, eles podem matá-lo; isto vai exigir **magia grandiosa** ou um plano bem criativo); Banimento (ele pode ser enviado para sua própria dimensão permanentemente).

Capacidade de dano: 7 danos.

Movimentos personalizados:

- **Remover Individualidade:** quando tocar alguma coisa, o De-Identificador remove os aspectos da entidade que podem ser usados para distingui-la de outras do mesmo tipo. Entidades com sua individualidade removida ainda estão inteiras, então os caçadores podem interagir com estes objetos ou falar com estas pessoas. No entanto, será impossível se lembrar de qualquer coisa que ajude a encontrar esse objeto ou pessoa de novo (apenas **usar magia** ou **magia grandiosa** pode sobrepujar este efeito). Se qualquer caçador for alvo deste movimento personalizado com sucesso, tire uma única coisa que o distingue a cada vez — seu nome ou um aspecto da sua aparência. Quando o nome de um caçador e todas as escolhas de aparência sumirem, ele estará completamente de-individualizado. Recuperar essas coisas vai exigir **magia grandiosa**.

CHUPACABRAS

Historicamente os chupacabras são uma lenda urbana bem recente originada em Porto Rico nos anos 1990. Talvez tenha sido apenas nessa época que eles começaram a nos visitar?

O chupacabra é uma criatura magra, espinhenta que lembra um cachorro e bebe sangue. Eles são mais conhecidos por atacarem animais de fazenda, mas vão saborear sangue humano com prazer se tiverem a chance.

Individualmente, chupacabras não são muito perigosos para a equipe de caçadores. No entanto, eles frequentemente surgem em massa, como uma praga de criaturas afligindo uma região.

Monstro: Devorador (motivação: consumir pessoas).

Poderes:

- **Noctivagante:** Um chupacabra pode desaparecer na escuridão, reaparecendo em sua toca. Ele não pode ser seguido até lá, já que não percorreu o caminho andando.

Ataques: Mordida: [1-dano contato]; Sugar sangue: [2-dano pessoal] (precisa morder primeiro).

Armadura: Nenhuma.

Fraquezas: Luz do sol; Confinamento (se você puder prendê-lo em uma determinada área, ele não vai poder noctivagar e pode ser morto).

Capacidade de dano: 5 danos.



CARNIÇAL

Inspirado em H. P. Lovecraft, estes carniçais são canibais ruidosos das trevas que já foram humanos um dia. Eles têm focinhos salientes, um caminhar corcunda e cambaleante, e pele que mais parece borracha. Seus dentes são longos e afiados, e possuem garras nojentas para agarrar e rasgar.

Um carniçal é criado quando uma pessoa se envolve repetidamente com canibalismo ou simplesmente passa muito tempo contemplando morbidamente cemitérios e lugares de morte. Estas propensões podem levar a uma transformação gradual em um carniçal, especialmente quando existir um ninho próximo.

Carniçais geralmente parecem ter baixa inteligência, se interessando apenas em comer e aterrorizar os humanos à sua volta. No entanto, alguns retêm suas memórias e racionalidade (em maior ou menor grau). Estes podem aprender muitos segredos do mundo enquanto atravessam as redes de túneis dos carniçais, assim como através de suas relações com outros mortos-vivos e seres não-naturais.

Monstro: Torturador (motivação: machucar e aterrorizar).

Podere:

- **Imortal:** Carniçais não envelhecem.
- **Túneis subterrâneos:** Carniçais escavam sistemas de túneis embaixo de cemitérios, primeiramente para ter acesso à carne dos mortos, mas eles também podem viajar grandes distâncias (algumas vezes até mesmo através do tempo) por estas passagens.
- **Pele emborrachada:** Os tendões e o corpo de um carniçal são fortes e resistentes. Caçadores que tentarem enfrentar um carniçal com força bruta recebem -1 constante.
- **Criatura da noite:** Carniçais pode ver perfeitamente bem no escuro, mas luzes brilhantes os ofuscam.

Ataques: Garras penetrantes: [1-dano contato]; Dentes dilacerantes: [1-dano pessoal].

Armadura: A pele emborrachada do carniçal é considerada como [1-armadura].

Fraquezas: Luz do sol.

Capacidade de dano: 8 danos.



LACAIOS

Lacaios podem ser criaturas sobrenaturais (talvez versões mais fracas de uma raça de monstro) ou pessoas normais (que estão ajudando o monstro voluntariamente ou não). Eles também podem ser um grupo que age em conjunto.

Lacaios ajudam o monstro a trabalhar contra os caçadores.

Existem dez tipos de lacaios:

- *Assassino* (motivação: matar os caçadores)
- *Braço-direito* (motivação: apoiar o monstro)
- *Brutamontes* (motivação: intimidar e atacar)
- *Espião* (motivação: espreitar, observar e reportar)
- *Guarda* (motivação: barrar um caminho ou proteger alguma coisa)
- *Ladrão* (motivação: roubar e entregar para o monstro)
- *Praga* (motivação: espalhar-se e destruir)
- *Provedor* (motivação: direcionar as vítimas ao monstro)
- *Seguidor* (motivação: salvar a própria pele a qualquer custo)
- *Traidor* (motivação: trair as pessoas)

Decida todos os elementos que vai precisar:

- Descrição.
- Escolha o tipo (e motivação associada) para o laçaiio.
- Anote todos os poderes sobrenaturais, se houver.
- Fraquezas, se houver.
- Defina seus ataques: Quando dano o laçaiio causa (geralmente 2-4)? Qual o alcance? Alguma outra marca é necessária?
- Quanto de armadura, se houver, ele tem?
- Quanto dano ele pode sofrer antes que ele morra (geralmente 5-10)?
- Opcionalmente, movimentos personalizados para os poderes do laçaiio.

Assim como com os monstros, quando seus caçadores forem experientes e hábeis, você pode tornar os lacaios mais fortes do que essas regras gerais indicam.

Lembre-se que lacaios podem ser tanto um grupo de inimigos indistintos, quanto indivíduos. Se você criar um laçaiio de grupo, a capacidade de dano reflete quanto é necessário para matar ou dispersar todo o grupo.

EXEMPLOS DE LACAIOS

Aqui estão dois exemplos de lacaios, ilustrando algumas formas de criar um laiaio que não é apenas uma versão mais fraca de um monstro.

ENXAME DE HOMÚNCULOS

O enxame de homúnculos é um grande número de pequenas criaturas. Um construtor de golens os construiu com partes de pessoas mortas. Eles agem como espíões e guardas para o construtor de golem enquanto ele constrói versões maiores e melhores.

Eles têm uma aparência nojenta: tiras de músculos, partes de ossos, pedaços de órgãos, um olho ou três; tudo amontoado em forma vagamente reconhecível, com um número variável de pernas, garras e dentes. Eles não são espertos ou individualmente resistentes.

Lacaios: Brutamontes (motivação: intimidar e atacar).

Ataques: Indivíduos tem um ataque de [1-dano] (tamanho de rato) ou [2-dano] (tamanho de gato). Não existe nenhum maior que isso (ainda). Se eles atacarem em grupo, então eles têm um ataque [3-dano área]. Alcance contato/pessoal.

Capacidade de dano: 7 danos vão dispersar o enxame. Cada ponto de dano mata um ou dois indivíduos.

CHUCK, O BARTENDER

Chuck é o melhor amigo dos caçadores no bar preferido deles, sempre contente em dar a eles algumas bebidas de cortesia e ouvir eles descarregarem seus problemas. Infelizmente, Chuck também ganha um dinheiro extra repassando informações para os maiores inimigos dos caçadores.

Lacaios: Traidor (motivação: trair as pessoas).

Chuck é amigável e um pouco generoso demais. Ele obviamente não vai fazer nada contra os caçadores, mas faça-o ser mais gentil do que seria esperado. E assegure-se de que o monstro saiba tudo que os caçadores contarem ao Chuck (assuma que o monstro sabe como preencher as lacunas deixadas pelos caçadores, já que eles estão falando com um civil).

Chuck é apenas uma pessoa normal. Ele não tem nenhum poder, ataque ou armadura especial.

ESPECTADORES

Estas são as pessoas que, muitas vezes sem querer, dificultam a vida dos caçadores na resolução do mistério.

Pense nos seus objetivos e princípios quando estiver criando espectadores. Assegure-se de que cada um deles quer alguma coisa dos caçadores. Isto funciona melhor se for alguma coisa simples, como “vá embora e me deixe em paz” ou “me salve”.

É útil colocar alguns espectadores parcialmente definidos no mistério, com apenas um nome e um tipo de ameaça. Desta forma, quando os caçadores quiserem falar com alguém que você não planejou antecipadamente, você pode apenas usar a próxima descrição parcial (e preencher os detalhes extras na hora).

Existem nove tipos de espectadores:

- *Ajudante* (motivação: juntar-se a caçada)
- *Cético* (motivação: rejeitar ideias sobrenaturais)
- *Detetive* (motivação: averiguar explicações)
- *Fofoqueiro* (motivação: repassar rumores)
- *Inocente* (motivação: fazer a coisa certa)
- *Intrometido* (motivação: intrometer-se nos planos)
- *Metódico* (motivação: desconfiar dos caçadores)
- *Testemunha* (motivação: revelar informação)
- *Vítima* (motivação: colocar-se em perigo)

Decida os detalhes que os espectadores precisam:

- Um nome.
- Uma descrição.
- Tipo e motivação de espectador. Isto pode dar uma ideia do que eles vão querer dos caçadores.
- Opcionalmente, um movimento personalizado.

EXEMPLOS DE ESPECTADORES

Aqui estão alguns dois exemplos de espectadores. Eles estão um pouco mais detalhados do que você vai precisar para um único mistério, este nível de descrição é para alguém que será um personagem recorrente.

HARVEY JONES, INVESTIGADOR DE MONSTROS

Harvey é um teórico da conspiração e criptozoologista, quase ao ponto de usar um chapéu de papel-alumínio. Se houver um Lunático na equipe com o movimento **Amigos da net**, talvez ele mesmo conheça o Harvey (ou provavelmente um dos pseudônimos dele).

Espectador: Detetive (motivação: averiguar explicações).

Se houver atividade de monstros na cidade de Harvey, ele vai investigá-la. Ele provavelmente vai entrar no caminho dos caçadores, tanto diretamente, quanto importunando outras pessoas antes dos caçadores chegarem até elas. Ele desconfiará dos caçadores (talvez ele pense que eles são Homens de Preto).

Ele também pode ser encontrado investigando um mistério longe de casa. Ele pode ter percebido algumas coisas que os caçadores fizeram e ter chegado a conclusão que existe atividade de monstros lá.

CHRISTINE FLEMING: ELA GOSTARIA DE AJUDAR

Christine é do tipo empática, que vai reparar em qualquer caçador que tenha alguma bagagem emocional e então vai tentar tirar isso dele. É sempre melhor colocar as coisas pra fora, certo?

Espectador: Inocente (motivação: fazer a coisa certa).

Use Christine para dar aos caçadores uma coisa totalmente diferente para se preocupar: alguém tentando dar uma de psicólogo amador para os problemas emocionais que ela perceber (ela provavelmente vai encontrar uns dois membros da equipe que parecem ter problemas).

LOCAIS

Locais são lugares significativos no mistério. Defina uma ameaça de local para quaisquer lugares que provavelmente serão importantes durante o mistério. Você também pode adicionar um tipo de ameaça de local durante o jogo, quando um lugar se tornar uma cena de ação ou de eventos significantes.

É importante notar que os tipos descrevem o local em termos do tipo de coisa que acontece lá e não da forma real dele. Uma lanchonete poderia ser uma encruzilhada, pois pessoas se encontram lá. Outra lanchonete poderia ser um inferno, pois criaturas de outro mundo são invocadas no quatinho dos fundos. Quando escolher um tipo de ameaça de local, pense no que o lugar é de forma emocional, simbólica e funcional, e não literal.

Existem dez tipos de locais:

- *Armadilha* (motivação: ferir intrusos)
- *Central* (motivação: revelar informação)
- *Encruzilhada* (motivação: reunir pessoas e coisas)
- *Fortaleza* (motivação: proibir a entrada)
- *Inferno* (motivação: criar o mal)
- *Labirinto* (motivação: confundir e separar)
- *Laboratório* (motivação: criar coisas estranhas)
- *Prisão* (motivação: prender e impedir a saída)
- *Selva* (motivação: conter coisas escondidas)
- *Toca* (motivação: abrigar monstros)

Decida todos os detalhes que seus locais vão precisar:

- Um nome.
- Uma descrição.
- Um tipo e uma motivação de local.
- Opcionalmente, um mapa.
- Opcionalmente, um ou mais movimentos personalizados.

