

DUST DEVILS

HISTÓRIAS NO VELHO OESTE



POR MATT SNYDER

DUST DEVILS

HISTÓRIAS NO VELHO OESTE

ESCRITO POR MATT SNYDER

1ª EDIÇÃO BRASILEIRA - AGOSTO/2012

CRÉDITOS

VERSÃO ORIGINAL

Criação e Desenvolvimento: Matt Snyder

Ilustração da Capa: John Hodgson

Ilustrações Internas: Rod Anderson

VERSÃO BRASILEIRA

Edição: Felipe Shingo Oliveira

Edição Geral & Diagramação: Antonio Sá Neto

Direção de Arte & Projeto Gráfico: Dan Ramos

Tradução: Jean Loro

Revisão: Newton Rocha, o Tio Nitro

AGRADECIMENTOS

A todos os clientes, amigos e parceiros da Redbox, sobretudo a toda a turma da Lista de Discussão da Redbox pelo apoio incondicional. Aos amigos Shingo Watanabe, Tio Nitro e Jean Loro por serem imprescindíveis para que este livro ganhasse uma versão em português. Ao Diego Mádía por nos salvar do Corel. Este livro é dedicado a todos vocês!

DUST DEVILS © e ™ 2002 de Matt Snyder usado e publicado em língua portuguesa com permissão.
Todos os personagens e situações aqui apresentados são ficcionais. Qualquer semelhança terá sido mera coincidência.
Redbox Publishing ™ 2012. This is a authorized translation by Matt Snyder. All Rights Reserved.

1ª impressão :: Agosto de 2012 :: 500 exemplares

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8	O Narrador da Carta Mais Alta	30
Sobre o jogo	10	Fim	31
		Adiando o Fim	32
CONSTRUÇÃO DE PJ	12	Narrando o Fim	32
As Quatro Pontuações	13	Fichas	33
Os Traços	14	Ganhando Fichas	33
Passado e Presente	14	Gastando as Fichas	34
O Demônio	16	Ganhando e Gastando Fichas	38
Um Passado Atormentado	17		
A Dívida Com o Demônio	18	ERA UMA VEZ NO OESTE	40
Criando um Personagem	19	Teste Todos os Tipos	41
		Conselhos ao Jogador	41
AS LEIS DO OESTE	20	Faça o Diabo ou Morra Tentando	42
O Jogo e a História	21	Conflitos Entre Jogadores	42
O que é um Conflito?	21	Conselhos ao Crupiê	42
Objetivos e Oponentes	21	Obstáculos	43
A Negociação	24	Incidentes	43
Cartas Iniciais	24	Mãos Auxiliares	44
Traços	25	Personagens Coadjuvantes	45
O Demônio	25	Ajustando as Pontuações	45
A Compra	26	Negociando Com o O Demônio	46
O Confronto	27	Olá, forasteiro	46
Dano	28	Lace-os	47
		Amarre-os	47
		Solte-os	47
		O Inferno Chegou à Cidade	48
		Carregando a Arma	48
		A Última Trilha	50
		Conduzindo	53



A CONQUISTA DO OESTE 54

Parte I: A Lenda do Velho Oeste 55

Sete Homens e Um Destino 56

Os Imperdoáveis 56

Era Uma Vez No Velho Oeste 56

Rastros de Ódio 57

Homem Morto 57

O Homem Que Matou o Facínora 58

Onde Começa o Inferno 58

Três Homens em Conflito 59

Mais clássicos 59

Livros 60

Parte II. A História Real 60

Os Pioneiros 60

A Guerra Civil 60

Prata e Ouro 61

Guerras Indígenas 61

Lei e Ordem 62

Pistoleiros e Foras da lei 64

As Estradas de Ferro 64

As Trilhas de Gado 65

Os Últimos Cowboys 65

ALÉM DO OESTE 66**DESEJO DE MATAR 67**

Relatório Preliminar 68

Dossiês dos Personagens 68

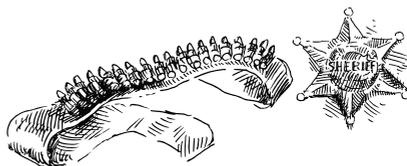
Pontuações dos Agentes 68

Especializações 69

Aliados 69

Exemplo de Natureza 70

Em Campo 71



Dano 71

O Diretor 72

Tente dominar o mundo! 72

A Maleta 73

Relatório da Missão 74

Informação Confidencial 74

RONIN 75

Personagens 76

História 76

Honra & Espírito 77

Exemplos de Ronin 78

Jogando Ronin 79

ANJOS DE CONCRETO 80

De encontro ao Zero 81

Leis da Rua 81

Ficha Criminal 81

Arquétipos 82

Traços 83

Perfis 83

Um Mundo de Dor 83

O Zero 84

Fim 84

Palavra na Rua 84

ÚLTIMAS PALAVRAS 85**MATERIAL DE APOIO 86****FICHA DE PERSONAGEM 88**



INTRODUÇÃO



DUST DEVILS é um jogo de interpretação ambientado no violento Velho Oeste. Os jogadores interpretam os ícones daquela época, figuras que todos conhecemos, amamos e, muitas vezes, odiamos — pistoleiros, cowboys, homens da cavalaria, fazendeiros, xerifes, foras da lei, comanches, sioux, garotas do saloon, garimpeiros, enfim, todos aqueles personagens vistos em filmes ou mesmo figuras históricas e lendárias do Velho Oeste.

Personagens foras da lei, como William Munny, de Os Imperdoáveis, assassinos reais como John Wesley Hardin, anti-heróis como Ethan Edwards, de Rastros de Ódio, ou o lendário “Wild Bill” Hickok. Os jogadores podem representar amáveis vigaristas como Brett e Bart Maverick ou John Henry “Doc” Holiday. Ou até mesmo interpretar figuras aos moldes de índios lendários como Geronimo, Nuvem Vermelha, Cavalo Louco e muitos outros.

Em DUST DEVILS, os jogadores exploram esses personagens do Velho Oeste, reais e fictícios, vivendo em uma terra selvagem e sem lei, lutando contra seus próprios Demônios, seus segredos obscuros, passados problemáticos e os piores vícios que atormentam suas existências.

Conseguirão esses personagens redimir seus passados nefastos? O que acontecerá às outras pessoas em sua volta enquanto eles lutam contra seus próprios Demônios? Será a violência o único meio de sobreviver no Velho Oeste? Os jogadores responderão a essas intrincadas questões durante o jogo, enquanto criam coletivamente uma história junto com seus companheiros.

DUST DEVILS é uma homenagem ao Velho Oeste Americano, particularmente aquele Velho Oeste mostrado no cinema e na ficção literária. Esse jogo trata muito mais de lendas do que de História, mais de contos do que de fatos.

O melhor exemplo de um personagem atormentado por um Demônio é William Munny, vivido por Clint Eastwood no filme Os Imperdoáveis, de 1992. Inicialmente, Munny é bem sucedido em sua luta contra seu Demônio interior. Ele parece ser apenas um pobre fazendeiro, tentando se redimindo da violência que praticara em sua juventude. “Não voltarei a ser o que era”, ele diz. Mas, a verdade é que ele não se sente bem com seu esforço de redenção. Ele não sorri como o jovem Schofield Kid, que quer recrutá-lo para matar um grupo de bandidos. Munny não consegue ser um bom fazendeiro. Ele mal consegue montar seu pangaré. Diabos, ele nem mesmo consegue atirar direito!

Apesar de tudo isso, Munny e seu velho amigo Ned voltam novamente ao caminho da violência, quando, juntamente com Schofield Kid, procuram vingar uma prostituta cujo rosto foi retalhado a facadas por um grupo de bandidos. Quando o brutal xerife da cidade para onde foram mata Ned, Munny se transforma. Sua habilidade de combate não é mais incrível: é aterroizante. O Demônio o pegou pela garganta. Apesar de suas boas intenções e da influência de sua falecida esposa, William Munny torna-se um vingador implacável. Schofield Kid não irá mais sorrir. Munny mata a tiros seis homens, incluindo o xerife, usando apenas uma mão.

Como o epílogo do filme explica, Munny era um “conhecido ladrão e assassino, um homem de hábitos violentos e de disposição temperamental.” Ele certamente era isso, mas, não seria ainda mais? O que o levou à violência? Por que ele matou para vingar a morte do seu amigo? Por que ele matou para se vingar da violência dos bandidos contra mulheres? Sua matança foi um crime ou foi justiça? Pode um assassino redimir-se e fazer isso através da violência?

Mesmo em histórias reais podemos ver almas atormentadas negociando com um Demônio interior. Pense em Jesse James. Ele é um bom exemplo! Ele foi uma pessoa real, sem caráter, cruel, um criminoso e muitas pessoas sabiam disso. Mesmo assim, ele e o bando de seu irmão conseguiram uma reputação honrada digna de um Robin Hood junto à imprensa e população local. O que levou Jesse James a matar e a roubar? O que atormentava sua alma e o levou à violência? Foi a cobiça? Ódio pelo norte dos Estados Unidos? DUST DEVILS encoraja os jogadores a descobrir isso, através da criação coletiva de suas histórias ou da interpretação de personagens similares a estes foras-da-lei históricos ou fictícios.

Nos grandes filmes de Velho Oeste, nas lendas e na História do Velho Oeste, o tema do conflito contra um Demônio interior é recorrente. Junto com esse conflito, sempre surge um questionamento clássico: a violência contra outros é necessária para sobreviver no Velho Oeste Selvagem?

Atirar ou largar a arma?

Este jogo fornece os meios de como os jogadores podem encontrar suas próprias respostas.

SOBRE O JOGO

DUST DEVILS é um jogo que faz com que um grupo de pessoas crie uma história de Velho Oeste divertida e significativa, enquanto jogam. Para jogar, são necessários no mínimo dois jogadores, entretando jogar com um grupo de três a cinco jogadores geralmente funciona melhor.

Você também precisará de um baralho comum, fichas de pôquer (ou outros marcadores), e algumas folhas de papel e lápis. Os jogadores utilizarão as cartas para determinar o que acontece no jogo e como a história prosseguirá.

Um jogador será o Crupiê, que tem um papel especial no jogo, diferente dos demais jogadores. O Crupiê atua como o diretor de um filme, descrevendo o cenário para os outros jogadores e controlando os Personagens Coadjuvantes conforme a narrativa progride. O principal objetivo do diretor é criar situações tensas e cenas que forcem os jogadores a confrontar os Demônios de seus personagens. Da tensão e do conflito, surgirá uma história. Este livro mostrará a você como fazer isso.

Cada um dos demais jogadores criará um único personagem que ele interpretará no jogo. Estes serão os Personagens Principais da história. Os jogadores podem interpretar qualquer tipo de personagem que eles puderem imaginar. Este livro também mostrará aos jogadores como fazer isso.

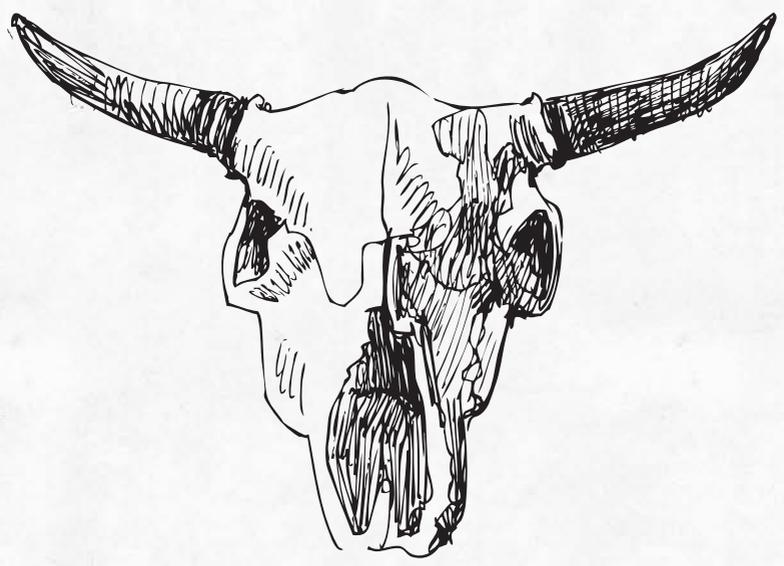
Felizmente, todos os personagens de DUST DEVILS seguem um conjunto simples de regras que os jogadores e o Crupiê usarão para desenvolver as cenas do jogo. As regras dirão aos jogadores quantas cartas eles usarão no jogo e o que seus personagens poderão fazer.