EXEMPLOS DE LOCAIS

Aqui estão dois exemplos de locais para ilustrar algumas formas diferentes de você usar ameaças de local. Assim como os exemplos de espectadores, estes podem estar um pouco mais detalhados do que o necessário para um local comum de um mistério — esta quantidade de informações você só vai precisar se o local for uma parte importante do mistério ou se será um local recorrente.

O PORTAL DAS TREVAS

Este é um local que poderia ser o foco de um mistério (ou um arco).

Um grande e antigo portal feito de uma área circular gramada e circundada por três enormes pedras que estão cobertas de runas macabras.

Local: Central (motivação: revelar informação).

Embora o portal pareça assustador, ele não é perigoso em si. Ao invés disso, os registros dessa área e a decifração das runas entalhadas aqui podem dar várias pistas aos caçadores sobre o que está acontecendo. Se o portal for eventualmente ativado, ele pode ser alterado para um *inferno* ou um *laboratório*, em vez disso.

LAR

Este local é o lar de alguém: talvez de um jovem Escolhido, Mundano ou Sinistro que ainda vive com a família. Ele é seguro, mas também inclui a família dele para causar problemas.

Local: Prisão (motivação: prender e impedir a saída).

Movimento personalizado: Quando você **inventar desculpas para a família sobre algo envolvendo caçadas de monstros**, role +Sutileza. Com 10+, você livra a sua cara, mas pode precisar ajudar com alguns afazeres daqui um tempo. Com 7–9, eles sabem que você não está dizendo toda a verdade. Você livra sua cara por enquanto, mas vai precisar se esforçar para ser visto como um bom garoto. Também receba -1 na próxima vez que rolar este movimento. Com uma falha, eles te pegam na mentira. Você está em grandes apuros! Note que esse movimento não precisa se aplicar apenas ao caçador que vive aqui. Algumas vezes outros caçadores podem precisar inventar desculpas para a família também!

A CONTAGEM REGRESSIVA

Para criar a contagem regressiva do mistério, defina o que aconteceria se os caçadores nunca tivessem vindo ajudar. Lembre-se que isto é apenas o seu plano para o que aconteceria sem interferência dos caçadores, e que os nomes das etapas são metafóricos.

Depois coloque-os nas etapas da contagem regressiva. Contagens regressivas sempre têm as seis etapas seguintes:

1. Dia.
2. Sombras.
3. Entardecer.
4. Poente.
5. Anoitecer.
6. Meia-noite.

ESCOPO DO MISTÉRIO

A contagem regressiva te dá uma forma de definir o escopo de um mistério.

Em um mistério pessoal e restrito cada um dos eventos envolve a mesma pessoa, ou a família próxima dela e as redondezas.

Em um mistério épico os efeitos de cada etapa afetam uma área maior. A contagem regressiva de um mistério épico pode começar com um gancho que se foca em uma casa, bairro ou cidade enquanto as etapas finais afetam todo o mundo (ou todo o universo).

Para tornar o mistério mais intenso, um bom truque é pegar sua contagem regressiva pronta e mover o evento “meia-noite” para “entardecer” ou “poente”. Determine o que acontece em seguida para preencher as etapas restantes novamente.

MODELOS DE MISTÉRIO

Aqui estão alguns esqueletos simples para mistérios que te permitem inserir um monstro e construir o resto do mistério rapidamente. Use-os como estão se estiver com pressa, ou então como inspiração para seus próprios mistérios.

UM BICHÔ-PAPÃO

Uma caça ao monstro bem direta. Um modelo bicho-papão é adequado para monstros com motivações simples, como um devorador, torturador, fera ou executor.

Gancho: Houve uma ou mais mortes que, para os que estão nesse meio, são obviamente o trabalho de uma criatura não-natural.

Ameaças:

- Um monstro.
- Um local: as redondezas.
- Um local: o covil do monstro.
- Pelo menos dois espectadores para serem testemunhas e vítimas potenciais (uns simpáticos e outros irritantes).

Contagem regressiva

Dia	O monstro mata de novo.
Sombras	O monstro mata de novo (um espectador prestativo).
Entardecer	O monstro mata de novo (um espectador irritante).
Poente	O monstro captura algumas vítimas inocentes.
Anoitecer	O monstro devora todas as vítimas capturadas.
Meia-noite	O monstro fica mais forte e poderoso.

UM RITUAL MALIGNO

Um monstro (ou um feiticeiro humano maligno) está planejando um terrível ritual para liberar horrores sobre o mundo.

Gancho: Uma antiga profecia, visão do futuro, ou investigações e pesquisas rotineiras indicam para os caçadores que o ritual vai ocorrer.

Ameaças:

- Um monstro.
- Alguns lacaios (incluindo seu feiticeiro, se você tiver um).
- Um local: a área do ritual (possivelmente um inferno).
- Pelo menos um espectador (um provável sacrifício).

Contagem regressiva

Dia	O monstro/feiticeiro prepara a área do ritual.
Sombras	O monstro/feiticeiro mata alguém para obter alguma coisa necessária para o ritual.
Entardecer	O monstro/feiticeiro captura uma vítima para o sacrifício (preferencialmente o espectador ou um caçador).
Poente	O ritual começa.
Anoitecer	A vítima é sacrificada.
Meia-noite	O ritual é concluído e os horrores são liberados.

NÃO É O QUE PARECE

Este modelo é usado para mistérios que começam com o que parece ser um tipo de monstro, mas na realidade é alguma outra coisa (talvez apenas uma variedade diferente deste tipo, ou talvez alguma coisa completamente diferente).

Você precisa inventar o monstro e determinar porque ele parece inicialmente ser outra coisa. Ele está intencionalmente tentando disfarçar o que ele é? Ele é uma variedade diferente com motivos e habitats diferentes?

Gancho: Uma morte que parece, para os que estão nesse meio, ter sido causada por uma espécie de monstro.

Ameaças:

- Um monstro.
- As áreas onde os ataques estão acontecendo.
- Muitos espectadores.

Contagem regressiva

Dia	O monstro ataca mais alguém de uma maneira enganadora.
Sombras	O monstro faz alguma coisa que sugere que ele não é o que as pistas iniciais indicavam.
Entardecer	O monstro ataca alguém de uma maneira totalmente diferente do que as pistas iniciais indicavam.
Poente	Alguém vê a verdadeira natureza do monstro e escapa.
Anoitecer	O monstro coloca seu plano real em ação.
Meia-noite	O verdadeiro plano é realizado.

MEXENDO COM A FÓRMULA

As instruções acima são a fórmula para um mistério normal de MONSTRO DA SEMANA. Mas se cada mistério acabar sendo feito da mesma forma, ficará entediante. Mude as coisas de vez em quando para evitar isso.

Aqui estão algumas ideias de como fazer isso:

- Coloque dois monstros no mistério, um contra o outro. Talvez os caçadores terão uma chance de se aliar com um deles, assim como em uma história do tipo “o inimigo do meu inimigo...”? Talvez *ambos* os monstros devam ser derrotados?
- Revisite uma pessoa, um lugar ou um monstro que foi particularmente memorável. Essa é uma boa maneira de construir a mitologia do jogo e avançar um arco. Retomar elementos que você usou antes significa que haverá associações e preconceitos estabelecidos. Não se esqueça de pegar suas notas da vez anterior e atualizar cada ameaça: pense no que continua igual e no que mudou.
- Não há monstro nenhum. Isso pode acontecer devido a situação ter uma explicação esquisita, mas natural. Ou pode ser que seja uma essência sobrenatural de um lugar (uma ameaça de local) que precisa ser resolvida. Você pode até mesmo ter um monstro com uma explicação quase científica (como um fungo de controle mental ou uma doença mortal). Estas opções funcionam bem para um jogo inspirado em Os ARQUIVOS X ou FRINGE, onde a equipe não está necessariamente caçando monstros, mas sim investigando eventos estranhos. Você pode descrever um fenômeno estranho como se fosse um monstro, completo com motivação, poderes e ataques. Para uma fraqueza, decida o que os caçadores precisam compreender para evitar qualquer possível perigo em andamento. Quando os caçadores investigarem o mistério, eles podem aprender mais sobre a origem, os efeitos e como parar o fenômeno.
- Não existe nenhum monstro, o problema é lacaios inferiores. Uma praga de aranhas gigantes, por exemplo, poderia funcionar dessa forma.
- Uma sessão onde os caçadores estão de folga cria uma oportunidade para explorar os relacionamentos tanto dentro da equipe, quando com os amigos e familiares fora da equipe também.

- A discussão de jogos avulsos (página 334) inclui algumas ideias para mistérios mais intensos e independentes que você pode usar em um jogo em andamento também.
- Um mistério em flashback poderia explorar aspectos da história da equipe (como quando eles se encontraram, ou eventos que te intrigaram no passado dos personagens).
- Não há espectadores. Neste tipo de mistério talvez os caçadores foram jogados em um local remoto com apenas os horrores sobrenaturais como companhia. Não haverá tempo para bater papo com pessoas normais, eles estarão bastante ocupados tentando sobreviver.
- Uma comédia. Arranje as coisas para serem engraçadas, talvez de forma a tirar sarro dos caçadores e de você mesmo. Você pode roubar uma das ideias de episódios engraçados de BUFFY, ANGEL ou SUPERNATURAL, e depois ajustá-la para criar sua própria versão.
- Um mistério baseado diretamente no que está acontecendo em um dos seus arcos. Isso vai contribuir para a trama em andamento e pode ajudar a alertar os caçadores para o problema maior.
- Um mistério mortal, onde os jogadores criam novos caçadores com apenas 1 ou 2 de Sorte. Use os ajustes para um jogo avulso (página 334) e tente matar todos eles. Estes eventos podem se tornar o pano de fundo para um mistério com a equipe normal de caçadores e pode ilustrar alguma coisa sobre um arco que eles ainda não perceberam.
- Você pode dar ganchos para dois (ou mais) mistérios aos caçadores e deixar eles decidirem qual eles querem resolver. Isto será uma escolha difícil e de alto risco, especialmente se os caçadores perceberem que os mistérios têm relação com diferentes tramas malignas que eles precisam impedir (exemplo: seus arcos em andamento). Assim que o primeiro mistério for solucionado, você precisa decidir como as coisas pioraram nas outras situações — as contagens regressivas podem ter avançado um pouco ou bastante. Tome essas decisões se baseando nos seus objetivos e princípios do Guardião e no que você deve falar sempre.

No fim, pegue qualquer ideia legal que tiver, descreva-a como uma lista de ameaças e você está pronto.

SESSÕES E MISTÉRIOS

A maioria dos mistérios vai preencher uma sessão de jogo, de forma que você possa se sentar por uma tarde ou noite e jogar um mistério independente. É claro que existem várias formas de variar isto se isto não for funcionar com o seu grupo.

Alguns grupos têm pouco tempo disponível, então você pode precisar quebrar cada mistério em duas ou três sessões.

Ou então, se você tiver um maior tempo livre para jogar, ou ter acabado um mistério rapidamente, você pode conseguir jogar dois mistérios de uma só vez.

MISTÉRIOS COM VÁRIOS EPISÓDIOS

Você pode construir mistérios com dois episódios ou até mais em sequências conectadas.

Para um mistério com dois episódios, construa-o como se fossem dois mistérios normais, exceto que o desfecho do primeiro mistério (monstro derrotado e/ou segredo revelado) leva ao próximo. Desta forma, você pode acabar com uma grande revelação e falar para todos “Continua no próximo episódio...”. Se eventos no jogo transcorrerem num tempo adequado, você pode conseguir acabar a sessão num momento de suspense, mas você não pode ficar dependendo disso.

Para o segundo mistério provavelmente é melhor ter apenas um esboço para você completar assim que o primeiro estiver concluído. Dessa forma você saberá que ameaças da parte um ainda estão valendo e adequar a conclusão do mistério de acordo com o que os caçadores fizeram no primeiro episódio.

Algumas vezes um mistério pode demorar mais que o esperado para acabar. Nesses casos você pode parar no meio da ação e dizer: “Continua no próximo episódio...”. Antes da próxima sessão, veja novamente as partes que faltam do mistério e atualize-as de acordo com o que já aconteceu, então, continue o mistério de onde parou.

SEQUÊNCIAS DE MISTÉRIO MAIS LONGAS

Se você quiser construir uma série mais longa de mistérios conectados, use o mesmo processo. Uma série de mistérios conectados funciona bem para um arco — você só precisa colocar a próxima aventura na série aqui e ali, da forma como Os ARQUIVOS X, BUFFY A CAÇA-VAMPIROS e FRINGE intercalam um ou dois episódios sobre a trama do arco global entre os episódios normais tipo monstro-da-semana.

Obviamente que quando mais conectados os mistérios menos você vai poder assumir antecipadamente. Sem saber como os caçadores vão chegar até os próximos mistérios, você vai precisar deixar os que estão mais distantes no futuro mais vagos. Pode acontecer de um monstro que deveria ser uma peça central mais tarde ser morto prematuramente. Então tenha em mente a necessidade de ser flexível e estar pronto para alterar seus planos dependendo do que acontece no jogo.

AUSÊNCIAS

Eu gostaria que o jogo fosse preferencialmente o mesmo grupo de pessoas se encontrando para jogar uma série de mistérios. A vida real nem sempre deixa isso acontecer.

Uma das vantagens de uma estrutura centrada em mistérios é que ela permite que alguns dos jogadores falem de um jogo causando o mínimo de problemas. Você pode apenas dizer: “Ah, Owen está fora para caçar alguma coisa sozinho nesta semana e não poderá ajudar no caso.” Na próxima vez quando o jogador estiver de volta, você pode perguntar o que ele estavam fazendo sozinho (ou escrever uma carta de mistério para eles revisarem).

CARTAS DE MISTÉRIO

Cartas de mistério são uma técnica para dar aos caçadores informações para preparar um novo mistério e começar o jogo numa tacada só. Elas são especialmente úteis nas seguintes situações:

- Você estiver conduzindo um jogo em uma convenção.
- Alguém faltou de um jogo, para deixar ele (e você também) a par de tudo.
- Houve uma parada nos seus jogos.
- Existem alguns assuntos inacabados da última sessão de jogo.
- Você quer dar aos caçadores algumas pistas sobre o mistério.
- Você quer começar com os caçadores já no meio da ação.

A carta deve lembrar brevemente o caçador do que aconteceu por último e onde vocês pararam. Inclua qualquer informação nova que você quer dar ao caçador. Por exemplo, você pode colocar o gancho deste mistério e alguma informação a sobre isto que eles já descobriram.

Então coloque um movimento personalizado para o caçador rolar ou escolher de uma lista de opções. Os movimentos devem ou fornecer alguma informação útil ou colocar o caçador direto na ação, ou ambos.

Aqui estão alguns fragmentos de cartas que eu usei no caso de convenções. A equipe está em uma casa assombrada tentando exorcizar um poltergeist.

Um movimento para conseguir informação:

É claro que você checkou o passado da casa antes de iniciar o trabalho. Role +Estranheza para ver o que você encontrou ou descobriu. Com 10+ me pergunte duas coisas, com 7-9 pergunte uma. Com uma falha, você ainda pode perguntar uma coisa, mas você precisou fazer alguma coisa perigosa para descobrir. Eu vou te falar o que foi isto. As perguntas que você pode fazer:

- *Quais os rumores nos fóruns e listas de discussão de criptozologia e caça-fantasmas?*
- *Eu achei alguma coisa escrita com sangue em um espelho. O que ela dizia?*
- *O que eu percebi quando eu olhei no mapa?*

Um movimento para ir direto para ação.

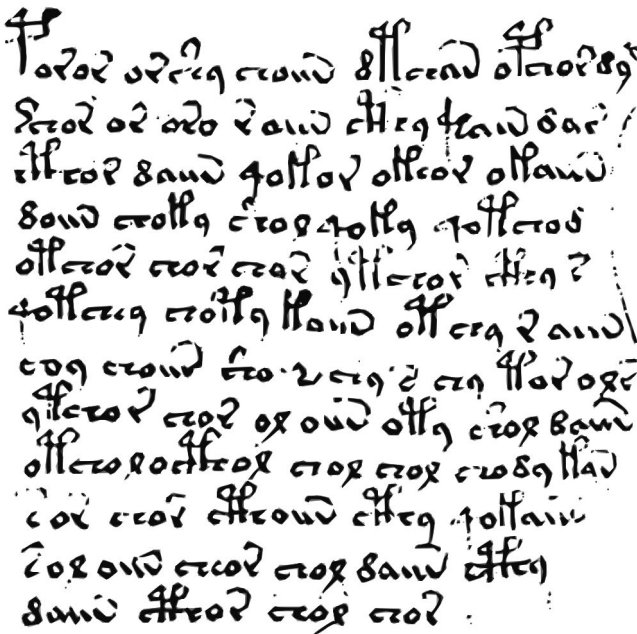
A verificação inicial da casa correu bem, mas depois alguma coisa deu errado. Role +Esperteza para ver o que aconteceu: Com 10+ escolha dois, com 7-9 escolha um:

- *Você capturou o poltergeist em uma armadilha para fantasmas.*
- *Você não tem um caco enorme de espelho enfiado na sua perna (isto significa que do contrário você tem).*
- *Você sabe onde alguns dos outros fantasmas estão.*

Com uma falha, bem... eu vou contar o que deu errado: tudo!

Nos dois movimentos eu tenho opções que sugerem o que está acontecendo além da situação imediata. No primeiro, o fato do mapa ser importante é colocado a mostra mesmo que eles não me perguntassem sobre isto. No segundo, os “outros fantasmas” não foram mencionados antes, então isto é a primeira dica de que mais alguma coisa estão acontecendo.

Também há a opção da negativa sobre o caco de espelho. O caçador precisa escolhê-la para evitar problemas, pois do contrário (por implicação), ele terá essa lesão.



EXEMPLO DE CARTA DE MISTÉRIO

Aqui está uma carta de mistério completa para ser usada como modelo. Esta é para um caçador que estava fora porque o jogador faltou da sessão anterior.

Caro Carter,

Lembra que você pegou aquela amostra da criatura do lago para fazer testes? Você recebeu os resultados do seu amigo do laboratório forense da polícia. Faça-me uma destas perguntas para saber o que você descobriu:

- *Ela está relacionada com alguma coisa que nós encontramos antes?*
- *Nós matamos ela de verdade?*
- *Como isso está relacionado com aquela mulher velha... qual era o nome dela, Janice? E o que ela te disse?*

Você ficou longe da equipe por uma semana, e eu gostaria de saber o que você andou fazendo e o que conseguiu realizar. Aqui estão algumas coisas que eu sei que você queria fazer:

- *Ver onde Os-Que-Não-Veem podem ter se escondido.*
- *Pesquisar um feitiço para curar Theresa.*
- *Conseguir algumas daquelas balas “mata-tudo” daquele cara sombrio.*

Se houver alguma outra coisa que você quer adicionar à lista, vá em frente e pergunte. Eu vou te dizer se pode ou não (qualquer coisa que você poderia ter feito em uma semana provavelmente não será problema).

Role +Esperteza para ver o quanto você conseguiu fazer.

Com 10+ você pode escolher duas coisas para ser concluídas, com 7-9 apenas uma.

Com uma falha, você pode escolher uma se quiser, mas você arrumou problemas ao fazer isto. Tirar você deste problema é por onde nós vamos começar hoje.

Com amor, seu Guardião

Aqui podemos ver: um lembrete e uma chance de aprender um pouco sobre o quadro geral, um movimento personalizado que pode dizer ao caçador alguns fatos úteis e adicionar informação para história, e outro movimento para ajudar o caçador caminhar em direção aos seus objetivos.

CONDUZINDO MISTÉRIOS SUBSEQUENTES

Em geral isto vai funcionar da mesma forma que no primeiro, com apenas algumas diferenças.

NO INÍCIO DE CADA SESSÃO

Se for um novo mistério, todos que tiverem um movimento de início do mistério o fazem agora.

Atualize o dano dos caçadores considerando o tempo de cura:

- Se houve algum tempo para receber tratamento e se recuperar, todos apagam todo o dano.
- Se você está continuando direto do último mistério, todos curam 1 de dano.

JOGANDO O MISTÉRIO

Isso funciona igual na primeira vez, exceto que você não precisa fazer tantas perguntas.

Conforme você progredir, haverá mais espaço para interação com pessoas normais, para lutar com monstros mais fortes ou com grandes grupos de lacaios, e coisas do tipo.

Também é possível colocar pressão em coisas que mantêm a equipe junta. Digamos que seus caçadores têm um desentendimento sobre como lidar com um espectador que está atrapalhando. Isso é interessante — é uma oportunidade de dar um empurrão e ver o que acontece em uma situação mais intensa. Pegue estes pontos de tensão e coloque os caçadores em situações nas quais eles precisam tomar decisões parecidas. Isso não é uma coisa que você faz para provocar eles, isso é ser um fã. Ser um fã significa se interessar pelo que acontece quando os caçadores precisam tomar decisões difíceis.

Você deve ter pulso firme com os caçadores. Eles são fodões e possuem várias formas diferentes de evitar danos e sobreviver. Portanto faça seus monstros e lacaios partirem com tudo para cima dos caçadores. Não tenha medo de criar monstros fortes e dar ataques para eles que poderiam facilmente matar um caçador. Caçar monstros não deveria ser fácil ou seguro.

Você não está interessado em caçadores que conseguem tudo facilmente. É bem mais legal colocar eles em situações complicadas, para que possamos nos surpreender pelas coisas que eles fazem para escapar, e dar escolhas difíceis, para que possamos descobrir no que eles realmente acreditam e o que estão dispostos a fazer.

NO FINAL DE CADA SESSÃO

No final de cada sessão, lembre-se de fazer as perguntas de experiência de final de sessão:

- Nós concluímos o mistério atual?
- Nós salvamos alguém da morte certa (ou de coisa pior)?
- Nós aprendemos alguma coisa nova e importante sobre o mundo?
- Nós aprendemos alguma coisa nova e importante sobre um dos caçadores?

Se você receber uma ou duas respostas “sim”, faça os caçadores marcar uma caixa de experiência. Se você tiver três ou quatro, eles marcam duas.

RESUMO: GUIA DO GUARDIÃO

- Atualize os caçadores feridos considerando a cura desde o último mistério. Todo dano é curado se houve tempo suficiente, ou apenas 1 de dano de cada um se você está continuando diretamente do último mistério.
- Faça os caçadores que tiverem movimentos de início de mistério fazerem eles agora.
- Diga o gancho para os caçadores.
- Deixe-os investigar o mistério.
- Faça perguntas.
- Faça anotações de tudo que puder.
- Coloque bastante terror nas coisas que eles encontrarem. Crie problemas para que os caçadores possam mostrar o quanto são legais enquanto solucionam eles.
- Coloque pressão nos relacionamentos dentro da equipe de caçadores ou nos relacionamentos com espectadores.
- Quando eles encontrarem alguém que você não preparou, dê um nome e um tipo de espectador (geralmente uma **testemunha** ou **vítima**) a ele.
- Quando eles visitarem algum lugar que você não preparou, descreva-o e dê um tipo de local a ele.
- Faça as cenas de ação e luta serem emocionantes.
- Quando um caçador falhar numa rolagem, faça ele marcar experiência.
- Quando qualquer personagem sofre dano, use um movimento de dano nele.
- Os caçadores confrontam o monstro! Com sorte, eles vencem.
- Faça as perguntas de experiência de final de sessão para ver se cada caçador consegue zero, um ou dois pontos de experiência.
- Pense em como os eventos do mistério vão afetar seus arcos e mistérios futuros. Organize suas anotações.





MISTÉRIO: MALDITOS MACACOS INIUNDOS

Como em “Esgotando o Prazo”, este mistério exige que algumas coisas existam no seu jogo. Nesse caso, ciência maluca que funcione paralelamente com magia para aprisionar e usar espíritos, entidades de outra dimensão hostis à vida.

CONCEITO DO MISTÉRIO

O mistério ocorre em uma pequena cidade-universitária. A universidade precisa ter uma faculdade de engenharia, uma de medicina e uma de artes. O vilão que começou tudo é um professor desequilibrado, que foi forçado a sair humilhado da universidade e agora está pronto para se vingar. Como um bom vilão maligno, ele vai demonstrar que suas teorias funcionam — e daí se estas demonstrações tomarem forma como um exército de ciborgues primatas enlouquecidos?

GANCHO

Os caçadores ficam sabendo que uma onda de roubos estranhos na universidade agora culminou em um assassinato.

O que torna os roubos estranhos, é que eles ocorreram nas oficinas de engenharia e eletrônica. Alguns artefatos também foram roubados do departamento de antropologia. Em todos os assaltos, as câmeras de segurança e os alarmes foram adulterados.

Ontem um guarda de segurança chamado Chris Lamb foi feito em pedaços (literalmente) durante outro roubo no prédio de engenharia.

CONTAGEM REGRESSIVA

Dia	Outro ataque acontece, desta vez deixando um sobrevivente (Pauline Brooks).
Sombras	Dr. Beech aprimora a si mesmo com experimentos biônicos, deste modo fundindo um espírito maligno à sua mente. Isso o deixa totalmente ensandecido.
Entardecer	Dr. Beech envia seus lacaios atrás dos seus rivais acadêmicos.
Poente	Dr. Beech envia seu exército para conquistar a universidade.
Anoitecer	A universidade é capturada. Dr. Beech anuncia que agora ele é o “grão-chanceler” durante um ataque na cerimônia de graduação. Ele começa a transformar mais pessoas e animais em soldados biônicos insanos.
Meia-noite	O exército é chamado para lidar com o exército primata e a cidade é devastada com muitas vidas perdidas.