O Capítulo Um: Construindo os personagens explica como criar os personagens, incluindo dicas de como construir o mais importante aspecto de cada um deles — o Demônio. Depois, o **Capítulo Dois:** As Leis do Velho Oeste explica as regras que todos os jogadores seguirão, incluindo como e quando usar as cartas e fichas de pôquer e como seus personagens



mudarão durante o jogo. O **Capítulo Três:** Era Uma Vez no Velho Oeste ensina aos jogadores e Crupiês como lidar com o jogo e como criar uma narrativa dramática, excitante e significativa. Esse capítulo inclui um cenário pronto para que você possa sair jogando! Ao longo do texto, há exemplos mostrando exatamente como ele funciona e vários outros conselhos úteis. A seguir, o **Capítulo Quatro:** A Conquista do Velho Oeste apresenta uma visão geral do Velho Oeste Americano, tanto do ponto de vista histórico quanto do fictício.

Finalmente, esse livro contém o **apêndice** Além do Velho Oeste, com três ambientações alternativas para o jogo. Dê um tempo no Velho Oeste e adentre no mundo da super-espionagem, do drama samurai ou da tragédia urbana.





Capítulo Um

CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM



Os personagens são definidos por suas Pontuações, dois Traços, seu Passado, seu Presente e um Demônio. Este capítulo explica como criar cada um desses itens, detalhando inteiramente seu personagem para o jogo. O Demônio é o aspecto mais importante a ser definido, mas os jogadores com frequência o deixam para o final. Veja a página 25 para mais informações sobre O Demônio.

AS QUATRO PONTUAÇÕES

Todos os personagens de DUST DEVILS possuem quatro Pontuações: Punhos, Visão, Culhão, e Coração. A Pontuação simboliza a influencia do personagem no jogo e na história, além de ajudar a especificar o que eles fazem nas cenas durante a narrativa.

Os jogadores utilizam as Pontuações para determinar quantas cartas receberão do Crupiê quando seus personagens entrarem em um Conflito.

Cada Pontuação corresponde a uma habilidade natural do Personagem. Cada uma delas também corresponde a um naipe do baralho.

- ♠ **Punhos** simbolizam a ação física — qualquer coisa que um personagem faça com suas mãos ou com o corpo. Um jogador poderia utilizar Punhos para fazer com que seu personagem derrube a porta do prostíbulo da cidade com um chute ou laço e derrube um bezerro na lama. Punhos é associado ao naipe de Espadas.
- ♦ **Visão** simboliza a lábia e a inteligência do personagem. Visão pode ser utilizado para verificar se um Personagem percebeu a emboscada que o espera no desfiladeiro ou para testar seus conhecimentos sobre as tradições Apaches. Visão é associado ao naipe de Ouros.
- ♣ **Culhão** reflete o vigor e a saúde de um personagem, bem como sua coragem e frieza. É necessário ter Culhão para encarar todo o exército boliviano e certamente é preciso ter muito Culhão para manter sua mão firme no gatilho, com um rombo em sua coxa causado por uma .45. Culhão é associado ao naipe de Paus.
- ♥ **Coração** engloba o carisma e o heroísmo (ou mesmo a vilania) de um Personagem. Coração faz as donzelas suspirarem e certamente será útil quando você estiver tentando convencer a cidade a lutar contra os capangas da ferrovia. Coração é associado ao naipe de Copas.

1º Passo: distribua 13 pontos entre as 4 Pontuações. Nenhuma delas poderá ser maior do que 5.

Por exemplo: Dave tem uma ideia para seu personagem. Ele quer interpretar um pistoleiro rápido no gatilho. Dave também quer que seu personagem seja um pouco inteligente e tenha um ar sedutor. O Crupiê sugere que ele coloque mais pontos em Punhos e Coração, correspondendo melhor ao conceito de Dave. Portanto, Dave segue o conselho e distribui os 13 pontos desse modo:

Punhos: 5 Visão: 2 Culhão: 2 Coração: 4



OS TRAÇOS

Os personagens de DUST DEVILS também possuem duas características que evidenciam suas peculiaridades mais evidentes. Chamamos essas características de Traços. No melhor estilo Velho Oeste, os Traços são geralmente descritos através de comparações. “Duro como uma rocha” ou “burro como uma porta” são dois exemplos.

Um jogador pode enfatizar um de seus Traços em uma cena para ganhar mais cartas ou pode ganhar uma Ficha fazendo com que seu personagem faça o oposto de um de seus Traços. Veja Fichas na página 33.

Muitas vezes, os Traços de um personagem ajudam a explicá-lo ou mesmo inspiram o tipo de pessoa ele é. Para a maioria, os Traços deveriam combinar com o Demônio do personagem. Por exemplo, Ruim como uma cobra e Frio como uma pedra são bons Traços para um personagem cujo Demônio seja Crueldade.

2ª Passo: crie dois Traços para seu personagem.

Por exemplo: Dave já determinou as Pontuações de seu pistoleiro e, agora, começa a pensar sobre como seu personagem é. Ele já disse que seu pistoleiro é veloz, então, ele cria um Traço: “Rápido como um raio”.” Dave também quer um Traço que faça as donzelas suspirarem. No entanto, ele não consegue pensar em uma forma de dizer isto. Ele pergunta ao Crupiê se ele pode apenas escrever “Conquistador” como seu segundo Traço. Certamente esse não é tão bacana quanto o primeiro, mas o Crupiê concorda que é um bom Traço. Dave escreve ambos em sua ficha:

- * *Rápido como um raio*
- * *Conquistador*

PASSADO E PRESENTE

Os personagens de DUST DEVILS sempre estão em dívida com seu Passado. Para enfatizar isso, cada personagem possui um Passado e um Presente. Estes são papéis que o personagem desempenha bem de alguma forma e oferecem uma gama útil de habilidades que podem ser utilizadas nas mais variadas situações. Por exemplo, Vingador não é um papel muito bom para Presente porque o Personagem não fará nada em particular além de procurar vingar-se de seus inimigos. Um papel muito mais útil seria Pistoleiro ou Fora da Lei.

Papéis de Passado e Presente são, embora nem sempre, ocupações. Por exemplo, Delegado e Herdeira são bons papéis para o Passado ou o Presente. Os jogadores são livres para criar qualquer tipo de papel.

Há muitas maneiras de criar um Passado e um Presente. Por exemplo, um jogador poderia querer que o Passado de seu personagem representasse sua vida no Leste e seu Presente indicasse sua atual situação no Velho Oeste. Ou, talvez, seu Passado seria o envolvimento do

**SELVAGEM COMO O OESTE ANTES E DEPOIS**

Aqui temos vários Traços que você pode utilizar para sua Personagem ou usar como inspiração:

RÁPIDO COMO UM RAIO

BONITA COMO UMA FLOR DO CAMPO

ESPERTO COMO UMA RAPOSA

SUAVE COMO A SEDA

TRAIÇOEIRO COMO UMA COBRA

CORAÇÃO DE OURO

BARULHENTO COMO O 4 DE JULHO

MAIS LISO QUE UM LEITÃO ENGRAXADO

MAIS SELVAGEM QUE UM TORNADO TEXANO

TEIMOSO

PODRE DE RICO

RAPIDO COMO UMA LEBRE

ESPÍRITO DE PORCO

TREME MAIS QUE UM RABO ABANANDO

Eis alguns pares de Passado e Presente para inspirar seu personagem:

PASSADO

CONFEDERADO

LADRÃO DE CAVALOS

FILHA DO REVERENDO

GUERREIRO CHEYENNE

JUIZ DE COMARCA

VAQUEIRO

ATRIZ

BIBLIOTECÁRIO

JOVEN FAZENDEIRO

GARIMPEIRO

EXPLORADOR

PIONEIRO

PRESENTE

PISTOLEIRO CONTRATADO

CAVALEIRO DA PONY EXPRESS

GAROTA DE SALOON

BATEDOR DA CAVALARIA

FUGITIVO

CAPANGA AUTÔNOMO

JOGADORA PROFISSIONAL

PINKERTON*

BARÃO DE FERROVIA

ASSALTANTE DE BANCOS

DELEGADO

MISSIONÁRIO

** Agência de detetives e segurança privada criada em 1850*

personagem na Guerra Civil e seu Presente a sua atual vida na fronteira da União*.

O Passado e o Presente podem representar grandes reviravoltas na vida de um personagem. Por exemplo, um personagem pode ser criado com o Passado: Fora da lei e o Presente: Xerife. O que poderia ter acontecido para fazer essa mudança de uma vida fora da lei para uma vida de para defensor a lei? De outro modo, a transição entre Passado e Presente poderia ser mais natural. Um personagem poderia passar facilmente do Passado: Cowboy para o Presente: Rei do Gado. Mas, mesmo assim, ainda teremos perguntas interessantes. Como esse personagem conquistou sua fortuna? Será que ele passou por cima de todos para conseguir isto?

O truque é criar um Passado e um Presente que digam alguma coisa interessante sobre o personagem. O melhor é relacionar os dois com o Demônio de algum modo. Às vezes, a diferença entre o Passado e o Presente pode ajudar um jogador a encontrar um Demônio sob medida. Por exemplo, um personagem com Passado: Fora da lei e Presente: Xerife poderia ter um Demônio relacionado à lei, como Illegal, Criminoso ou Assassino.

*As fronteiras da União eram locais onde a civilização americana não havia se consolidado completamente. Eram os lugares mais ermos do Velho Oeste, onde apenas desbravadores, pioneiros e colonizadores habitavam



3º Passo: escolha um Passado e um Presente. Distribua quatro pontos entre os dois papéis

Por exemplo: o pistoleiro de Dave já possui Pontuações e Traços. Agora, ele precisa detalhar o que seu personagem era e o que ele é atualmente. Para o Passado, Dave decide que quer algo bem diferente de um Pistoleiro durão. Outro jogador sugere um Passado no Leste, talvez um filhinho de papai ou um advogado. Dave gostou da ideia e escolhe Cavalheiro para seu Passado. Depois, Dave escolhe rapidamente seu Presente. Ele já havia decidido que seu personagem seria um Pistoleiro. Portanto, ele escreve seu Passado e seu Presente e distribui quatro pontos entre eles, assim:

Costumava ser um Cavalheiro (3).

Mas agora, é um Pistoleiro (1).

O DEMÔNIO

Por fim, todo o personagem tem um Demônio, aquele lado negro que ninguém quer que o reverendo conheça. O Demônio é o elemento que sua alma está tentando vencer, a história pessoal e sombria da qual ele não consegue se livrar, não importa o quanto ele cavalgue, o quanto beba ou quantos homens mate.

Os jogadores descrevem o Demônio de seu personagem com uma única palavra ou uma frase curta. Também poderiam escrever uma ou duas linhas explicando seu Demônio e como ele influencia seu personagem.

Um bom Demônio jamais deixará o personagem, não importa o quanto ele ou ela tente resolver o problema. Às vezes, pode até ser algum aspecto ruim de sua personalidade, como cobiça, ódio ou gosto por violência.

Eis alguns exemplos:

🔫 Jack Barnaby nunca conheceu um homem em quem ele não pudesse atirar. Quando um encontrão torna-se um empurrão, ele geralmente empurra... com toda a força. Ele é um Matador.

🔫 O Poder faz Justiça: existe a lei e existe o xerife Meredith. O que ele diz acontece, gostem disso ou não gostem.