OBSERVAÇÕES

Esse mistério possui um escopo bastante limitado, com a maioria dos eventos e investigações acontecendo na universidade.

Muitos dos espectadores sabem ou desconfiam da verdade, mas têm razões para esconder o seu envolvimento. Não esqueça de avisar os caçadores quando um espectador que eles estiverem falando estiver sendo evasivo ou obviamente escondendo alguma coisa e faça os caçadores pressionarem bastante todos os personagens para conseguirem informações. Estes segredos são outra forma de ver o quanto os caçadores estão dispostos fazer — neste caso, o quanto eles vão pressionar esses espectadores.

Os roubos estranhos (em ordem de ocorrência):

- *Laboratório da faculdade de medicina.* 18 macacos e 3 chimpanzés vivos. Isso foi interpretado inicialmente como a Milícia da Liberdade Animal e até agora ninguém ligou isso com a onda de roubos.
- *Armazém da oficina de eletrônica.* Vários componentes roubados, nenhuma porta destrancada ou quebrada — acesso provável através de uma grelha de ventilação solta.
- *Laboratório de robótica.* Vários trabalhos em andamento e algumas peças roubados.
- *Biblioteca de antropologia.* Alguns livros de cultos pagãos roubados.
- Outro laboratório de eletrônica (desta vez no departamento de ciência da computação). Várias peças, incluindo placas de controle programáveis, roubadas.
- *Laboratório da faculdade de medicina.* Várias próteses experimentais e computadores de controle.



AMEAÇAS

DR. LAWRENCE BEECH, CIENTISTA LOUCO

Monstro: Feiticeiro (motivação: usurpar poderes sobrenaturais)

O stress da vida acadêmica fez Beech surtar e decidir tomar para si a universidade para governá-la como um rei absoluto. Ele acabou de se mudar para seu laboratório escondido, onde ele está colocando os toques finais no seu exército de primatas-robôs antes de tomar a universidade. Beech não era uma pessoa sã normal, mesmo antes desse surto.

Dr. Beech não tem nenhum poder sobrenatural ou habilidades além daquelas que ele usou para criar seus supersoldados. Se Beech aprimorar a si mesmo, ele ganha os poderes e aprimoramentos marcados “Pós-aprimoramento” abaixo.

Poderes:

- **Feitiço de aprisionamento etérico-biônico:** Utilizando técnicas de programação matemáticas intrincadas para anexar biônicos em um hospedeiro vivo, uma consciência extradimensional é instalada no biônico como uma interface de controle. Possui o lamentável efeito colateral de subjugar a mente do hospedeiro com a mente do ser extradimensional (que não consegue compreender este universo).
- (Pós-aprimoramento) **Mão cirúrgica robótica** (ver ataques).
- (Pós-aprimoramento) **Rede de comunicação com lacaios:** Ele pode sentir qualquer coisa que qualquer um dos seus lacaios pode sentir, embora ele precise se concentrar ativamente para isso.
- (Pós-aprimoramento) **Rajada etérica** (ver ataques).
- (Pós-aprimoramento) **Percepção etérica:** Ele tem consciência de todas as coisas vivas imediatamente próximas (até cerca de 50 m) independente de obstáculos. Indivíduos “etericamente ativos” são mais fáceis de detectar — no caso dos caçadores, é qualquer um com Estranheza +2 ou +3.

Ataques: (Pré-aprimoramento) Tapa ineficaz: [0-dano contato]; (Pós-aprimoramento) Mão cirúrgica robótica: [3-dano contato lenta]; (Pós-aprimoramento) Rajada etérica: [1-dano perto mágica ignora-armadura].

Armadura: (Pré-aprimoramento) Nenhuma; (Pós-aprimoramento) [2-armadura].

Capacidade de dano: 7

Ileso | Morrendo — Instável:

Fraquezas: Monólogo presunçoso: Dr. Beech não pode ser vencido até que os caçadores ouçam ele contar todos os seus planos malignos; (Pós-aprimoramento) Interface de controle etérico-biônico: Se a interface for perturbada com magia ou energia eletromagnética, Dr. Beech não poderá mais controlar seus biônicos e estará vulnerável.

LABORATÓRIO DE PESQUISA DO DR. BEECH

Local: Toca (motivação: abrigar monstros)

O Dr. Beech pode ser encontrado aqui. Ele manda macacos e chimpanzés fazerem ou pegarem qualquer coisa que ele precise fora do laboratório.

Beech faltou uma semana do trabalho. Isto é tempo o bastante para ser notado pelas pessoas que também sabem dos boatos, mas a maioria delas assumiu que ele estava em uma “licença forçada” enquanto toda essa bagunça era resolvida.

Se os caçadores visitarem o apartamento de Beech, eles vão achá-lo abandonado, com algumas evidências de que malas terem sido aprontadas para um longo tempo fora.

O laboratório originalmente era um porão de armazenamento desocupado anexo aos túneis de serviço da universidade. Beech o converteu em uma fábrica de conversão de primatas-robôs. Há bancadas, mesas de operação, robôs cirúrgicos e muitos primatas-robôs: até 30 macacos, Koko e os chimpanzés (se eles não estiverem numa missão em outro lugar).

Os robôs cirúrgicos podem ser usados como uma arma por Beech, mas como eles estão presos nas mesas de operação eles são evitados facilmente. No entanto, eles são uma parte bem perigosa no fundo de qualquer luta. Se um caçador cair numa mesa de operação o processo de robotização vai começar iniciando pela remoção dos membros.

OS TÚNEIS DE SERVIÇO

Local: Armadilha (motivação: ferir intrusos)

Os túneis são a única forma dos caçadores conseguirem chegar ao laboratório do Dr. Beech e eles foram equipados para repelir intrusos e emboscadas. Beech instalou vários detectores de movimento e câmeras para garantir que ele seja alertado sobre intrusos e ele vai enviar os macacos para lidar com qualquer um que apareça bisbilhotando. Os macacos estão equipados com olhos-câmeras de visão-infravermelho, então eles podem ver as assinaturas de calor na escuridão total dos túneis.

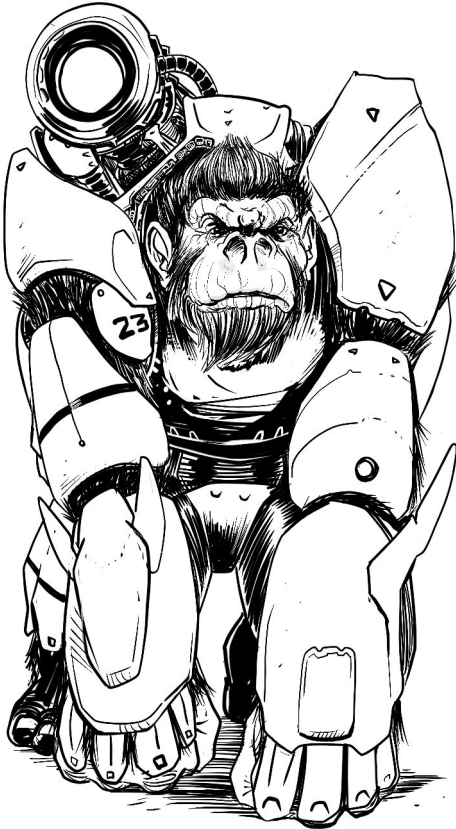
Os túneis podem ser confusos de navegar, então você pode querer pedir um movimento **agir sob pressão** para os caçadores se orientarem adequadamente após um ataque dos macacos.

KOKO, GORILA-ROBÔ (MODELO 3)

Lacaio: Assassino (motivação: matar os caçadores)

Koko é um gorila-biônico-possuído macho, ele foi mantido em jaulas por tanto tempo que ele é muito perigoso e instável para ficar solto. Assim que Beech ficar sabendo dos caçadores, ou estiver pronto para agir, Koko será solto.

Repare que Koko não foi roubado da universidade, mas adquirido por outros meios. Provavelmente Dr. Beech esteve em contato com contrabandistas de animais, esta ponta solta é uma boa candidata para se ligada em outras partes dos seus próprios jogos.



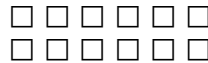
Poderes:

- **Força imensa:** Os membros de gorila ampliados de Koko podem superar qualquer humano e lidar com praticamente qualquer barreira ou peso.
- **Canhão laser:** Koko tem um canhão laser montado em seu ombro esquerdo.

Ataques: Laser: [2-dano contato perto longe]; Arrancar membros: [4-dano contato brutal].

Armadura: Blindagem biônica [2-armadura].

Capacidade de dano: 12



Fraqueza: Interface de controle etérico-biônico: Se a interface for perturbada com magia ou energia eletromagnética, Koko não poderá mais controlar seus biônicos e estará vulnerável.



CLARA, VIRGIL E NIM, CHIMPANZÉS-ROBÔS (MODELO 2)

Lacaio: Ladrão (motivação: roubar e entregar para o monstro)

Os chimpanzés são loucos, mas espertos. Eles gostam de se esgueirar e roubar coisas.

Poderes:

- **Garra-elétrica:** Cada chimpanzé teve um braço substituído por uma garra mecânica com cabo. A garra pode ser disparada até 30 metros e puxada de volta. Os chimpanzés podem usar isto para subir, se balançar, atacar e roubar coisas.

Ataques: Golpe de garra-elétrica: [2-dano perto restritiva]; Agarrar: [3-dano pessoal contato restritiva brutal]; Mordida: [2-dano pessoal].

Armadura: Blindagem biônica [1-armadura].

Capacidade de dano: 7 cada.

Clara

Virgil

Nim

Fraqueza: Interface de controle etérico-biônico: Se a interface for perturbada com magia ou energia eletromagnética, o chimpanzé não poderá mais controlar seus biônicos e estará vulnerável.

MACACOS-ROBÔS (MODELO 1)

Lacaio: Praga (motivação: espalhar-se e destruir)

Beech tem cerca de trinta macacos-robôs de várias espécies. Os macacos tendem a atacar em dois grupos de uns 15 indivíduos cada, as estatísticas abaixo são para um destes grupos de 15.

Poderes:

- **Canhão-elétrico:** Cada macaco está equipado com um pequeno canhão eletromagnético que eles vão carregar com qualquer coisa que tiverem à mão: pedras, lixo, fezes, etc.
- **Olhos-câmeras:** Eles podem ver infravermelho, então os macacos-robôs têm excelente visão na escuridão total, especialmente para perceber pessoas.

Ataques: Canhão-elétrico: [0-3-dano perto/longe] (depende da munição); Mordida: [2-dano pessoal].

Armadura: Blindagem biônica [1-armadura].

Capacidade de dano: 5 danos cada grupo.

Grupo um

Grupo dois

Cada ponto de dano sofrido pelo grupo significa que 3 macacos estão fora de ação.

Fraqueza: Interface de controle etérico-biônico: Se a interface for perturbada com magia ou energia eletromagnética, o macaco não poderá mais controlar seus biônicos e estará vulnerável.



PÁTIO DA UNIVERSIDADE

Local: Encruzilhada (motivação: reunir pessoas e coisas)

Há um grande pátio no centro do campus universitário. Ele está geralmente cheio de estudantes. Nas bordas do pátio os caçadores vão encontrar dois cafés, a biblioteca universitária e o prédio principal de administração.

DEPARTAMENTOS DA UNIVERSIDADE

Local: Central (motivação: revelar informação)

Os vários departamentos que os caçadores podem ter interesse, todos são parecidos: longos corredores, portas com sistemas obscuros de numeração (diferentes para cada departamento) e uma variedade de escritórios, salas de aula e áreas de armazenamento ladeando todos os corredores.

SALÃO NOBRE DA UNIVERSIDADE

Local: Prisão (motivação: prender e impedir a saída)

O Salão Nobre tem quase 100 anos e foi construído em um estilo gótico ornamentado. Uma sacada estreita dá visão para o palco principal e para a plateia. Janelas de vitrais ilustrando as virtudes acadêmicas têm lugar de destaque atrás do palco.

Este é o salão onde a cerimônia de graduação é celebrada todos os anos e é nesta cerimônia que Beech planeja atacar. Ele está tentando capturar tantos inimigos acadêmicos quanto for possível.

Para o seu ataque, Beech vai posicionar os macacos e chimpanzés na sacada e depois tomar o palco sendo escoltado por Koko. Então, ele vai anunciar que está assumindo o controle com um monólogo ensandecido, declarando que agora ele é o “grão-chanceler” da universidade. O único motivo que fará ele se interromper será para ordenar que os primatas-robôs contenham alguém que esteja escapando ou dominem alguém que esteja resistindo.

Após Beech terminar seu discurso, os primatas vão começar a escoltar grupos de funcionários e estudantes através dos túneis de serviço até a fábrica de conversão de primatas-robôs.