🔫 Manipulação: Helen DuBois sabe como conseguir que as coisas sejam feitas e como manter suas mãos limpas fazendo isso. Ela tem todos sob seu controle.

Um Demônio mal definido é aquele que pode ser facilmente resolvido antes que a história do personagem chegue ao Fim. Se o jogador não criar corretamente seu Demônio, pode causar problemas no jogo.

Um dos Demônios que as pessoas mais gostam no Velho Oeste é Vingança. Mas, se o personagem consegue vingar-se antes de seu Fim, o que o jogador fará depois?

Ele terá mais vinganças pela frente? Como seu Demônio o afetará dali em diante? O personagem chegou ao seu Fim nesse ponto?



O truque é fazer com que a Vingança seja um problema com a identidade do personagem ao invés de ser um problema com outra pessoa ou grupo que o tenha sacaneado.

O problema de Demônios como Vingança (e outros Demônios igualmente problemáticos, como Procurado ou Solitário) é que eles precisam ser sobre o personagem e não sobre os objetos de sua obsessão. A questão não é se a vingança pode ser resolvida, — certamente ela pode, provavelmente baleando o bastardo infeliz que o sacaneou — mas se a vingança pode ser redimida. O personagem conseguirá conviver com sua alma vingativa? Ele conseguirá manter sua decência? Essa é a verdadeira questão que os jogadores responderão ao terminar a história de seu personagem.

Vejamos um exemplo de um personagem com o Demônio Vingança e uma explicação de como lidar com isso no jogo:

Scott fez um personagem com o seguinte Demônio: Vingança: pegar os filhos da puta que mataram sua mulher. O Crupiê pede para Scott reconsiderar seu Demônio. Ele enfatiza que não há razão para pensar que seu personagem fez alguma coisa errada ou que há algum problema com sua personalidade, logo, não é uma escolha muito boa. O que aconteceria se ele matasse os assassinos? Apenas pararia por aí?

Os dois conversam um pouco sobre isso. Scott diz que ele pensou em seu personagem como um Delegado que, às vezes, abusa de seu poder — ele não consegue controlar sua necessidade de punir as pessoas. Há uma linha tênue entre justiça e vingança, ele costuma dizer! O Crupiê considera isso muito melhor e permite que Scott use esse Demônio. Então, Scott reescreve seu Demônio desta forma:

Vingança (2): O Delegado Colby sabe que há uma linha tênue entre justiça e vingança e, às vezes, ele ultrapassa essa linha. Às vezes, as pessoas precisam ser punidas sem nenhum julgamento legal.

UM PASSADO ATORMENTADO

Parte da criação do Demônio é definir uma história para seu personagem.

Os jogadores podem detalhar seus Demônios como quiserem, inclusive descrevendo alguma reviravolta no passado de seu personagem, nomeando alguns Personagens Coadjuvantes ou mesmo criando toda uma biografia para ele. A criação de uma história completa ajudará o Crupiê e seus companheiros a introduzir viradas interessantes na narrativa.

Entretanto, os jogadores podem optar em deixar os detalhes dos seus Demônios vagos e incertos. Isso permitirá que o jogador explique os detalhes sombrios de seu passado enquanto a história se desenvolve. Por exemplo, Scott pode deixar os detalhes sobre a morte da esposa do Delegado Colby incertos.

Desse modo, quando o Crupiê introduzir um vilão, Scott poderá dizer que esse fora da lei foi responsável pela morte de sua mulher. Essa é uma boa tática para reunir os Demônios de vários personagens.



A DÍVIDA COM O DEMÔNIO

Os Demônios de cada personagem possuem valores de 1 a 3 que o próprio jogador define no início de cada sessão. Esse valor indica o quanto o Demônio atormenta o personagem. O valor 1 significa que o Demônio está mais calmo, um defeito pessoal que pode ser mantido sob controle, e que o personagem está apto a tratar de seus negócios a maior parte do tempo. Um valor 2 indica uma tensão crescente, como se o passado do personagem começasse a ganhar força e atrapalhar sua rotina.

Por fim, um personagem com seu Demônio no valor 3 é uma tempestade de atividade dramática; o Demônio praticamente influencia em qualquer decisão que ele tome, resultando em sucessos espetaculares, assim como derrotas terríveis.

No começo de cada sessão, o jogador decide qual será o valor de seu Demônio. Leve em conta os eventos da sessão anterior — um encontro devastador com uma figura de seu passado criminoso pode encorajar o jogador a elevar o seu Demônio ao valor 3 em razão dos eventos voltarem a atormentá-lo. Entretanto, alguém que estiver interpretando um personagem pela primeira vez pode deixar seu Demônio com o valor 1 e deixá-lo quieto até que as coisas comecem a complicar nas sessões seguintes.

Cabe apenas ao jogador decidir o quanto lidar com seu Demônio. Apenas lembre que o Demônio é uma faca de dois gumes — o valor pode tanto lhe ajudar como atrapalhar! Ele pode surgir durante o jogo em qualquer Conflito. Quando isso acontecer, o Demônio resultará em uma modificação no número de cartas na Negociação daquele jogador.

4º Passo: detalhe o Demônio. Depois, decida um valor inicial para ele entre 1, 2 ou 3.

Por exemplo: Dave está quase acabando de criar seu pistoleiro. A única coisa que falta



DEMÔNIOS

Eis alguns Demônios que você pode utilizar no seu personagem ou que podem servir de inspiração para você para criar o seu próprio. Escrever uma breve história sobre o Demônio de seu personagem ajuda muito em sua criação.

CRUEL	PREGUIÇOSO	COVARDE
MACHISTA	OUSADO	MANIPULADOR
ALCOÓLATRA	SOLITÁRIO	FANÁTICO
LUXÚRIA	FURIOSO	TRAMBUQUEIRO
ASSASSINO	INCORRIGÍVEL	ORGULHOSO
TRAIADOR	TIRANO	BRUTO
AMBICIOSO	MENTIROSO	SÁDICO
PREPOTENTE	RACISTA	INVEJOSO



é o Demônio, mas Dave travou. O Crupiê quer saber sobre seu Passado e seu Presente, então, pergunta a Dave como seu personagem deixou de ser cavalheiro para se tornar um pistoleiro?

Dave pensa um pouco e decide que a melhor explicação é que ele perdeu muito dinheiro. Talvez uma mulher — sua esposa — o roubou e fugiu. Agora, ele nutre um ódio mortal por ela e vaga pelo Velho Oeste tentando recuperar sua fortuna.

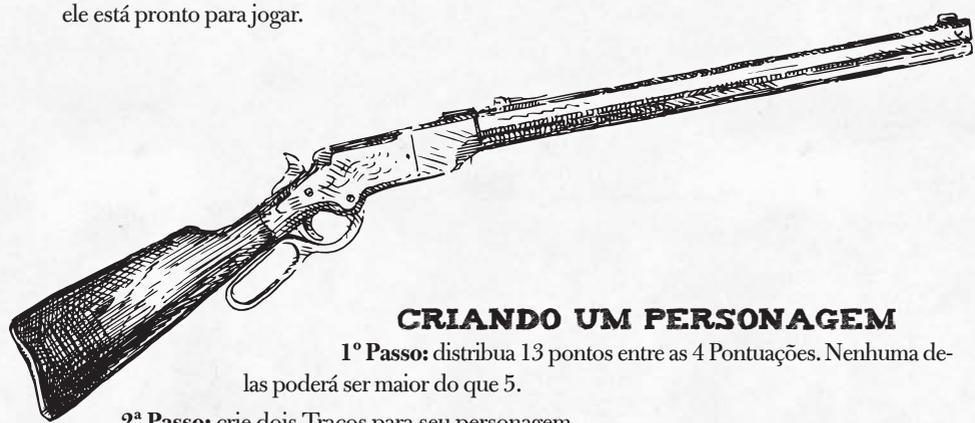
O Crupiê concorda que a história é boa, mas ela não é sobre o personagem: é sobre algo que aconteceu com ele. Portanto, ele pede que Dave pense em como esse fato o fez mudar de vida, algo que deixe sua alma inquieta.

Dave diz que, após o incidente, seu personagem tornou-se egoísta e não confia mais em ninguém. Seu coração é uma pedra. Perfeito! Dave decide que o Demônio de seu personagem será Coração de Pedra.

Dave decide começar de modo mais brando, deixando o valor de seu Demônio em 1. Seu grupo deseja acabar a campanha em poucas sessões, assim, ele pretende ir aumentando o valor de seu Demônio a cada uma delas. Ele escreve seu Demônio e marca seu valor:

Coração de Pedra (1): Depois que sua mulher levou tudo o que ele possuía, ele nunca mais se preocupou com ninguém.

Com tudo no lugar, só o que falta ao personagem é um nome. Dave quer usar um apelido também, assim, escreve em sua ficha: “Cavalheiro” Jim Harris. Agora, ele está pronto para jogar.



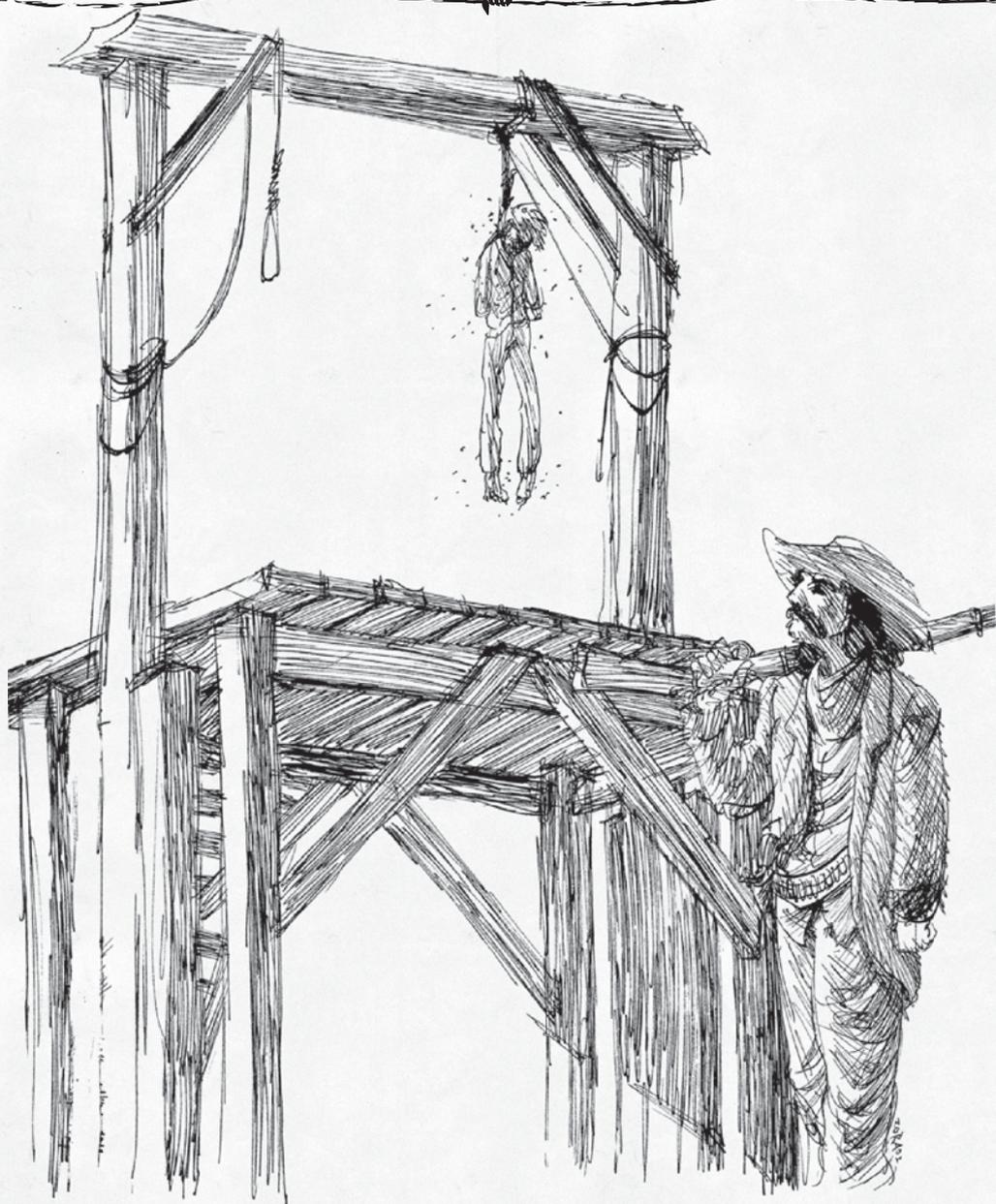
CRIANDO UM PERSONAGEM

1º Passo: distribua 13 pontos entre as 4 Pontuações. Nenhuma delas poderá ser maior do que 5.

2º Passo: crie dois Traços para seu personagem.

3º Passo: escolha um Passado e um Presente. Distribua quatro pontos entre eles.

4º Passo: detalhe o Demônio. Depois, decida um valor inicial para ele entre 1, 2 ou 3.



Capítulo dois

AS LEIS DO OESTE



O JOGO E A HISTÓRIA

Em DUST DEVILS, todos os jogadores tomam parte na criação coletiva de uma história. Enquanto os personagens se movem de um lugar para outro e de cena para cena, todos que estão jogando podem tomar parte na descrição do que está acontecendo, o que seus personagens estão fazendo e, geralmente, do que se trata a cena e de como é o cenário. No entanto, o Crupiê tem a palavra final do que acontece, a menos que ocorra um Conflito. Durante os Conflitos, são as regras do jogo que determinam quem tem a palavra final na descrição de determinado evento. Esse capítulo explica essas regras. (Para saber mais sobre o papel do Crupiê, veja Conselhos ao Crupiê, na página 42.)

O QUE É UM CONFLITO?

Durante o jogo, acontecem impasses na história que precisam ser decididos pelos jogadores. A tensão entre os personagens irá se desenvolver em uma cena de um tiroteio pelas ruas? Alguém morrerá? O jogo de cartas se transformará em um inferno se alguém declarar trapaça? E quanto a negociação com o barão da ferrovia? Situações incontáveis são possíveis.

Isso é o Conflito. O Conflito é qualquer momento no jogo em que pelo menos dois jogadores (geralmente até mais!) têm ideias diferentes sobre “o que acontecerá” na história. Um Conflito é o evento mais importante em DUST DEVILS e resolvê-lo com essas regras determinará quem morreu na sarjeta, quem fugiu cavalgando ao pôr-do-sol e tudo o mais que os jogadores decidirem narrar.

Normalmente, um Conflito ocorre quando o Crupiê e um ou mais jogadores possuem ideias diferentes sobre a história e o papel de seus personagens nela. Contudo, Conflitos entre jogadores também são comuns em DUST DEVILS. Nesse caso, reconhecer um Conflito é simples. Os jogadores facilmente reconhecerão um momento em que as cartas serão necessárias para decidir o rumo do jogo e ajudar a contar a história.

Um Conflito em DUST DEVILS é sempre violento, mas nem sempre de forma física. Algumas vezes, os personagens sofrem danos morais ou emocionais que ferem sua dignidade, decência, coragem e muito mais, sem que uma gota de sangue seja derramada. Esse capítulo explica como isso acontece e como narrar os efeitos posteriores.

Portanto, quando um jogador entra em um Conflito durante o jogo, ele concorda que alguma forma de violência irá ocorrer. Alguém vai sofrer. Talvez seja seu personagem. Talvez alguém encontre seu Fim do outro lado de sua arma. Essa é a crua verdade sobre o Velho Oeste. O Demônio não deixaria que fosse de outra forma.

OBJETIVOS E Oponentes

Quando um Conflito começa, todos os jogadores anunciam quais são os objetivos de seus personagens. Objetivos podem ser simples como “Eu atiro naquele desgraçado!” Não se preocupe em descrever cada mínimo detalhe; isso será feito na narração, logo depois. Ao invés disso, foque no que seu personagem está tentando fazer e em uma ideia básica de como ele quer tentar conseguir isso. Dica: se você não conseguir descrever seu Objetivo em uma única frase,



CONTANDO UMA HISTÓRIA VIVA

Enquanto o Crupiê e demais jogadores criam a história, eles deveriam considerar algumas coisas simples que fazem com que os eventos ganhem vida:

☞ Primeiro e mais importante, os jogadores devem levar em conta o que seus personagens — e até mesmo o que os demais jogadores — pensam e sentem acerca dos eventos de uma cena. Ainda mais importante, os jogadores deveriam pensar nos Demônios de seus personagens e como eles influenciam nas decisões e atos que eles tomarão. O que um personagem com o Demônio Ganancioso pensaria sobre entrar em uma mesa de pôquer? Um personagem com o Demônio Assassino recusaria um derramamento de sangue? Os jogadores devem sentir-se livres e se divertir expressando suas opiniões e sugestões sobre as cenas, sem precisar, necessariamente, “encarnar” o personagem o tempo todo;

☞ Os jogadores devem considerar seus cinco sentidos. O Velho Oeste é um lugar vivo, recheado de imagens, sons, cheiros, etc. Os jogadores podem trazer essas sensações a tona com descrições vívidas e criativas ao narrar o jogo. O whiskey deu um nó no estômago de alguém? Quão quente e seco é uma pradaria do Texas? Quão forte é o cheiro de pólvora pelo ar?

☞ Os jogadores podem definir o tom da cena em suas narrações. Com uma descrição bem pensada, um jogador pode dar qualquer tom a uma cena — tensão, ironia, medo, melancolia e por aí vai. Por exemplo, se um jogador sente que a tensão pode explodir em uma briga ou tiroteio, ele poderia descrever a cena desse modo: “um súbito silêncio cobre a sala, apenas o som dos dedos tocando levemente as armas pode ser ouvido”.

Lembre-se: os jogadores devem se sentir livres para criar elementos que vão além de seus personagens quando estão ajudando a narrar uma cena. Isso vai desde descrever alguns pequenos detalhes da cidade, como nomear o saloon, até elementos importantes como a introdução de novos Personagens Coadjuvantes, sem a intervenção do Crupiê.

provavelmente não é um Objetivo. Talvez seja melhor parar, repensar seu Objetivo e depois expor aos demais jogadores.

Uma vez que os jogadores anunciaram seus objetivos, eles também decidem quem se opõe a eles. Os oponentes são facilmente reconhecíveis — qualquer personagem que se oponha as intenções do personagem é um oponente! Em caso de dúvida, os jogadores podem perguntar uns aos outros quem se opõe a quem.

Os personagens podem, e geralmente irão enfrentar mais que um oponente em um Conflito. Reconhecer os oponentes é importante porque isso define quem comparará sua mão de cartas com a mão de cartas de outro personagem. Veja O Confronto na página 27.

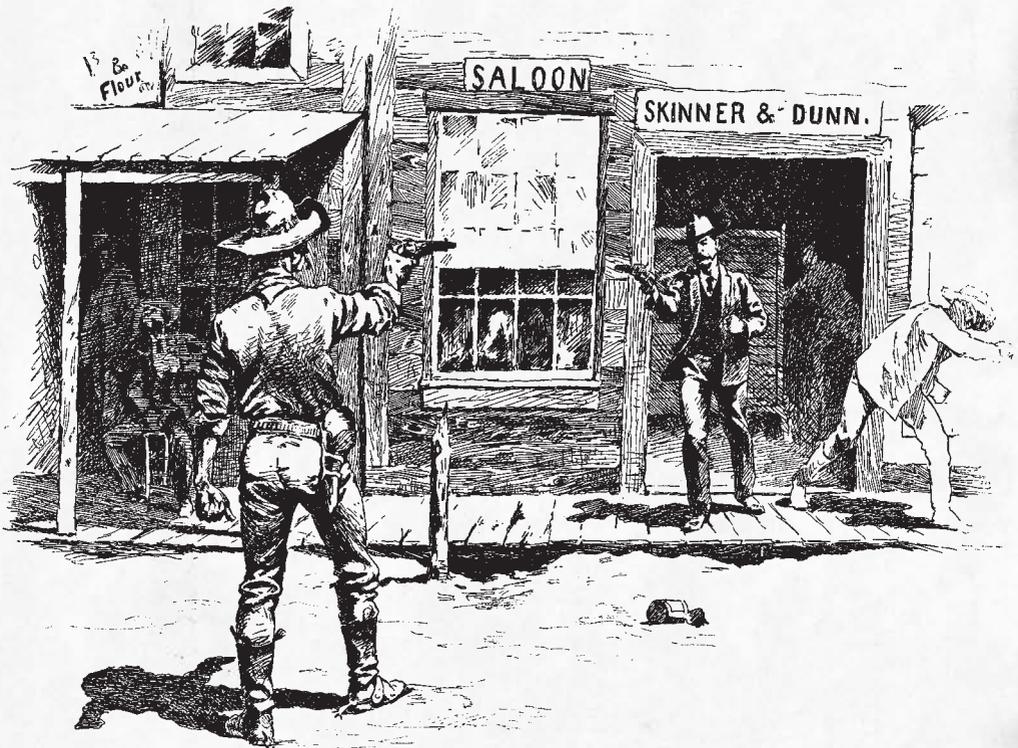




Por exemplo: Dave está interpretando seu personagem, Jim ‘Cavalheiro’ Harris. Durante o jogo, o Jim ‘Cavalheiro’ entra em desacordo com Jack Kerrigan, um apostador, quanto a cartas e dinheiro. Um Conflito começa. Dave diz ao Crupiê que Jim “Cavalheiro” quer sair com todo o dinheiro que ele perdeu para Jack Kerrigan. Ele explica que seu plano é convencer a todos os demais na mesa que Kerrigan está trapaceando, não importando se ele está ou não.

O Crupiê diz a Dave que esse é um objetivo muito complexo — envolveria duas partes. Então, Dave refaz seu objetivo. Ele diz, “Ok, o objetivo de Jim é apenas pegar de volta o dinheiro de todos que está com Jack Kerrigan, o trapaceiro.”

O Crupiê aprova e declara o objetivo do seu personagem Jack Kerrigan. “O objetivo de Jack Kerrigan é pegar o dinheiro de todo mundo, mesmo que chova canivetes!” Ele relembra Dave que o oponente de Jim “Cavalheiro” é Jack Kerrigan, que o Crupiê controla como Personagem Coadjuvante. Ou seja, Jim ‘Cavalheiro’ é o oponente de Jack Kerrigan. Eles simplesmente compararão suas mãos finais nesse Conflito para definir quem foi bem sucedido.



A NEGOCIAÇÃO

O Crupiê distribui um número de cartas (utilize um baralho comum de 52 cartas, incluindo os dois Curingas) para cada jogador envolvido. Ele dará algumas cartas a si próprio se estiver controlando algum Personagem Coadjuvante ou se estiver representando outro desafio (veja Mãos Auxiliares, página 44). O sucesso dos jogadores depende de conseguir a melhor mão entre as cartas que ele possui.

A mão de pôquer mais alta em um Conflito vence. O vencedor alcançará o objetivo que ele declarou, embora o modo como ele tenha alcançado esse objetivo dependa do Narrador (veja O Narrador da Carta Mais Alta, página 30). Os perdedores podem ou não alcançar seus objetivos; isso também será determinado pelo Narrador da cena.

Os jogadores receberão e perderão cartas ao longo da Negociação. Deixe suas cartas sobre a mesa, com a face para baixo, é claro, até que todos estejam prontos e a Compra seja iniciada (veja A Compra, página 26).