PAULINE BROOKS

Espectador: Vítima (motivação: colocar-se em perigo)

Uma guarda de segurança na universidade, condenada a ser mutilada nos eventos do “Dia” da contagem regressiva. Antes disso, Pauline pode ajudar os caçadores com detalhes da rotina padrão da equipe de segurança. Eles geralmente estão mais preocupados com estudantes criando pequenos problemas do que com qualquer tipo de ameaça grave.

Ataques: Cassetete: [1-dano contato].

Armadura: Colete anti-facada [1-armadura].

Capacidade de dano: 7

Ileso | Morrendo

DR. ANDREW CROUCH, REITOR DA FACULDADE DE MEDICINA

Espectador: Vítima (motivação: colocar-se em perigo)

Odeia intensamente o Dr. Beech, considerando-o desequilibrado e perigoso. Foi Dr. Crouch que finalmente revogou os fundos de Beech, o que deu início à crise atual.

Não quer revelar nada sobre Dr. Beech pois não refletiria bem para a faculdade. Ele não sabe muita coisa sobre os detalhes e extensão da pesquisa de Beech, exceto que muitas outras pessoas pensavam que era loucura, coisas além do reino da ciência.

DR. KAREN WATHEY, PESQUISADOR PROSTÉTICO

Espectador: Fofoqueiro (motivação: repassar rumores)

Antiga colaboradora do Dr. Beech, decidiu que ele estava indo longe demais e parou de ajudar. Também vazou detalhes das violações de ética de Beech para o Reitor para tentar fazer Beech ser punido.

Não quer revelar nada sobre Dr. Beech pois não refletiria bem para a faculdade. Ela sabe que Beech não tem escrúpulos quanto a quebrar regras éticas e começou a se preocupar sobre a possibilidade de que ele não tenha escrúpulos sobre quebrar outras regras também.

DR. HARVEY NOBLE, ROBOTICISTA

Espectador: Vítima (motivação: colocar-se em perigo)

Noble dedicou muito da sua carreira para criticar o Dr. Beech, desde o primeiro desentendimento deles sobre quem merecia um escritório melhor em um prédio que tinha sido demolido e reconstruído.

Noble vai falar com prazer dos vários defeitos do Dr. Beech, mas a perspectiva dele é de que Beech age primariamente para atacar Noble. Qualquer informação útil estará provavelmente envolta nas acusações genéricas de Noble de má conduta. Ele está ciente de que Beech estava pesquisando sistemas “malucos” de controle para biônicos, beirando a parapsicologia em alguns casos.

DR. CLAYTON HOLT, PRESIDENTE DO COMITÊ DE ÉTICA

Espectador: Testemunha (motivação: revelar informação)

Holt está encarregado do comitê de ética em pesquisas da universidade e, portanto, tem acesso a várias propostas de pesquisa de Beech. A maioria destas — especialmente as mais recentes e perturbadoras — foram negadas.

Holt também supervisionou as reclamações de violação ética contra Beech e está ciente de que Beech estava conduzindo experimentos prostéticos hediondos em animais.

A universidade (especificamente Reitor Crouch) insistiu para que o comitê mantivesse os detalhes destas sessões confidenciais devido ao perigo que elas representavam para a reputação da universidade. Holt não está totalmente feliz com essa situação e pode ser persuadido a revelar o que ele sabe se os caçadores derem boas razões (como indícios de Beech está continuando seu trabalho ilegalmente).

AMY PRITCHARD, ESTUDANTE

Espectador: Metódico (motivação: desconfiar dos caçadores)

Antiga estudante do Dr. Beech. Chocada pelos experimentos que ele estava conduzindo, Pritchard juntou-se a Milícia da Liberdade Animal.

Não quer contar para ninguém sobre Beech e os experimentos pois ela está envergonhada do seu próprio envolvimento neles. Ela sabe bastante sobre as teorias de Beech de sinergia etérico-biônica, mas não tem ideia de que ele conseguiu fazer elas funcionarem em aplicações práticas, mesmo que imperfeitamente.

ROBIN HARDING, LIBERTACIONISTA DA MILÍCIA DA LIBERDADE ANIMAL

Espectador: Inocente (motivação: fazer a coisa certa)

Harding é a chefe da filial da MLA na universidade. Ela é uma vegana estrita e uma fervorosa protetora dos animais.

Se questionada, ela dirá que a MLA não teve nada a ver com os primatas roubados, mas apenas porque eles mesmos não conseguiram libertar os primatas. As atividades de outros liberadores de animais têm o total apoio da MLA.

Harding tem muitos contatos com abrigos de animais e grupos de resgate, e seria interessante tê-la ao lado se algum dos primatas de Beech for resgatado vivo e precisar ser reabilitado.

CLUBE DOS GATOS MALUCOS

Local: Encruzilhada (motivação: reunir pessoas e coisas)

Um bar e espaço de música punk/alternativa, este também é o quartel-general “efetivo” da Milícia da Liberdade Animal. O bar é apertado e barulhento, as paredes são cobertas de murais bagunçados e pichações.

Se os caçadores vierem aqui disfarçados de policiais ou outras figuras de autoridade, os clientes tenderão a ser hostis.

Amy e Robin podem ser encontradas aqui quase todas as noites e se não estiverem alguém saberá onde elas estão.

CLAIRE GUIMARAS, CHEFE DA POLÍCIA LOCAL

Espectador: Testemunha (motivação: revelar informação)

Preocupada principalmente com a estranheza do crime, Guimaras não terá nenhuma pista específica quando os caçadores aparecerem pela primeira vez. Ele está claramente relacionado com os outros furtos na universidade, mas a violência extrema do ataque à guarda de segurança deixou-a bastante confusa.

Mais tarde na aventura, técnicos forenses vão reportar que as amostras da cena revelaram que pelos menos dois chimpanzés estavam envolvidos. Este fato não ajuda Guimaras em nada.

Se os caçadores puderem dar algumas pistas para ela ou algum tipo de explicação sobre o que está realmente acontecendo ela ficará muito agradecida.

OUTROS ESPECTADORES

Use estes modelos como ponto de partida para outras pessoas que os caçadores conversarem.

Nome (característica)	Tipo de espectador (motivação)
Lavonyelle Robinson (inabalável)	Testemunha (revelar informação)
Yvette Suhre (pontual e organizada)	Vítima (colocar-se em perigo)
Bernard Warnes (espiritualizado)	Fofoqueiro (repassar rumores)
Louise Farrar (determinado e otimista)	Vítima (colocar-se em perigo)
Kris Kiesling (melodramático)	Intrometido (intrometer-se nos planos)
Yukiko Katagiri (mal-humorado)	Metódico (desconfiar dos caçadores)





CONFORME O JOGO PROGRIDE

Aqui estão as coisas que você precisa ter em mente conforme vocês forem jogando os mistérios e elaborando a história da equipe e do mundo.

NO FINAL DE CADA MISTÉRIO

Isto funciona da mesma forma que no primeiro mistério:

- Organize suas anotações do mistério.
- Fale com todos sobre como tudo rolou e veja se eles têm planos para o que fazer em seguida ou ideias para depois.
- Reflita se o mistério te deu mais ideias para seus arcos existentes ou sugeriu um novo.

VERIFICANDO OS SEUS ARCOS

Após cada mistério, veja cada um dos seus arcos e pense no que foi revelado em jogo. Se alguma coisa relevante aconteceu, atualize o arco com as ameaças novas, alteradas ou destruídas.

Avance as contagens regressivas de acordo com os eventos em jogo e nos bastidores. Você deve fazer isto se os eventos durante o último mistério apontam para isto (exemplo: se os caçadores falharam em evitar a trama maligna) ou se já tiver passado tanto tempo que o próximo evento na contagem regressiva do arco já deve ter acontecido (exemplo: relatos isolados de zumbis nos últimos meses agora se tornaram relatos espalhados de ataques de zumbis).

Se você avançar um arco devido a eventos dos bastidores, você deve fazer o próximo mistério ser sobre o arco para que os caçadores tenham a chance de impedir o seu progresso.

Além disso, uma contagem regressiva de arco pode dar uma ideia para o próximo mistério, mesmo se ela não for diretamente relacionada com o avanço da contagem regressiva.

CONSTRUINDO A MITOLOGIA

Conforme o jogo progride, durante o curso de vários mistérios, continue construindo a mitologia do seu mundo: a história, a lógica e as regras por trás dos motivos pela qual as coisas são como são. Quais são as regras da magia? Por que estes monstros existem? Quem são os grandes poderes que estão conspirando contra a humanidade?

Isso deve se desenvolver naturalmente. Conforme o mundo for se desenvolvendo, você vai se pegar pensando: “Por que este monstro fez isso?” ou “Por que este líder de culto maluco quer isso?”. As respostas para estes tipos de questões vão formar as bases da sua mitologia.

Para tornar o processo mais fácil, mantenha um registro de todas as peças que você criou com um mistério ou adicionou durante o jogo. Guarde as fichas de mistério também. Registre quaisquer pontas soltas, ameaças divertidas, mortes significantes e outros detalhes que valham a pena revisar.

Observe as implicações de cada mistério: Elas sugerem alguma coisa que deveria ser parte da mitologia? Talvez você tenha descoberto uma regra para magia ou porque os monstros existem? Ou então como estas criaturas operam ou qual é seu objetivo final?

Arcos e mitologia caminham lado a lado. O modo como sua mitologia cresce vai indicar as formas como seus arcos vão se desenrolar. E os arcos vão apontar os elementos que devem ser partes da sua mitologia.

FIM DE JOGO

O jogo possui algumas medidas internas de progresso, coisas que podem indicar que uma das histórias de um caçador está chegando ao fim ou até mesmo que história de toda equipe está acabando. Eu vou falar sobre o que você deve procurar e como lidar com estes sinais quando você encontrá-los.

SUBINDO DE NÍVEL E MELHORIAS

A maioria das sessões espera que os caçadores subam de nível uma ou duas vezes, conseguindo uma ou duas melhorias. No começo, isso não contribui muito de uma forma ou outra em como a história transcorre.

No entanto, quando os caçadores conseguirem as melhorias avançadas após cinco subidas de nível, eles estarão chegando no topo da eficiência. Um caçador que tenha pego a maioria das melhorias iniciais e algumas melhorias avançadas terá uma grande variedade de movimentos para lidar com os problemas que ele possa encontrar e, portanto, as coisas costumam acontecer da maneira que ele quer.

Quando um caçador atingir esse ponto, tente impulsionar os arcos relacionados a esse caçador em direção ao encerramento. Dependendo da rapidez que os caçadores conseguem melhorias no seu jogo, espere que eles cheguem nesse ponto depois de dez ou vinte sessões.

Também há a melhoria avançada “aposente este caçador para uma vida segura”. Se alguém escolher isso, ou estiver seriamente considerando isso, é uma dica de que a história desse caçador está chegando ao fim (embora isso não seja necessariamente o fim da história para o resto da equipe).

ESGOTANDO A SORTE

Níveis de sorte também são outra medida do progresso da história. Sorte será usada gradualmente conforme você joga.

Se um caçador estiver chegando ao final da sua Sorte, isso é outro sinal que a história dele precisa acabar. Do contrário, ele será morto por um monstro mais cedo ou mais tarde (ou porque ele não consegue mais reduzir o dano sofrido, ou por causa de um movimento severo que você fez contra ele).

Alguns tipos de caçadores têm efeitos especiais conforme eles gastam Sorte também:

- Quando o Escolhido gastar Sorte, você deve incluir alguma coisa da sina dele no jogo.
- Quando o Delinquente gastar Sorte, isto significa que alguém do passado dele vai reaparecer logo.
- Quando o Sinistro gastar Sorte, as demandas do lado sombrio dele crescerão.



LIDANDO COM ARCOS

Os outros elementos de jogo que levam ao fim do jogo são seus arcos: se os arcos que mais estiverem preocupando os caçadores forem concluídos (tanto com os caçadores impedindo o que quer que fosse acontecer, quanto falhando ao evitar isto), isto sugere que está chegando a hora de encerrar.

OUTRAS COISAS A CONSIDERAR

O ritmo do desenvolvimento dos caçadores e dos arcos não são as únicas coisas que você deve usar para tomar decisões sobre quando um jogo deve acabar. Quando um caçador morre e o jogador decide criar um substituto, ou quando alguém decide jogar com um segundo personagem, então esse novo caçador começa do princípio. Isso vai acabar misturando as capacidades dos diferentes personagens. E se os caçadores estiverem se aposentando ou sendo substituídos na equipe, isto pode indicar que você está trilhando o caminho de uma longa saga.

COMO FINALIZAR UM JOGO

Se você acha que as coisas estão caminhando para um clímax e uma resolução, é uma boa ideia falar com o resto do grupo e mencionar que você está sentindo isso. Eles vão te dizer se concordam ou se eles acham que ainda existem assuntos inacabados para serem resolvidos.