CARTAS INICIAIS

O número de cartas recebidas depende do Conflito. Cada jogador explicará ao Crupiê como seu personagem pretende atingir seu objetivo. O Crupiê pondera quanto à situação do Conflito e determina quais as duas Pontuações que o Personagem empregará. Depois, o Crupiê dará ao Jogador um número de cartas igual a soma dessas duas Pontuações (os valores das Pontuações mudam durante o jogo — veja Dano, página 28).

Frequentemente, um personagem pode ter três ou mesmo quatro Pontuações aplicáveis em um Conflito. Os jogadores podem imaginar como Punhos, Visão e Culhão poderiam ser aplicados em um tiroteio, por exemplo. No entanto, apenas duas Pontuações são permitidas para a Negociação. Os jogadores podem tentar convencer o Crupiê a usar certa Pontuação, mas o Crupiê tem a palavra final quanto às duas Pontuações que os jogadores precisarão usar. O Crupiê também decide quais das duas Pontuações seus Personagens Coadjuvantes usarão. Também nesse caso, os jogadores podem argumentar com o Crupiê sobre o uso de uma Pontuação ao invés de outra, mas cabe ao Crupiê a decisão final, que os jogadores não devem contestar.

Por exemplo: Dave já anunciou o objetivo de Jim ‘Cavalheiro’ e designou Jack Kerrigan, controlado pelo Crupiê, como seu oponente. Agora, o Crupiê deve escolher duas Pontuações para representar os planos de Jim ‘Cavalheiro’. Evidentemente, Coração está em jogo, uma vez que Jim está tentando ajudar os outros — esse é um bom exemplo do Coração em ação. Mas, para a segunda Pontuação, o Crupiê está dividido. Jim está diante de um homem armado e o chamando de trapaceiro. Isso certamente envolve Culhão. Mas, ele também está tentando convencer os outros, o que envolve Visão. O Crupiê decide por Culhão e avisa Dave.

Mas, Dave interrompe. Ele diz que Jim ‘Cavalheiro’ está certamente usando sua esperteza e sua habilidade em jogos de carta. O Crupiê concorda e dá as cartas iniciais a Dave. Dave recebe 4 cartas pela Pontuação de Jim Cavalheiro em Coração (atualmente 4) e 2 cartas por sua Pontuação Visão (atualmente 2). Dave agora tem um total 6 cartas para a Negociação.

TRAÇOS

Agora, com suas cartas iniciais em mãos, os jogadores também podem receber cartas adicionais com base nos Traços de seus Personagens. Um jogador recebe 1 carta adicional se um dos Traços de seu personagem for relevante ou útil no Conflito. Os jogadores só podem utilizar um de seus Traços em um Conflito; eles não recebem 2 cartas, mesmo que os dois Traços sejam relevantes.

Por exemplo: Dave ainda quer mais cartas para seu confronto com o apostador. Ele olha para seus Traços. Conquistador não vai ajudar. Mas, Rápido Como um Raio vai. Ele seria muito mais útil em um saque rápido em um duelo, mas Dave diz ao Crupiê que o Traço deveria ser aplicado mesmo assim, porque ele também representa a rapidez de argumentos de Jim 'Cavalheiro'. O Crupiê concorda e lembra aos demais que os Traços podem ser úteis nas mais variadas situações. Ele dá uma carta extra a Dave para esse Conflito. Dave agora tem 7 cartas.

Por outro lado, um Jogador recebe 1 Ficha se seu personagem atuar conscientemente contra um de seus Traços. Novamente, apenas um dos Traços do personagem pode ser utilizado em um Conflito (veja Fichas, página 33).

Por exemplo: ao invés de ganhar uma carta adicional por seu Traço Rápido Como um Raio, Dave decide que ele precisa de mais uma Ficha. Portanto, ele devolve a carta (antes de vê-la) ao Crupiê e altera suas intenções um pouquinho. Dave diz ao Crupiê que Jim 'Cavalheiro' está falando e agindo calmamente, tentando tranquilizar todo mundo sem movimentos bruscos e fala suave. Ele explica ao Crupiê que isso contraria seu estilo rápido e furioso, o que contraria, também, seu Traço Rápido Como um Raio. O Crupiê concorda e dá uma Ficha a Dave. Dave agora continua com suas 6 cartas iniciais, mas ganhou uma Ficha extra.

O DEMÔNIO

O Demônio pode prover cartas adicionais. Entretanto, o Demônio também pode retirar cartas de sua mão!

Se um personagem está atuando de acordo com seu Demônio, o Crupiê dará ao jogador um número de cartas extras igual ao valor do Demônio do personagem. Porém, se um personagem atua de modo contrário a natureza de seu Demônio, o Crupiê penaliza o jogador retirando de sua mão um número de cartas igual ao valor do Demônio do personagem.

Quando o Crupiê penaliza um jogador retirando cartas, ele o compensa com 1 Ficha. Veja Fichas, página 33.

O Demônio também afeta os Personagens Coadjuvantes que o Crupiê controla. Todas as regras sobre o Demônio também se aplicam a eles, incluindo a recompensa com Fichas para Personagens Coadjuvantes.

Nem todas as situações envolvem o Demônio. Em alguns Conflitos, o Demônio não ajuda nem atrapalha o personagem. Como sempre, os jogadores podem argumentar com o Crupiê, mas cabe a ele o julgamento final sobre como o Demônio interferirá no Conflito!

Por exemplo: para a infelicidade de Dave, o Crupiê informa que Jim ‘Cavalheiro’ não está seguindo seu Demônio Coração de Pedra em seu esforço para derrubar o trapaceiro.

Dave argumenta que Jim ‘Cavalheiro’, na verdade, está sendo ambicioso, mas o Crupiê o adverte que a cobiça não está diretamente relacionada ao Demônio dele. Além disso, os outros apostadores poderão recuperar um pouco de seu dinheiro roubado graças aos esforços do Jim ‘Cavalheiro’. O Crupiê decreta que Jim ‘Cavalheiro’ está opondo-se ao seu Demônio. Como o valor do Demônio dele está em 1, o Crupiê remove 1 carta do monte de Dave e lhe dá 1 Ficha. Dave, agora, possui apenas 5 cartas em sua mão, mas, pelo menos, ele ganhou duas Fichas!

Para piorar as coisas, o Crupiê informa que o oponente, Jack Kerrigan, possui o Demônio Trapaceiro, com o valor atual de 2. É óbvio que Jack Kerrigan está trapaceando, portanto, o Crupiê recebe mais 2 cartas adicionais (ele já havia recebido algumas cartas iniciais com base nas Pontuações de Kerrigan e 1 carta adicional por um de seus Traços). Ele, agora, possui um total de 9 cartas para Jack Kerrigan!

A COMPRA

Com a Negociação pronta, os jogadores podem pegar suas cartas e examinar suas mãos. Eles poderão ter um grande número de cartas — até mesmo mais que uma dúzia. Mas, isso é comum. Com essas cartas, os jogadores devem montar a melhor mão de pôquer que conseguirem com 5 cartas.

Para melhorar sua mão, um jogador pode descartar algumas cartas e comprar um número igual de novas cartas. Para isso, ele deve observar os arquétipos de Passado e Presente de seu personagem. Se um deles for relevante ou útil naquele Conflito, o jogador poderá descartar um número de cartas igual ao valor de seu Passado ou Presente e receber do Crupiê uma quantidade igual de novas cartas.

Os jogadores só podem utilizar um de seus arquétipos de Passado ou Presente para comprar novas cartas em um Conflito: eles não podem utilizar os dois. Eles descrevem as intenções de seus personagens na cena e cabe somente ao Crupiê a decisão se um deles é ou não relevante.

Por exemplo: Dave pega suas 5 cartas, mas não fica feliz com sua mão. Ele quer mais cartas, portanto, ele confere o Passado e Presente do Jim ‘Cavalheiro’. Dave argumenta que o Passado do ‘Cavalheiro’ certamente pode ser aplicado nessa situação, uma vez que ele está tentando ser um homem melhor e quer acabar com a roubalheira na mesa. O Crupiê concorda com isso. Dave pergunta se o seu Presente Pistoleiro pode ser aplicado, já que um tiroteio poderá acontecer a qualquer momento. O Crupiê diz que não, explicando que Dave já havia declarado que Jim ‘Cavalheiro’ está tentando conter seus impulsos e tranquilizar todos os envolvidos. Dave só poderá comprar novas cartas com base no Passado de seu ‘Cavalheiro’, que possui um valor de 3. Ele quer novas cartas, então, ele descarta apenas 2 (ele poderia ter descartado até 3 cartas). O Crupiê dá duas novas cartas a Dave.

O CONFRONTO

Quando todos os jogadores e o Crupiê receberam todas as suas cartas, o Crupiê anuncia o Confronto e todos mostram suas mãos.

Um jogador poderá ter muitas cartas em sua mão (até mais que uma dúzia), mas ele só poderá utilizar cinco cartas. O restante das cartas é ignorado; apenas as cinco cartas que o jogador escolheu para o Confronto contam na resolução do Conflito.

Jogadores com menos de cinco cartas em suas mãos simplesmente utilizam todas elas e todas contam na resolução.

Os jogadores, então, comparam suas mãos de pôquer com as mãos de seus oponente.

Em todos os Conflitos, os jogadores devem seguir esses passos simples para determinar o que acontecerá.

Cada jogador compara sua mão com a de seu oponente. (Para compreender as mãos de pôquer, veja Mãos de Pôquer e Valores de Dano, na página 29.)

Se a mão de um jogador vencer a mão de todos os seus oponentes, seu objetivo foi alcançado.

O Narrador deverá incluir esse sucesso na história e seus oponentes deverão receber o Dano com base no valor de sua mão (veja Dano, na página 29).

Se a mão dele venceu a mão de um ou mais oponente, mas ela foi vencida por pelo menos um outro oponente, o Narrador decidirá se seus objetivos foram alcançados ou não e inclui sua decisão na história. O Narrador também decidirá se algum Dano foi causado a algum dos oponentes daquele jogador.

Se a mão dele não é pior que de todos seus oponentes, seu objetivo geralmente não será atingido. No entanto, o Narrador tem a palavra final e ele pode até mesmo permitir que o objetivo de um perdedor seja bem ou parcialmente sucedido. Mesmo assim, o jogador perdedor não pode causar dano em ninguém.

Perceba que, em Conflitos com muitos participantes, poderá haver mais de um jogador cuja mão venceu a mão de todos os seus oponentes. Nesses casos, o Narrador deverá incluir todos esses sucessos e efeitos de Dano enquanto descreve a cena.

Por exemplo: com todas as cartas recebidas, o Crupiê anuncia o Confronto. Dave tem 5 cartas em sua mão: 4 ♣ 8 ♥ J ♦ J ♠ A ♥.

O Crupiê tem 9 cartas: 2 ♣ 3 ♦ 3 ♠ 6 ♥ 7 ♦ 8 ♠ 10 ♦ 10 ♠ K ♦.

Dave revela todas as suas cartas. O Crupiê olha suas próprias cartas e escolhe 5 para jogar: 3 ♠ 3 ♦ 10 ♦ 10 ♠ K ♣.

Dave e o Crupiê comparam suas mãos. Dave tem apenas um Par de Valetes, comparado aos Dois Pares do Crupiê — com os 3s e 10s. O Crupiê venceu.

Assim, o objetivo dele — que Jack Kerrigan levaria o dinheiro de todo mundo — agora precisa fazer parte da narrativa.

DANO

Personagens que perderam Conflitos perdem Pontuações. Simples assim. Conflitos no Velho Oeste sempre são perigosos. Eles sabem como dilacerar uma pobre alma até que a única coisa que lhe reste é fazer um pacto com o Demônio interior.

Quando um personagem perde um Conflito, seu jogador subtrai um número de pontos de alguma Pontuação igual ao valor de Dano de cada mão que o venceu (lembre, a decisão de como o Dano foi causado no plano narrativo só depende do Narrador).

O jogador subtrai os pontos de Dano em qualquer combinação que ele queira das Pontuações que correspondam aos naipes jogados na combinação de pôquer vencedora (Espadas correspondem a Punhos, Ouros a Visão, Paus a Culhão e Copas a Coração).