Se houver um consenso de que for hora de finalizar o jogo, então planeje os próximos mistérios para isso. Faça-os terem um escopo maior, serem mais épicos e garanta que os arcos importantes sejam resolvidos.

Se não houver consenso de que é hora de finalizar e houver vontade de continuar, esta é a dica para começar a pensar em novos arcos para substituir os que forem sendo terminados, e talvez para novos caçadores se juntarem a equipe.



JOGOS AVULSOS

Se você que quiser conduzir um único mistério (talvez como um jogo de convenção ou para uma mudança do seu jogo habitual), aqui está o que fazer.

CAÇADORES AVULSOS

Use cartas de mistério para compartilhar as informações dos bastidores que os caçadores deveriam saber. Elas também podem ser usadas para deixá-los a par de qualquer regra personalizada para a criação dos seus caçadores. Se você não estiver fornecendo cartilhas de caçadores específicos, você pode escrever cartas que são direcionadas para diferentes especialidades, por exemplo: uma para um brigo, uma para um usuário de magia, uma para um investigador.

Os caçadores devem começar com menos pontos de Sorte: dê 1-3 para eles (dependendo de quão difícil você quer que o mistério seja). Você pode permitir que eles tenham uma subida de nível grátis após criarem os seus caçadores para compensar eles terem menos pontos de Sorte para salvá-los.

É útil escolher um conceito de equipe para o jogo e apenas dizer para todos quem é a equipe e como ela funciona. Você pode precisar fazer certas cartilhas serem obrigatórias, sugerir outras que se encaixem melhor e deixar outras de fora completamente. Por exemplo, se seu conceito de equipe está centrado no Profissional e ter um Iniciado pode não funcionar bem, então não ofereça a cartilha do Iniciado como opção.

Eu recomento bastante que você deixe todos criarem seus próprios caçadores (mesmo se você restringir os tipos disponíveis). Fazer todas as escolhas durante a criação dos caçadores — sobre suas habilidades, histórico e assim por diante — faz os jogadores se envolverem mais na forma como jogo vai funcionar.

Você pode reduzir as opções disponíveis na criação de caçadores para se adequar ao seu mistério. Você pode fazer isto com uma carta de mistério: inclua uma instrução como “Aliás, quando você estiver escolhendo seus movimentos, **este movimento** será particularmente útil neste mistério, **esse movimento** não é permitido e **aquele movimento** provavelmente não vai ser relevante.”

CRIAÇÃO DE MISTÉRIO AVULSO

Um ou duas reviravoltas funcionam muito bem em um jogo avulso. Por exemplo, dê aos caçadores um gancho que parece ser um monstro clássico (fantasma, vampiro, lobisomem, etc.), mas que acaba sendo alguma coisa totalmente diferente.

Você pode facilitar sua vida se trazer um mapa de possíveis locais, uma lista de nomes e alguns espectadores pré-escritos (você sempre consegue achar espaço para um tira desconfiado ou algumas vítimas ingênuas).

Sem a expectativa de que o jogo vai continuar, você também está livre para aumentar o nível de perigo das ameaças. Você pode ter:

- mais poderes sobrenaturais.
- mais lacaios ou múltiplos monstros.
- ataques de monstros e lacaios com maiores danos.
- maior capacidade de dano suportado antes de morrer para monstros e lacaios.
- ameaças que se focam diretamente nos caçadores ou nos seus entes queridos.

Também pense na escala dos eventos. Em um jogo avulso, os riscos do mistério podem ser enormes: epidemias de zumbis, legiões do Inferno sendo liberadas sobre a terra, deuses medonhos de além das estrelas — qualquer ameaça grandiosa é aceitável.

Se sua equipe incluir caçadores com elementos centrais de história (o Escolhido e sua sina, o Injustiçado e seu nêmesis, o Profissional e sua Agência, o Iniciado e sua Seita, etc.), então ligue estes elementos ao mistério também. Pense nestes elementos centrais quando você decidir quais cartilhas de caçadores levar à mesa, aí então você pode deixar as lacunas apropriadas no seu mistério (exemplo: você pode deixar espaço para adequar suas ameaças para serem compatíveis com a sina do Escolhido). Você deverá ter tempo para fazer isso enquanto os outros jogadores criam seus caçadores — a medida que eles forem criando, descubra o que escolheram para seus caçadores e você poderá ajustar rapidamente suas notas para se adequarem ou sugerir ao jogador coisas que vão funcionar com o que você planejou.

CONDUZINDO UM MISTÉRIO AVULSO

No geral, siga as instruções para a primeira sessão.

Dê a todos uma pequena introdução às regras antes de eles criarem seus caçadores. A ideia de movimentos e o que as classificações significam (páginas 29) é suficiente. Explique as outras regras quando você precisar delas em jogo.

Pegue leve nas perguntas, já que você não precisa construir tanta mitologia baseada nas respostas.

Você também pode ser bem mais duro com os caçadores durante o jogo. Coloque mais horror e não contenha o perigo.

NÚMERO DE JOGADORES

O número ideal de pessoas para jogar MONSTRO DA SEMANA é três ou quatro jogadores e um Guardiã. É claro que nem sempre você consegue exatamente essa quantidade de pessoas para jogar.

Se você tiver apenas um ou dois caçadores num jogo, ele será mais focado nestes caçadores. Deixe-os falar mais e se esforce para colocar elementos que os jogadores criaram nas histórias dos seus caçadores, entrelaçando estes elementos em seus mistérios e arcos.

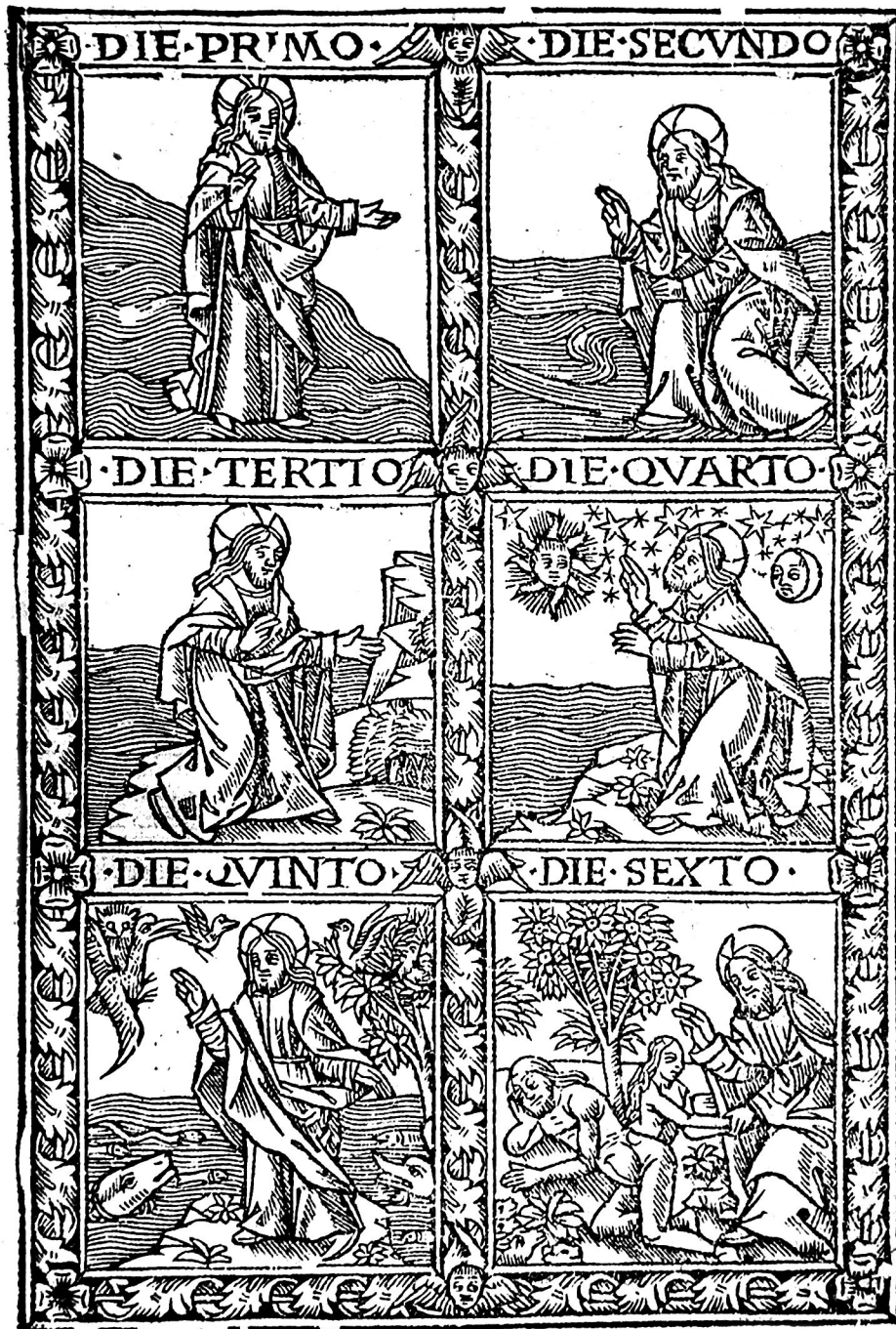
Se você tiver mais de quatro jogadores, você vai perceber que a criação toma mais tempo. Se você quiser, você pode economizar algum tempo fazendo cada jogador escolher histórico apenas para alguns do grupo — por exemplo, para um jogador sim e um jogador não na mesa. Conexões com outros caçadores podem se desenvolver durante o jogo.

Você também pode descobrir que é mais difícil fazer malabarismos com o tempo sob os holofotes em um grupo tão grande. Você pode sugerir que a equipe se divida para investigar o mistério, permitindo que você pule de um grupo para o outro conforme o mistério vai se desenrolando. Você pode encorajar os outros jogadores a compartilharem os holofotes e a serem fãs dos outros caçadores.

Com grupos grandes, você também vai perceber que cada caçador faz menos rolagens de movimento (e, portanto, vai receber menos pontos de experiência) e que o combate pode se tornar moleza ou se arrastar demais. Algumas das técnicas para manter as lutas interessantes vão ajudar nestas situações (veja a página 242).

CREATIO MVNDI.

Liber Genesis, Hebraicè Beresith.





PERSONALIZANDO O SEU JOGO

Você tem à disposição uma variedade de formas de personalizar seu jogo de MONSTRO DA SEMANA. Estes são meus conselhos, indo desde mudanças sutis (movimentos personalizados) até as mais ambiciosas (alterando tudo isso para um jogo totalmente novo).

MOVIMENTOS PERSONALIZADOS

Movimentos personalizados são movimentos que você cria para dar ao seu jogo uma identidade e uma sensação única. Se você quiser definir os poderes únicos de um monstro, coisas especiais que uma outra ameaça pode fazer ou até mesmo movimentos que os caçadores possam usar, crie um movimento personalizado usando o processo abaixo.



DEFININDO O MOVIMENTO

Movimentos personalizados para ameaças começam com uma ideia básica. O que a ameaça é capaz de fazer? Se as habilidades da ameaça não são cobertas pelos movimentos do Guardião e de ameaças existentes, então você precisa definir um movimento personalizado.

Movimentos personalizados para os caçadores podem estar disponíveis como uma melhoria ou alguma coisa que todos eles podem fazer quando certas condições são cumpridas. Ele também pode codificar alguma coisa que um caçador já faz, se você quiser uma regra consistente para como esta coisa funciona.

ACIONANDO O MOVIMENTO PERSONALIZADO

Cuidadosamente defina quando o movimento personalizado se aplica: ter uma condição específica de acionamento garante que você sabe quando usar o movimento. O acionador está lá para forçar uma descrição apropriada do movimento, então não há dúvida sobre quando ele acontece. Alguma coisa como “quando você **descer nos esgotos**”, “quando você **chamar o demônio Uhul**” ou “quando você **molhar-se com bile de lâmia**”.

TIPOS DE MOVIMENTO

Existem movimentos de três tipos principais:

- Uma rolagem, geralmente adicionando uma classificação. Defina o que acontece em um bom sucesso (10+), em um sucesso parcial (7–9) e em uma falha (6-). Note que você pode especificar um número qualquer para ser adicionado e não apenas uma classificação: dano sofrido, total de pessoas sacrificadas para um feitiço, etc.
- Um bônus ou penalidade para alguma circunstância.
- Um efeito especial que se aplica em certas circunstâncias.

Use os movimentos que eu forneci ao longo deste livro como exemplos e modelos gerais. Todos os movimentos de personagem, os movimentos básicos e os exemplos de movimentos nas seções de Mistérios e de Arcos foram criados para se encaixarem nesse padrão.

Movimentos personalizados podem ser muito mais limitados que outros movimentos ou eles podem ser imensamente mais poderosos. Não há nenhum problema nisso, contanto que eles sejam exatamente o que você precisa nessa parte do seu jogo.