Só são relevantes os naipes presentes na combinação vencedora. Por exemplo, em uma Trinca vencedora, um jogador que sofreu Dano escolhe quais Pontuações serão afetadas apenas entre os naipes que compõem essa Trinca.

Ele simplesmente ignora as duas cartas restantes. Quando um Curinga constitui parte de uma mão, subtraia pontos somente dos naipes Presentes nas outras cartas daquela combinação.

Os jogadores podem restaurar os Danos sofridos por seus personagens gastando Fichas. Isso é chamado de Restauração. Veja Fichas, página 33.

O Dano não pode reduzir uma Pontuação a valores negativos. Ignore qualquer Dano restante. Pontuações com valor 0 não podem ser recuperadas através de Restauração. Ademais, Pontuações com valor 0 podem iniciar o Fim de um personagem. Veja Fim, página 31.

Por exemplo: Jack Kerrigan não apenas roubou o dinheiro de todos, como fez “Cavaleiro Jim sofrer com isso! Ele sofre Dano, o que reduz suas Pontuações.

O Crupiê observa a tabela de Valores de Dano. Ele jogou Dois Pares, o que causa 2 pontos de Dano. Dave engole seco porque ele terá que reduzir algumas Pontuações do Jim ‘Cavaleiro’ em 2 pontos.

Fazem parte da combinação do Crupiê apenas as quatro cartas de seu Dois Pares. Elas são: 3♠ 3♦ 10♦ 10♠. Apenas os naipes de Ouros e Espadas fazem parte dessa combinação.

Portanto, Dave precisa subtrair 2 pontos de sua Pontuação Visão ♦ ou 2 pontos de sua Pontuação Punhos ♠.

De maneira alternativa, Dave poderia subtrair um ponto de cada uma dessas Pontuações. Ele não pode subtrair pontos de Pontuações como Culhão ou Coração.

Dave decide subtrair 1 ponto de Visão e Punhos, anotando os novos valores em sua ficha de personagem.



MÃOS DE PÔQUER E VALORES DE DANO

Use essa tabela para comparar as mãos de pôquer e descobrir quanto de Dano cada mão causa aos oponentes. As mãos abaixo estão do valor mais alto para o mais baixo.

Quando houver mãos empatadas, a carta mais alta entre as elas vence. Se ainda assim houver empate, compare os naipes. O valor dos naipes é o seguinte, do valor mais alto para o mais baixo: Espadas, Copas, Ouros e Paus.

VALOR MAIS ALTO

VALOR MAIS BAIXO

ROYAL FLUSH	5 DE DANO	10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦
<i>as cinco cartas mais altas em sequência, todas com o mesmo naipe</i>		
STRAIGHT FLUSH	5 DE DANO	5♣ 6♣ 7♣ 8♣ 9♣
<i>5 cartas em sequência com o mesmo naipe</i>		
QUADRA	4 DE DANO	Q♣ Q♦ Q♥ Q♠
<i>4 cartas com o mesmo valor</i>		
FULL HOUSE	4 DE DANO	J♠ J♥ J♠ 9♦ 9♥
<i>3 cartas com mesmo valor e 2 cartas também com o mesmo valor</i>		
FLUSH	3 DE DANO	3♠ 6♠ 7♠ 10♠ Q♠
<i>5 cartas com mesmo naipe</i>		
SEQUÊNCIA	3 DE DANO	6♣ 7♦ 8♦ 9♥ 10♠
<i>Quaisquer 5 cartas em sequência</i>		
TRINCA	2 DE DANO	K♣ K♥ K♠
<i>3 cartas com mesmo valor</i>		
DOIS PARES	2 DE DANO	A♣ A♥ 8♠ 8♦
<i>2 pares de cartas, cada par com um mesmo valor</i>		
PAR	1 DE DANO	5♦ 5♥
<i>2 cartas com mesmo valor</i>		
CARTA ALTA	1 DE DANO	A♣
<i>A carta mais alta</i>		

AS LEIS DO OESTE

Curingas são cartas polivalentes. Eles contam como qualquer carta para completar uma das sequências acima.



É importante lembrar que, quando um Personagem perde Pontuações, o Dano não precisa, necessariamente, ser um Dano físico. É o Narrador quem explica o que ocorreu e a razão da perda de Pontuação.

Por exemplo: Dave decidiu subtrair um ponto das Pontuações Visão e Punhos de seu Jim ‘Cavalheiro’.

Desse modo, o Narrador poderia explicar assim: Jack Kerrigan sacou sua pistola Derringer e atirou em Jim ‘Cavalheiro’, acertando de raspão em sua testa. O sangue pingando em seus olhos explica a perda de Pontuação Visão. A dor não o deixa segurar sua arma com precisão, o que explica a perda de pontos em Punhos.

Entretanto, o Narrador poderia ter narrado os acontecimentos de outro modo e a violência física nem sempre é necessária. Ao invés de atirar, Jack Kerrigan poderia tê-lo ferido com um argumento inteligente, ainda que falso, convencendo os demais apostadores que o Jim ‘Cavalheiro’ era o verdadeiro trapaceiro. Ele deseja a todos um bom dia e levanta-se para sair. Jim ‘Cavalheiro’ está tão furioso pela calúnia que começa a tremer violentamente, não conseguindo sacar sua arma e apontá-la para Kerrigan.

O NARRADOR DA CARTA MAIS ALTA

DUST DEVILS é um jogo para criar e contar histórias. Os Conflitos oferecem a mais poderosa oportunidade narrativa para os jogadores participarem da criação da história coletiva: todos os envolvidos em um Conflito podem ganhar a oportunidade de ser o Narrador.

Em cada Conflito, o jogador com a carta mais alta utilizada em um Confronto é o Narrador (incluindo o Crupiê). Isso vale apenas para as cinco cartas utilizadas pelos jogadores em sua mão de pôquer, ignore as demais cartas. Quando houver dois ou mais jogadores com cartas de valores iguais, compare os naipes dessas cartas. Espadas valem mais, seguidas de Copas, depois Ouros e, por fim, Paus. Por exemplo, a Q♥ vale mais que a Q♣.

Em muitos casos, o jogador com a melhor mão também terá a carta mais alta. Porém, até mesmo a pior mão do Confronto pode ter a carta mais alta — um Ás de Espadas, por exemplo.

Qualquer jogador poderá dar um lance, apostando suas Fichas para ganhar o direito de ser o Narrador. Aquele que fizer a maior oferta torna-se o Narrador. Veja Fichas, página 33.

O Narrador deve incluir dois elementos em sua narrativa. Primeiro, ele deve descrever os objetivos bem sucedidos de todos os vencedores. Segundo, ele deve descrever como o Dano infligido por eles afetará seus respectivos oponentes. Com exceção dessas duas restrições, o Narrador tem total autoridade para contar a história durante todo o Conflito. Os demais jogadores podem dar opiniões ou explicar melhor as intenções de seus personagens, mas cabe unicamente ao Narrador a palavra final sobre o que realmente ocorre na história.

Desse modo, o Narrador possui vantagens óbvias e pode realmente mudar todo o rumo da história, até mesmo em seus momentos mais críticos. Normalmente, o Narrador irá descrever os acontecimentos e a resolução da cena em favor de seu personagem. Esse imenso poder narrativo é totalmente flexível.

Lembre que o Narrador também decide se os objetivos dos perdedores daquele Conflito serão alcançados, desde que não contradigam os objetivos dos vencedores. Os Narradores



podem até mesmo fazer com que os “vencedores parciais” (aqueles que venceram ao menos um oponente, mas perderam para outros) causem Dano em seus oponentes (veja O Confronto, página 27). Em alguns casos, o Narrador é esse perdedor ou vencedor parcial e ficará feliz ao ver seus objetivos, supostamente perdidos, sendo alcançados e seu Dano causado!

Uma vez que o Narrador tenha narrado todo o Conflito, o Crupiê reassume o controle da história até que o próximo Conflito ocorra.

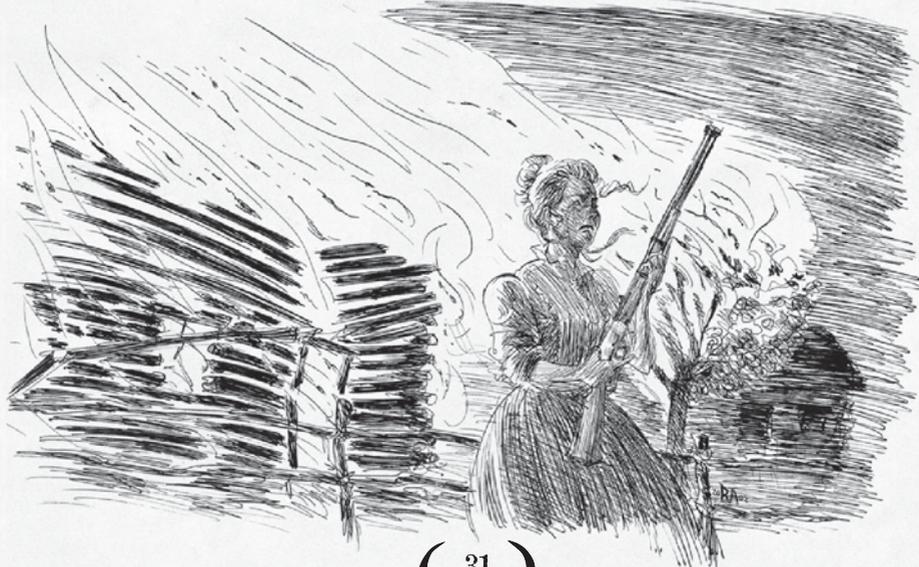
FIM

Todas as histórias acabam. Em DUST DEVILS, um personagem aproxima-se de seu Fim a cada Dano sofrido. Quando o Dano reduz ao menos uma Pontuação do personagem a 0, sua história pessoal está quase acabando.

O jogador continua jogando normalmente. Ele pode continuar ajudando a narrar a história e pode participar normalmente de qualquer conflito que não envolva sua Pontuação com valor 0. No entanto, se o personagem participar de qualquer Conflito que necessite de sua Pontuação zerada, aquele Conflito será o seu último. Esse será o seu Fim.

Durante o Fim, o jogador utiliza o valor do Demônio de seu personagem ao invés de sua Pontuação zerada para determinar quantas cartas ele recebe na Negociação. Ele ainda soma a outra Pontuação a esse total normalmente. Se as duas Pontuações necessárias estiverem zeradas, o jogador recebe um número de cartas igual ao dobro do atual valor de seu Demônio.

Além disso, o jogador automaticamente torna-se o Narrador daquele Conflito. Se dois ou mais personagens estiverem em seu Fim durante o Conflito, seus jogadores comparam as cartas mais altas de suas mãos. O jogador com a carta de valor mais alto será o Narrador. Os outros jogadores com personagens que estejam na cena do Fim também podem oferecer Fichas para tornar-se o Narrador. Veja a página 34 para mais detalhes sobre essas ofertas.



Pontuações reduzidas a 0 não podem ser restauradas normalmente. A Pontuação estará sempre zerada. O único modo de aumentar uma Pontuação zerada é a Redenção, que é ofertada por outro jogador durante o seu próprio Fim. Para mais detalhes sobre Restauração, veja a página 36. Para mais detalhes sobre Redenção, veja a página 37.

ADIANDO O FIM

Jogadores podem adiar a cena final de seus personagens. Há três modos de fazer isso.

Primeiro, os jogadores podem ser cautelosos ao escolher em quais Conflitos seus personagens entrarão. Pode valer a pena permitir que seus oponentes atinjam seus objetivos, para com isto evitar o Conflito e o Dano. Os jogadores podem Passar assim que entrarem em um Conflito, o que, efetivamente, evita o Conflito e o Dano. Veja a página 21.

Segundo, os jogadores podem direcionar as ações de seus personagens nos Conflitos, de modo que o Crupiê não peça para que eles utilizem uma Pontuação zerada durante a Negociação. Por exemplo, uma personagem com a Pontuação Punhos zerada poderia enfatizar que seu personagem está tentando evitar uma briga ou um possível tiroteio, partindo para uma negociação calma e inteligente. O Crupiê provavelmente não iria pedir Punhos nesse Conflito, já que ele envolve mais Culhão, Visão ou Coração.

Finalmente, os personagens podem adiar seu Fim gastando Fichas. Cada Ficha gasta fornece ao jogador uma única carta na Negociação e evita o uso de uma Pontuação zerada. Os jogadores podem gastar um número de Fichas iguais ao valor atual de seu Demônio para cada Pontuação zerada desse modo para adiar seu Fim. Para mais detalhes, veja a página 36.

NARRANDO O FIM

Quando o Fim chega, o Jogador e o Crupiê devem estar cientes da importância dessa cena clímax da história de um personagem. O jogador deve tentar entrar em um Conflito final de um modo que envolva seu Demônio. Atingir o Fim pode significar que o personagem morreu e se foi. Porém, o destino verdadeiro do personagem está nas mãos do Narrador. Ele pode morrer, se aposentar, ficar louco, fixar-se em um local, ir embora ou acabar seus dias de luta de qualquer outro modo.

O jogador deve considerar com cuidado os resultados da última aparição de seu personagem na história. Se o valor atual de seu Demônio o fez comprar a mão vencedora (isto é, ele venceu o Conflito), isso poderia indicar que o Demônio finalmente ganhou o controle do personagem. Apenas sua atitude desesperada o fez cair nas mãos do Demônio, permitindo que ele encontrasse a Redenção, talvez apenas para os outros, em vida. Por outro lado, um personagem pode sucumbir a seu Demônio através de final terrível e trágico. Ele partirá, sendo mal visto pelos outros, tendo falhado em redimir a si próprio ou aos outros.

Esta é uma grande chance do jogador brilhar e surpreender a todos como o Narrador do final do personagem. Os jogadores devem empenhar-se ao máximo para que o último conflito de seu personagem seja memorável e dramático. Veja na página 38 um exemplo de como narrar um Fim.



FICHAS

Os jogadores usam seus personagens e jogam cartas para criar uma história. Eles também podem utilizar Fichas para conseguir vantagens em cenas importantes, influenciar eventos e mudar o rumo da história. Você pode utilizar fichas comuns de pôquer ou qualquer outro marcador, como moedas, por exemplo, para trocá-las com o Crupiê

O Crupiê controlará um estoque inesgotável de Fichas para distribuir. Essa será a Banca. Fichas na Banca não podem ser usadas por nenhum Personagem, nem mesmo os Personagens Coadjuvantes. O Crupiê deverá determinar um número de Fichas para cada Personagem Coadjuvante quando criar esses personagens. Ele também pode ganhar Fichas para seus Personagens Coadjuvantes durante o jogo. Veja ganhando Fichas, mais abaixo.

Os personagens podem possuir qualquer quantidade de Fichas, mas começam o jogo sem nenhuma delas. Porém, para jogos mais curtos (de uma sessão ou duas), o Crupiê poderá permitir que os personagens dos jogadores comecem com três ou quatro Fichas. Ele também pode determinar esse mesmo valor para seus Personagens Coadjuvantes.

GANHANDO FICHAS

Existem três modos de ganhar Fichas durante o jogo. Em todos os casos, os jogadores que ganham Fichas em um Conflito podem imediatamente gastá-las no mesmo Conflito em troca de várias vantagens. (Veja Gastando Fichas na página 34.)

Primeiro, o jogador ganha uma Ficha em qualquer Conflito em que seu personagem atue de maneira contrária a um de seus Traços. Por exemplo, um personagem possui Traço Mais Ameaçador que Um Saco Cheio de Cobras. Se o jogador começa um Conflito descrevendo as ações educadas e gentis de seu personagem, ele imediatamente ganha uma Ficha do Crupiê porque seu personagem está atuando de forma contrária a seu Traço. Lembre que os jogadores podem usar apenas um Traço por Conflito.

Segundo, um jogador ganha uma Ficha em qualquer Conflito em que seu personagem resista a seu Demônio. O Crupiê sempre tem a palavra final para determinar se o Demônio do Personagem está em jogo. Se o Crupiê decidir que um personagem está opondo-se a seu próprio Demônio, ele recompensa o jogador com uma Ficha, mas retira da mão inicial dele uma quantidade de cartas igual ao valor atual de seu Demônio. O Crupiê só fornece uma Ficha, não um número de Fichas igual ao valor do Demônio.

Por fim, os jogadores podem ganhar Fichas fazendo Apostas em um Conflito. Em qualquer Conflito, o jogador pode apostar qualquer quantidade das Fichas que possui na tentativa de dobrar esse número. O Crupiê também pode fazer Apostas para seus Personagens Coadjuvantes, ganhando ou perdendo Fichas como os demais jogadores.

1) Se a mão do jogador vencer todas as mãos de seus oponente, ele recolhe suas Fichas e ganha o mesmo número de Fichas da Banca (ou seja, dobrará o número de Fichas apostado).

2) Se a mão do jogador vencer pelo menos um de seus oponentes, mas perder para um ou mais, ele não perde suas Fichas, mas não ganha nenhuma outra Ficha da Banca.

3) Se a mão do jogador perder para todos os oponentes, o jogador perde suas Fichas para a Banca.



Perceba que Apostas são sempre entre um jogador e a Banca, não importando quem seja o oponente desse jogador no Conflito. O Crupiê coloca as Fichas perdidas junto com as outras Fichas da Banca; ele não pode dá-las a outro personagem, por exemplo. Do mesmo modo, não há Apostas entre os jogadores, com o vencedor ganhando as Fichas do perdedor.

GASTANDO AS FICHAS

Uma vez ganhas, as Fichas são um recurso valioso para os jogadores e para o Crupiê. As Fichas podem afetar drasticamente as consequências da história dos personagens, e são ainda mais poderosas quando usadas por um jogador em seu Fim. Os jogadores e o Crupiê podem gastar Fichas para realizar qualquer uma das seguintes opções:

☞ Durante a Negociação, o jogador (ou o Crupiê) pode gastar uma Ficha para receber uma carta adicional do baralho. O jogador não pode gastar mais que uma Ficha desse modo. (Entretanto esse mesmo jogador pode gastar mais uma Ficha para ganhar uma compra adicional. Veja a próxima opção.)

☞ Durante a Compra, o jogador (ou o Crupiê) pode gastar uma Ficha e descartar uma carta para receber uma nova carta do baralho. O jogador não pode gastar mais do que uma ficha desse modo.

☞ Em qualquer momento antes do Confronto, qualquer jogador (ou o Crupiê) pode gastar uma Ficha para Passar, removendo seu personagem dos riscos e recompensas de um Conflito. Passar é um modo de escapar de uma situação tensa sem resolver o problema. O risco é que o personagem terá que resolver o Conflito mais cedo ou mais tarde. Quando um jogador passa, o objetivo de seu personagem deve ficar em aberto, uma vez que esse problema pode reaparecer em outro Conflito. Além disso, o personagem não sofrerá Dano de outros personagens.

Qualquer jogador que tenha feito Apostas antes de Passar, imediatamente perde sua aposta e suas Fichas vão para a Banca.

☞ Um jogador pode dar um lance utilizando qualquer número de Fichas para ser o Narrador durante um Conflito, superando o jogador com a carta mais alta. Qualquer jogador pode aumentar sua oferta quantas vezes quiser. O jogador que der o maior lance torna-se o Narrador, mesmo que ele não possua a carta mais alta. Suas Fichas ofertadas vão para a banca. Os jogadores cujos lances foram superados não perdem suas Fichas ofertadas.

O Crupiê pode dar um lance para ser o Narrador, mas, para isso, só poderá utilizar as Fichas de um de seus Personagens Coadjuvantes. Ele não pode combinar Fichas de vários Personagens Coadjuvantes para aumentar seu lance, por exemplo.

Se dois ou mais jogadores empatarem no lance mais alto, o jogador que tiver a carta mais alta entre eles torna-se o Narrador.

Os jogadores cujos personagens não estiverem envolvidos no Conflito podem dar um lance para ser o Narrador da cena. Entretanto, eles não podem vencer lances empatados, uma vez que não possuem cartas para a comparação de desempate.

Veja O Narrador da Carta Mais Alta, página 30.



Um jogador pode gastar Fichas para recuperar os Danos que seu personagem sofreu durante o jogo. Os jogadores não podem recuperar nenhum Dano desse modo se a Pontuação em questão estiver zerada.

Primeiro, ele anuncia seus planos para a recuperação antes que qualquer Conflito comece. Isso inicia uma nova cena — uma cena de Recuperação. O jogador explica a cena, descrevendo o que seu personagem fará para se recuperar do Dano. O Crupiê e os outros jogadores podem participar da narrativa da cena, e podem também gastar algumas Fichas para recuperar os Danos de seus próprios personagens. No entanto, durante a cena de Recuperação, nenhum Conflito poderá acontecer. Conflitos podem acontecer assim que a cena de Recuperação acabar.

Para recuperar um ponto de uma Pontuação, o jogador deve gastar um número de Fichas igual ao valor atual daquela Pontuação mais um. Os jogadores podem restaurar suas Pontuações desse modo quantas vezes quiserem durante a cena de Recuperação, mas jamais poderão exceder o valor original de cada Pontuação.

Por exemplo: Jim ‘Cavalheiro’ sofreu Dano após sua briga com Jack Kerrigan. Sua Pontuação Punhos está em um, mas, normalmente, era 5. Para recuperar completamente sua Pontuação Punhos, Dave deverá gastar muitas Fichas, aumentando a Pontuação um para cada “pagamento”. No total, Dave terá que gastar 14 Fichas (2 Fichas + 3 Fichas + 4 Fichas + 5 Fichas = 14 Fichas). De outro modo, Dave poderia restaurar sua Pontuação



LIVRANDO-SE DO DANO

Quando os jogadores solicitam cenas de Recuperação, eles podem sugerir como seus personagens restauram seus valores de Pontuação. Jogadores criativos conseguem imaginar uma vasta variedade de divertidas cenas de Restauração. As cenas são uma boa oportunidade para revelar um pouco mais sobre os personagens e como eles lidam com o estresse, a dor, o luto e as perdas. Alguns exemplos incluem:

Atividade

- Beber e farrear no saloon
- Praticar tiro ao alvo em latas
- Rachar lenha
- Entrar na faca com um monte de whiskey
- Escrever o nome de seus inimigos em suas balas
- Beber café ao redor de uma fogueira
- Fazer a Dança dos Fantasmas *
- Rever a fazenda da família
- Tomar um banho e fumar um cigarro

Pontuações

- Coração, Culhão
- Visão
- Punhos
- Punhos, Visão
- Culhão
- Coração
- Culhão
- Todos
- Todos

*Dança dos Fantasmas era um ritual indígena



apenas até 3, o que custaria apenas 5 Fichas (2 Fichas + 3 Fichas = 5 Fichas).