EXEMPLOS DE MOVIMENTOS PERSONALIZADOS

Aqui estão mais alguns exemplos para demonstrar que tipos de movimentos você pode criar. Eu coloquei o acionador do movimento em **destaque**, para que você possa perceber quando ele se aplica. Depois eu explico mais razões para criar o movimento dessa forma e o efeito que eu pretendia.

UMA AURA DE TERROR

*Uma antiga aparição possui uma aura de terror. Qualquer um que **ficar a 5 metros da aparição** recebe -1 constante, a não ser que consiga **agir sob pressão** para resistir ao medo.*

Este é um movimento de penalidade acionado por estar perto do monstro. Ele é projetado para tornar os ataques próximos ao fantasma mais difíceis, o que pode fazer os caçadores pensarem em formas alternativas para derrotá-lo.

CONHECE COMO A PALMA DA MÃO

*Ed O'Grady (espectador: testemunha) é um andarilho experiente e conhece as matas e morros próximos como a palma da mão. Se você **pedir seu conselho sobre a área ou como encontrar algum lugar**, reserve 1 que você pode gastar para receber +1 em qualquer rolagem que fizer seguindo as orientações dele.*

Este é um movimento de bônus, uma coisa para marcar esse espectador específico como alguém que vale a pena prestar atenção.

A MATILHA DE CAÇA INFERNAL

*Essa matilha de caça de treze cães de caça infernais (lacaio: brutamontes) servem um senhor demônio. Os cães de caça podem **marcar alguém até a morte** com uma mordida. A pessoa marcada depois pode escapar, mas a matilha saberá a localização da pessoa marcada para sempre.*

Este é um movimento de efeito especial, acionado pelos cães de caça mordendo alguém. Este movimento adiciona um problema de longo prazo que poderia continuar em jogo mesmo depois do mistério atual ter sido resolvido.

PESADELOS

*Quando você for **dormir nesta cidade**, conte quantas vezes você dormiu aqui e role +dormidas. Com 10+, você tem visões em pesadelos do que vai acontecer e você sabe que isto não pode ser impedido: você deve **agir sob pressão** para sair do desespero e fazer alguma coisa de verdade sobre as visões. Com 7-9, você tem visões em pesadelos do que vai acontecer, mas isso é tudo. Com uma falha, você dorme como um bebê.*

Este movimento faz parte da ameaça de local que descreve a cidade. É um outro tipo de movimento de rolagem que diz aos caçadores que esta cidade está em grandes apuros e eles precisam resolver isso logo antes que muitas noites se passem.

PROCURANDO NOS PÂNTANOS

Quando você **procurar nos pântanos** (local: labirinto), role +Esperteza. Com 10+, as coisas parecem apontar para um lugar específico: receba +1 adiante para investigar. Com 7-9, você pode investigar, mas também deve escolher uma das coisas ruins abaixo. Com uma falha, todas as três coisas ruins acontecem.

Coisas ruins que podem acontecer nos pântanos:

- Alguma coisa está seguindo você.
- Você está perdido, e seu celular e GPS não estão funcionando direito.
- Você esbarra com alguma coisa abominável.

Procurando nos pântanos é um movimento de rolagem. Ele foi projetado para tornar os pântanos um pouco mais interessantes do que uma ameaça de local normal. Ao fazer a rolagem, você faz o jogador escolher o que acontece. Isto faz eles se envolverem mais com a situação (além do que, é emocionante apenas saber que há um movimento especial para ser rolado).

INVOCANDO OS ESPÍRITOS DA CHAMA

Este é um movimento para um caçador que usou várias vezes o movimento **usar magia** com um efeito específico, então nós decidimos fazer um movimento personalizado para esse feitiço.

Quando você **invocar os espíritos da chama** você precisa jogar alguma bebida bem forte no fogo e chamar os espíritos pelo nome (tantos quantos você desejar). Role +Estranheza. Com 10+, todos os espíritos chamados vêm, eles contam algumas coisas específicas e queimam tudo que você quiser. Com 7-9, um deles vem e vai te contar algumas coisas obscuras, depois ele vai queimar algumas coisas, a maioria delas você queria queimada. Com uma falha, os espíritos estão irritados. Eles podem recusar suas invocações por um bom tempo ou alguns deles podem aparecer e exigir um sacrifício seu agora, senão...

Este é um outro movimento de rolagem, projetado para ser uma versão ligeiramente diferente de **usar magia** que lida com este feitiço específico. Repare que ele é mais seguro, mas é bem mais específico do que o movimento **usar magia**.

MEMÓRIAS IMPRECISAS

Este é um movimento para um mistério que lida com um monstro que pode dominar as mentes das pessoas.

*Quando um caçador **questionar alguém que tenha visto o monstro**, ele ouve uma destas respostas além das perguntas e respostas normais:*

- *Ele diz que alguma coisa que contradiz diretamente um fato que o caçador já sabe (exemplo: “Eu estava trabalhando” quando ele sabe que não estava).*
- *Ele não se lembra desse momento de jeito nenhum.*
- *Ele se lembra disso, mas a memória é claramente uma invenção (exemplo: “Depois de chegar em casa eu jantei, assisti um pouco de TV e depois eu fui jantar”).*

Este é um movimento de efeito especial. As contradições óbvias dele são uma forma dos caçadores perceberem que o monstro que estão procurando pode entrar na mente das pessoas e alterar as memórias delas, fazer elas mentirem ou alguma coisa do tipo.

AVERIGUAR UMA INSTALAÇÃO DA AGÊNCIA

Aqui está um movimento para um arco. Ele vai junto com um arco sobre a Agência do Profissional.

*Quando você **explorar uma instalação da Agência** isto vale como **investigar um mistério**, mas você também pode fazer estas perguntas:*

- *O que eu descobro sobre os objetivos reais da Agência?*
- *Eu descobro coisas suspeitas de quem?*

Este é um movimento de efeito especial, adicionando algumas opções extras para investigações relacionadas com coisas específicas que surgiram nas investigações prévias do caçador sobre a Agência (e um movimento similar no seu jogo poderia ter perguntas adequadas ao que já aconteceu com seus caçadores). Você pode adicionar mais perguntas depois se os caçadores inventarem outras coisas que desejam investigar.

AMEAÇAS

PERSONALIZADAS

Se houver necessidade para um tipo específico de ameaça que não se encaixa totalmente nas que já estão definidas, apenas adicione-a. Tudo que é necessário é um nome, motivação e quaisquer movimentos personalizados que ela puder fazer.

Decida se é um monstro, lacaio, espectador ou local. Se ela não se encaixar em nenhum desses, você pode criar um novo tipo de ameaça com sua própria lista de movimentos especiais.

EXEMPLO DE AMEAÇA

PERSONALIZADA: UM CULTO MALIGNO

Esta ameaça personalizada representa um culto maligno que infesta uma cidade pequena. Isto é uma ameaça de lacaio.

Eles Estão Por Toda Parte! (motivação: fazer as pessoas terem medo de falar).

Esta ameaça tem este movimento personalizado:

Quando um caçador **perguntar aos locais sobre alguma coisa estranha**, role +Esperteza. Com 10+, o caçador descobre sobre a pessoa:

- Se ela for um membro do culto: que esta pessoa está escondendo alguma coisa importante.
- Se ela for uma pessoa normal: que esta pessoa está assustada demais para revelar alguma coisa.

Com 7–9, o caçador sabe que alguma coisa está errada, mas não sabe exatamente o que.

Com uma falha, o culto fica sabendo que este caçador está fazendo perguntas sobre eles (independente de este ter sido o assunto ou não).

REGRAS ANTIGAS DE EXPERIÊNCIA

Na primeira edição de MONSTRO DA SEMANA, a forma como os caçadores ganhavam pontos de experiência era diferente. Aqui está o sistema original para aqueles que preferirem ou para que quiser saber como era.

Caçadores não marcam experiência em rolagens falhadas (6 ou menos) e não há nenhuma lista de perguntas no final da sessão para ganhar experiência.

Qualquer movimento que diga que um caçador marca experiência permanece inalterado.

No início de cada sessão, cada caçador deve escolher um outro caçador da equipe que ele ache que tem o relacionamento mais próximo com ele. O jogador desse caçador escolhe uma classificação para ser destacada. Então o Guardião escolhe uma segunda classificação para ser destacada para cada caçador.

Sempre que o caçador fizer uma rolagem com uma classificação destacada ele marca experiência, independente do resultado ter sido um sucesso ou falha.

COMPARTILHANDO AS FUNÇÕES DO GUARDIÃO

Se seu grupo quiser ir trocando as funções (quem é o Guardião e quem joga como caçador), o jogo consegue lidar com isso sem muitos problemas.

Você precisa decidir se terá todos os arcos do jogo abertos para as pessoas usarem quando for a vez delas como Guardião, ou se vai mantê-los em segredo. Se os arcos são secretos, então cada um de vocês terá que cuidar dos seus próprios arcos e ligá-los com seus próprios mistérios.

Aí então vocês podem ir trocando a vez de quem é o Guardião, cada um preparando e conduzindo um mistério. Eu sugiro que o caçador de cada Guardião atual dê um tempo da equipe (pois controlar tudo que o seu caçador e as ameaças do mistério estão fazendo é demais para lidar). Você pode querer considerar um conceito de equipe que permite que alguns dos caçadores estejam ausentes sempre que for conveniente de forma crível. Por exemplo, todos vocês podem trabalhar para uma organização que investiga monstros, com cada equipe sendo montada conforme for necessário no momento: desta forma podemos dizer que um determinado caçador está em outro caso (ou de licença) para explicar sua ausência.

Também é uma boa ideia manter um diário compartilhado (ou configurar uma *wiki*) com todos os mistérios, monstros e outras coisas que vocês encontraram, para que todos estejam a par de tudo quando for reutilizar elementos de mistérios passados.

CARTILHAS PERSONALIZADAS

Eu encorajo a criação de novos tipos de caçadores para o seu jogo e o compartilhamento destes resultados com outros jogadores e grupos através da internet. Aqui eu descrevo como criar uma nova cartilha.

CONCEITO

Para começar, certifique-se de que o conceito é bom o suficiente. Se você só consegue pensar em um único exemplo do seu possível tipo de caçador na ficção o conceito provavelmente é específico demais. Mas se você conseguir pensar em um *tipo*, então ele é um bom candidato. Fora isso, basta escolher alguma coisa muito legal.

CLASSIFICAÇÕES

As linhas de classificações devem somar três, e normalmente cada tipo de caçador tem uma classificação que é sempre +2. Se você tiver uma segunda classificação +2 em uma linha, conte essa segunda +2 como uma +3 em vez disso.

Uma linha normal de classificações:

Sutiliza +2, Firmeza +1, Esperteza ±0, Braveza +1, Estranheza -1 (Total 3)

Uma linha de classificações com duas classificações +2:

Sutiliza -1, Firmeza +2, Esperteza -1, Braveza +2, Estranheza ±0 (Total 2, mas contado como 3 devido ao segundo +2)

O Monstruoso sempre recebe +3 de Estranheza como um caso especial: ele tem um movimento não declarado que concede +1 em Estranheza.

O Escolhido também varia essa regra: recebe duas classificações +2 (cada linha tem um par diferente), além disso de cada linha soma quatro — o Escolhido também tem um movimento extra não-declarado que dá a ele esta vantagem.

MOVIMENTOS

Cada tipo de caçador recebe três movimentos também. Para muitos, um ou dois destes movimentos serão obrigatórios.

Alguns movimentos não são considerados como tal para fins de contagem — isto vale para movimentos que não são puramente vantajosos, ou seja, que tenham tanto um lado bom quanto um ruim. O movimento do Iniciado **Boa reputação na Seita** é um destes: os lados positivos e negativos do movimento se equilibram, então o Iniciado recebe outras três escolhas de movimentos puramente úteis.

Algumas cartilhas possuem movimentos que são puramente ruins (a maldição do Monstruoso e o lado sombrio do Sinistro, por exemplo). Quando uma cartilha tem um movimento puramente ruim, dê a ela um movimento útil extra para compensar isso.

Nem todos os movimentos das cartilhas são explicitamente chamados desta forma. Por exemplo, o refúgio do Especialista é um movimento, mas não é referido como tal. Faça isto se o movimento é alguma coisa especial que não se encaixa na lista geral de coisas que um caçador pode fazer.

EQUIPAMENTOS

Listas de equipamentos e armas são criadas primariamente de acordo com o que faz sentido para a cartilha. Tente incluir itens que direcionam sua visão sobre o que é legal e emocionante sobre este conceito.

HISTÓRICO

As escolhas do histórico é lugar onde você tem uma grande oportunidade de direcionar o seu conceito. Cada relacionamento em potencial com outro caçador deve refletir um aspecto do que torna seu novo tipo caçador mais emocionante.

MELHORIAS

Melhorias geralmente incluem:

- Uma classificação que pode ser melhorada para +3.
- Três classificações que podem ser melhoradas para +2.
- Duas escolhas de movimentos de outra cartilha.
- Duas escolhas de movimentos extras desta cartilha.
- Duas escolhas especiais. Estas devem ser específicas para o tipo de caçador e devem refletir como ele vai se desenvolver e crescer.
- Opcionalmente, adicione uma melhoria avançada (ou duas) específicas para este tipo de caçador. Apenas faça isso se houver alguma coisa que realmente precisa estar aqui, como a resolução final de questões temáticas únicas à cartilha.

EQUILÍBRIO?

Não se preocupe em equilibrar seu tipo de caçador com os outros. Se você seguir (mais ou menos) as orientações acima, a cartilha vai funcionar bem com os outros tipos de caçadores.

COMPARTILHANDO

Por favor, compartilhe seus próprios conteúdos com outros fãs de MONSTRO DA SEMANA. Veja a página 19 para encontrar alguns lugares onde você pode nos encontrar.

UM JOGO TOTALMENTE NOVO

APOCALYPSE WORLD de Vincent Baker foi construído tendo *hacks* (modificações) em mente. Eu não tenho muito a acrescentar às orientações deste jogo, mas como pode ser que você não tenha APOCALYPSE WORLD, eu vou falar um pouco sobre o que fazer se você quiser pegar estas regras e usá-las para alguma outra coisa.

As peças chaves são os objetivos e princípios do Guardião e os movimentos básicos. Estes são os controles mais importantes para ajustar como o jogo se desenrola.

O cenário pode ficar, em grande parte, implícito. Use as cartilhas, movimentos básicos, ameaças e movimentos do Guardião para dar um cenário ao jogo. Isso permite que cada grupo preencha os outros detalhes para se adequarem aos seus jogos.

Se você quiser comparar e ver lado a lado, aqui estão outros *hacks* de APOCALYPSE WORLD que você pode se interessar:

- MONSTERHEARTS de Avery Mcdaldno bebe de uma fonte parecida com a de MONSTRO DA SEMANA, mas é sobre os relacionamentos sobrenaturais complicados de BUFFY e TRUE BLOOD (e CREPÚSCULO). Especificamente, verifique como os movimentos básicos de MONSTERHEARTS enfatizam formas de resolver conflitos diferentes das de MONSTRO DA SEMANA.
- Avery também criou SIMPLE WORLD, uma estrutura para construir seus próprios jogos usando regras baseadas em APOCALYPSE WORLD. É um bom lugar para começar o seu *hack*.
- DUNGEON WORLD de Sage LaTorra e Adam Koebel é uma abordagem moderna aos jogos clássicos de exploração de masmorras.
- SAGAS OF THE ICELANDERS de Gregor Vuga tem movimentos e cartilhas que refletem os papéis sociais esperados.
- WORLD OF DUNGEON de John Harper é uma versão extremamente diminuída (mas ainda perfeitamente jogável) de DUNGEON WORLD. É uma boa ilustração de que não é necessário ter muita coisa.





INSPIRAÇÃO

Aqui está uma grande lista de coisas que me inspiraram, em maior ou menor grau.

As várias ficções listadas abaixo alimentaram o meu conceito de como os caçadores de monstros no mundo moderno poderiam ser. Elas cobrem um grande leque de estilos, desde horror puro até comédia. **MONSTRO DA SEMANA** pode se encaixar em qualquer ponto ao longo desse espectro, mas por padrão ele é como a série de televisão **SUPERNATURAL**. Esta é minha inspiração número um.

As inspirações de jogos me deram ideias para as regras, como arranjar o texto ou como usar o horror em jogos de interpretação.

SÉRIES DE TELEVISÃO

As fontes principais são SUPERNATURAL e BUFFY A CAÇA-VAMPIROS.

Também são relevantes: FRINGE; ARQUIVO X; TRUE BLOOD; BEING HUMAN; DOCTOR WHO; GRIMM; THE FADES; WEREWOLF; BRIMSTONE; REAPER; SANCTUARY; SLEEPY HOLLOW; PENNY DREADFUL; THE VAMPIRE DIARIES; e THE ORIGINALS.

FILMES

OS AVENTUREIROS DO BAIRRO PROIBIDO; QUANDO CHEGA A ESCURIDÃO; DRÁCULA (qualquer versão: minhas favoritas são NOSFERATU de Murnau, o remake NOSFERATU – O VAMPIRO DA NOITE de Herzog, e DRÁCULA de Bram Stoker de Coppola); FOME DE VIVER; BUBBA HO-TEP; UM LOBISOMEM AMERICANO EM LONDRES; DOG SOLDIERS – CÃES DE CAÇA; OS GAROTOS PERDIDOS; A HORA DO ESPANTO (antigo ou novo); HELLBOY e HELLBOY II – O EXÉRCITO DOURADO; UMA NOITE ALUCINANTE 3; MY NAME IS BRUCE; O CAÇADOR DE TROLL; ATAQUE AO PRÉDIO; ALIEN – O OITAVO PASSAGEIRO; ALIENS – O RESGATE; O ENIGMA DE OUTRO MUNDO de Carpenter; GUARDIÕES DA NOITE; e GUARDIÕES DO DIA.

LIVROS

THE DRESDEN FILES de Jim Butcher; a série TWENTY PALACES de Harry Connelly; a série FELIX CASTOR de Mike Carey; a série MONSTER HUNTER INTERNATIONAL de Larry Correia; DRÁCULA de Bram Stoker; qualquer coisa de H. P. Lovecraft; a trilogia de NOTURNO de Guillermo del Toro e Chuck Hogan; DECLARE, LAST CALL, EXPIRATION DATE, EARTHQUAKE WEATHER e THE ANUBIS GATES de Tim Powers; a série LAUNDRY de Charles Stross; a trilogia O REINO ANTIGO de Garth Nix; e THE ROOK de Daniel O'Malley.

QUADRINHOS

HELLBOY, BPRD e BPRD: HELL ON EARTH de Mike Mignola; HELLBLAZER; ATOMIC ROBO de Brian Clevinger e Scott Wegener; NEXTWAVE: AGENTS OF H.A.T.E. de Warren Ellis e Stuart Immonen; S.H.O.O.T. FIRST de Justin Aclin e Nicolas Daniel Selma; DYLAN DOG criado por Tiziano Sclavi.

JOGOS

Este é um *hack* do APOCALYPSE WORLD de Vincent Baker, que é um excelente jogo e que eu recomendo fortemente se você deseja passar algum tempo em um deserto pós-apocalíptico.

Outros jogos que forneceram inspiração (em nenhuma ordem específica): UNKNOWN ARMIES; FIASCO; GEIGER COUNTER; MOUSE GUARD; INSPECTRES; GURPS: BLACK OPS; GURPS: HORROR; COLD CITY; CALL OF CTHULHU; RASTRO DE CTHULHU; DUNGEON WORLD; MONSTERHEARTS; e WORLD OF DUNGEONS.

PLAY UNSAFE de Graham Walmsley tem bons conselhos para a improvisação de jogos (e MONSTRO DA SEMANA é bastante improvisado, então estes conselhos são todos diretamente aplicáveis). Seu livro STEALING CTHULHU dá conselhos sobre como escrever aventuras inspiradas em Lovecraft: estas ideias podem ser usadas com bons resultados em mistérios de MONSTRO DA SEMANA também.

ÍNDICE DE MOVIMENTOS DOS CAÇADORES

A

- A grande entrada (Escolhido), 56
- A velha magia negra (Iniciado), 68
- A visão (Sinistro), 103
- Acerto preciso (Especialista), 61
- Adivinhação forense (Arcano), 37
- Agir sob Pressão, 124**
 - movimento avançado, 154*
 - para o Guardião, 217*
- Alucinado (Escolhido), 74
- Amigos da net (Lunático), 80
- Amigos na corporação (Delinquente), 44
- Androide/Ciborgue (Viajante), 111
- Aprendiz (Iniciado), 68
- Artefato (Delinquente), 43
- Asas angelicais (Divino), 50
- Atrativos não-naturais (Monstruoso), 86

B

- Bando (Delinquente), 43
- Boa reputação na Seita (Iniciado), 67
- Botão do pânico (Mundano), 91

C

- Chefe do além (Divino), 49
- Cirurgia improvisada (Escolhido), 74
- Confie em mim (Mundano), 92
- Consciência combativa (Profissional), 98
- Cria da tecnologia (Viajante), 110

D

- Dar uma Mão, 124**
 - movimento avançado, 154*
 - para o Guardião, 218*
- Devastador (Escolhido), 56
- Disfarce psíquico (Viajante), 111
- Do contra (Lunático), 79

E

- Efeito borboleta (Viajante), 110
- Escudo mágico (Arcano), 37
- Estou aqui por um motivo (Escolhido), 56

Eu conheço minha presa (Escolhido), 74
Eu li sobre este tipo de coisa (Especialista), 61
Expulsar o mal (Divino), 50

F

Ferramenta certa para o trabalho certo (Escolhido), 74
Ferramentas e técnicas (Arcano), 36
Fervor (Escolhido), 74
Força profana (Monstruoso), 86
Fulminante (Divino), 50
Furtivo (Lunático), 80

G

Gangster (Delinquente), 44
Garras da fera (Monstruoso), 87
Gênio tático (Profissional), 98

H

Historiador (Viajante), 110

I

Imortal (Monstruoso), 86
Imposição de mãos (Divino), 50
Inabalável (Profissional), 98
Incorpóreo (Monstruoso), 87
Invencível (Escolhido), 56
Inventor (Viajante), 110
Investigar um Mistério, 125
movimento avançado, 155
para o Guardiã, 219

J

Joguete do destino (Escolhido), 56

L

Lidar com a Agência (Profissional), 98
Ligar os pontos (Lunático), 79

M

Manipular Alguém, 126
movimento avançado, 155
para o Guardiã, 223
Mão amiga (Iniciado), 68
Mau-olhado (Sinistro), 104
Médico (Profissional), 98
Mente desconfiada (Lunático), 79
Mentor (Iniciado), 68

Metamorfo (Monstruoso), 87
Místico (Iniciado), 67
Mobilidade (Profissional), 99

N

Não é minha culpa (Arcano), 37
Não estava tão ruim quanto parecia (Especialista), 61
Não se preocupe, só vou dar uma olhada (Mundano), 92
Negociador sombrio (Monstruoso), 87
Ninguém fica pra trás (Profissional), 98
Notoriedade (Delinquente), 44
NUNCA MAIS! (Escolhido), 74

O

O grande esconjuro (Sinistro), 104
O homem com um plano (Especialista), 62
O poder do coração (Mundano), 91
O que eu preciso, quando eu preciso (Divino), 50
O que não me mata... (Escolhido), 74
O que poderia dar errado? (Mundano), 91
Olhos de louco (Lunático), 79
Oops! (Mundano), 91

P

Pacto com o diabo (Delinquente), 43
Palpites (Sinistro), 104
Partir pra Porrada, 128
 movimento avançado, 155
 para o Guardiã, 225
Passado sombrio (Especialista), 62
Perceber uma Enrascada, 129
 movimento avançado, 155
 para o Guardiã, 228
Perseverante (Escolhido), 56
Poderia ser pior (Arcano), 37
Praga (Sinistro), 103
Praticante (Arcano), 37
Premonições (Sinistro), 104
Preparativos (Especialista), 61
Presciência (Viajante), 110
Previsões (Iniciado), 67
Promessa sagrada (Iniciado), 67
Proteger Alguém, 130
 movimento avançado, 155
 para o Guardiã, 229

Q

- Quase sempre certo (Especialista), 61
- Quase sempre ignorado (Lunático), 79

R

- Reconfortante (Divino), 50
- Reputação mágica (Arcano), 37
- Resiliente (Escolhido), 57

S

- Segurança vem primeiro (Escolhido), 74
- Sem paradoxos (Viajante), 110
- Sempre a vítima (Mundano), 91
- Sintonizar (Sinistro), 104
- Suprimir emoções (Profissional), 98

T

- Técnicas antigas de combate (Iniciado), 67
- Tecnologia avançada é igual magia (Viajante), 110
- Telepatia (Sinistro), 103
- Terceiro olho (Arcano), 37
- Treinamento mágico avançado (Arcano), 37
- Treinamento neural (Viajante), 110

U

- Uma coisa emprestada (Monstruoso), 87

Usar Magia, 130

- movimento avançado, 155*
- para o Guardião, 230*

V

- Vá com tudo ou vá pra casa (Arcano), 37
- Vamos dar o fora daqui! (Mundano), 91
- Velha vizinhança (Delincente), 44
- Velocidade sobre-humana (Monstruoso), 87
- Vestuário encantado (Arcano), 37
- Vitalidade inesgotável (Monstruoso), 87
- Viu, tudo se encaixa (Lunático), 79
- Volante (Delincente), 44
- Voo (Monstruoso), 87