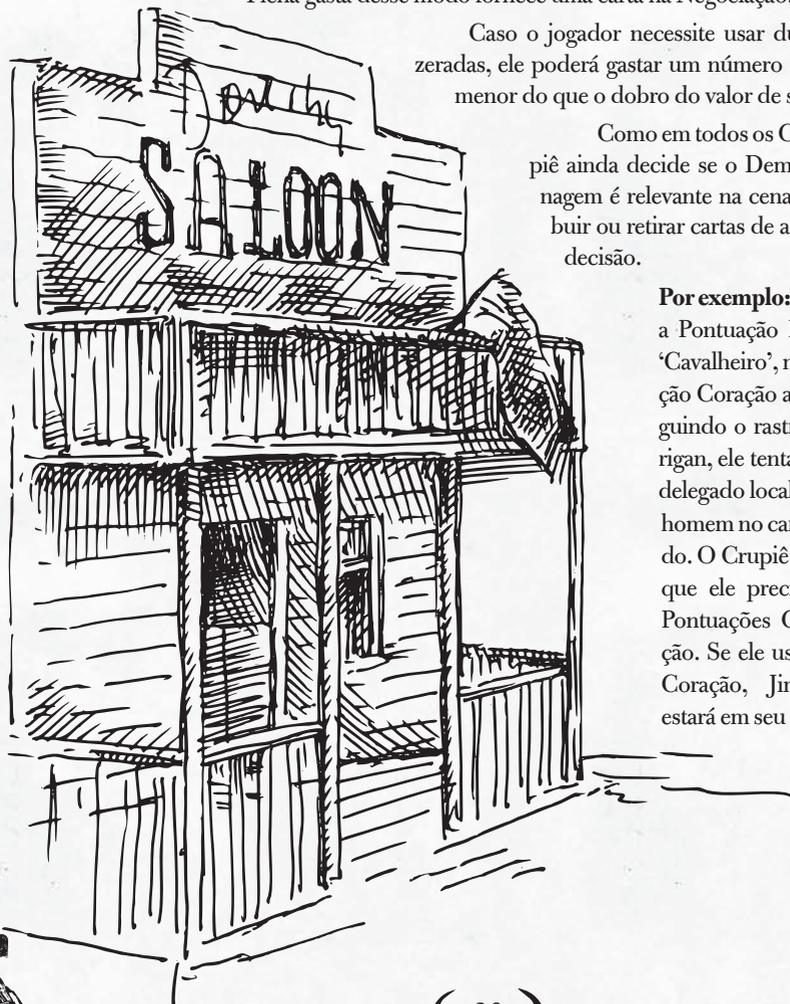
Dave decide gastar cinco Fichas e restaurar a Pontuação Punhos do Jim 'Cavalheiro' para três. Ele descreve a cena aos demais jogadores — Jim 'Cavalheiro' encontra o jogador de pôquer que ganhou o relógio de bolso de Jack Kerrigan. Ele compra a peça por \$100 e o leva até um bosque, onde usa o relógio de ouro como alvo. Jim 'Cavalheiro' descarrega sua pistola e deixa o relógio quebrado balançando em uma árvore, seus ponteiros marcam meia-noite — ou seria meio-dia?

Um jogador pode gastar Fichas para adiar seu Fim. Quando o Crupiê informa ao jogador que ele deve usar uma Pontuação zerada em um Conflito, este jogador pode gastar um número de Fichas igual ou inferior ao valor do Demônio de seu Personagem. Desse modo, as Fichas repõem o valor das Pontuações zeradas e o valor de seu Demônio na Negociação. Cada Ficha gasta desse modo fornece uma carta na Negociação.

Caso o jogador necessite usar duas Pontuações zeradas, ele poderá gastar um número Fichas igual ou menor do que o dobro do valor de seu Demônio.

Como em todos os Conflitos, o Crupiê ainda decide se o Demônio do personagem é relevante na cena e então, distribuir ou retirar cartas de acordo com essa decisão.

Por exemplo: Dave restaurou a Pontuação Punhos de Jim 'Cavalheiro', mas sua Pontuação Coração ainda é zero. Seguindo o rastro de Jack Kerrigan, ele tenta convencer um delegado local que ele não é o homem no cartaz de procurado. O Crupiê informa a Dave que ele precisará usar suas Pontuações Culhão e Coração. Se ele usar a Pontuação Coração, Jim 'Cavalheiro' estará em seu Fim. Mas, Dave não acha



que essa seja a cena apropriada para o Fim de Jim ‘Cavalheiro’. Ele quer ir um pouco além — além o suficiente para encontrar Jack Kerrigan mais uma vez. Portanto, ele decide gastar algumas Fichas para adiar seu Fim.

Primeiro, o Crupiê dá duas cartas a Dave por sua Pontuação Culhão. Depois, o Crupiê diz a Dave que ele precisa trocar sua Pontuação Coração pelo valor de seu Demônio (nesse caso, dois). Ao invés disso, Dave anuncia que vai gastar algumas Fichas para adiar seu Fim. Dave pode gastar até duas Fichas, afinal, esse é o valor atual de seu Demônio. É isso que ele faz e o Crupiê lhe dá mais duas cartas — uma para cada Ficha. Essas Fichas repõem o Demônio e adiam o Fim.

Além disso, o Crupiê informa a Dave que Jim ‘Cavalheiro’ está opondo-se ao seu Demônio, que é Coração de Pedra. Dave descreve como Jim ‘Cavalheiro’ está “falando doce” com o delegado, tentando fazer amigos — um ato não esperado de um Coração de Pedra. Portanto, o Crupiê penaliza Dave retirando de sua mão inicial duas cartas (porque o valor atual de seu Demônio é dois). O Crupiê também lhe dá uma Ficha imediatamente.

Jim ‘Cavalheiro’ está em uma enrascada, mas, pelo menos, Dave adiou seu Fim.

Redenção: por último, quando um personagem de um jogador chega ao Fim, este pode gastar qualquer número de Fichas tanto para causar Dano como para Redimir outros personagens. Entretanto, para fazer isso, sua mão de pôquer precisa vencer ao menos um de seus oponentes.

Para causar Dano a outros personagens, o jogador pode gastar qualquer número de Fichas, causando esse total em Dano a qualquer personagem no jogo, mesmo que esse outro personagem nem esteja no Conflito! O jogador pode escolher causar Dano em quaisquer Pontuações que ele queira; ele não está limitado às Pontuações que correspondam aos naipes de sua mão. Esse Dano é adicional a qualquer outro que a mão do jogador tenha causado aos oponentes de seus personagens.

O jogador ainda pode gastar qualquer número de Fichas para Redimir a qualquer personagem no jogo, mesmo que esse outro personagem não esteja Presente na cena. Este processo permite ao jogador restaurar Pontuações de outros personagens, como se ele próprio tivesse gasto Fichas para restaurar suas Pontuações. O custo para restaurar as Pontuações é o mesmo da Recuperação, explicada anteriormente. Cada valor de Pontuação aumentado tem um custo em Fichas igual ao valor atual daquela Pontuação mais um.

Porém, aqui há uma diferença crucial: um jogador que utilize Fichas para Redimir outro personagem pode recuperar Pontuações zeradas. Isso significa que o jogador pode recuperar qualquer Pontuação de qualquer personagem do jogo, com exceção daqueles que estejam em seu próprio Fim. Redimir uma Pontuação de 0 para 1 custa 1 Ficha.

Os jogadores não podem Redimir seus próprios personagens durante o Fim; eles só podem Redimir outros personagens. Eles também não podem redimir personagens que estejam em seu próprio Fim. Toda a vez que um jogador causa Danos ou Redime outros personagens com Fichas, o Narrador deve explicar esses efeitos enquanto narra a história.

Por exemplo: após uma longa jornada, Jim 'Cavaleiro' encara o maldito trapaceiro Jack Kerrigan nas ruas lamacentas de uma cidade da fronteira. Dave não vai mais adiar seu Fim. É isso — o Fim! Dave e o Crupiê seguem as etapas do Conflito e Dave atinge seu objetivo — baleiar Jack Kerrigan — com um Full House. Ele possui um total de 13 Fichas em sua reserva. Agora, é hora de gastá-las e se vingar de Jack Kerrigan.

Primeiro, Dave aplica Dano de sua mão vitoriosa. Nesse caso, o Full House causa 4 de Dano. O Crupiê pode aplicar o Dano às Pontuações de Jack Kerrigan normalmente, lembrando sempre os naipes correspondentes a mão vencedora (o Full House de Dave só não tinha Espadas).

Depois, Dave pode começar a gastar Fichas para causar Dano ou Redimir. Ele quer fazer os dois. Primeiro, ele Redime o personagem de Scott, Luke Johnson. Luke tem duas Pontuações zeradas, mas ainda não está em seu Fim. Dave restaura o primeiro valor 0 para 2. Isso custa três Fichas (1 Ficha + 2 Fichas = 3 Fichas). A outra Pontuação, ele eleva para o valor 1, o que custa 1 Ficha.

Dave ainda tem 9 Fichas. Ele olha as Pontuações de Jack Kerrigan. Depois que o Full House afetou suas Pontuações, Jack Kerrigan ainda não tem nenhuma Pontuação zerada. Dave resolve esse problema rapidamente. Ele gasta todas as suas Fichas restantes, causando Dano total de 9. É o bastante para reduzir todas as Pontuações de Jack Kerrigan a 0! Não importa o que faça, Jack Kerrigan encontrará seu Fim logo, logo.



GANHANDO E GASTANDO FICHAS

GANHE FICHAS POR

Agir de modo contrário a um Traço
Agir contra seu próprio Demônio
Vencer Apostas em um Conflito

PRÊMIO EM FICHAS

1 Ficha
1 Ficha
Número de Fichas igual ao valor da Aposta

GASTE FICHAS PARA

Receber uma carta adicional na Negociação
Receber uma carta adicional na Compra
Passar e evitar as consequências de um Conflito
Dar um lance para ser o Narrador
Recuperar o valor de uma Pontuação
Adiar o Fim

CUSTO EM FICHAS

1 Ficha
1 Ficha
1 Ficha
Lance mais alto
Valor atual da Pontuação + 1
Até o valor de seu próprio Demônio em Fichas por Pontuação zerada

Causar Dano em qualquer personagem*
Redimir a Pontuação de Personagem em 1

* 1 Ficha por ponto de Dano
* Valor atual da Pontuação + 1

*O personagem do jogador precisa estar em seu Fim para causar Dano ou Redimir outros personagens.



Como os demais personagens não estão em suas cenas finais, Dave automaticamente ganha o direito de ser o Narrador. Ele narra seu confronto final desse modo:

“Jim ‘Cavalheiro’ enfrenta Jack Kerrigan na rua, tentando convencer Jack a mudar para o lado da lei. Kerrigan levanta seus braços, mas, no último minuto, pisca para Jim ‘Cavalheiro’. Tiros vindos dos topos das lojas e da torre da igreja são ouvidos e Jim ‘Cavalheiro’ é crivado de balas. Mas, ele ainda resiste. Ele atira cinco vezes, acertando cada um dos pistoleiros contratados por Kerrigan. Dave avisa a todos que esse é Full House em ação — acabando com os capangas de Kerrigan.

“Depois, ele explica os nove de Dano que ele causou a Jack Kerrigan. Jim ‘Cavalheiro’ cambaleia na direção de Kerrigan, sua pistola fumegante está tremendo. Ele puxa o gatilho para a última bala, um tiro sem esperanças. Ferido no braço, Jack Kerrigan cai de joelhos diante do pedestre boquiaberto mais próximo, chorando feito um bebê. Seus soluços são o último som que Jim ‘Cavalheiro’ ouve.

“E, agora, a Redenção,” Dave diz. “Em algum lugar no meio da pradaria, Luke Johnson encontra um pacote cheio de dinheiro em meio a seus alforjes. É mais dinheiro do que ele jamais imaginou, vindo de alguém chamado James Harris. Há também um bilhete. Ele diz: ‘Jack Kerrigan. Vivo ou morto ...’”





Capítulo Três

ERA UMA VEZ NO VELHO OESTE





DUST DEVILS é uma atividade em grupo. Todos os que estão jogando podem ajudar a criar uma história dramática. Particularmente durante os Conflitos, os jogadores podem usar suas cartas para assumir a narrativa, como foi explicado no capítulo anterior. Mas, além dos tensos momentos de Conflito, os jogadores ainda possuem muito controle sobre o desenvolvimento da história.

Este capítulo fornece conselhos sobre como criar uma boa história em DUST DEVILS. Primeiro, explicamos os dois modos de narrativa. Segundo, incluímos conselhos específicos para os jogadores e os personagens que eles controlam. Por fim, esse capítulo dá algumas sugestões ao Crupiê, dicas sobre como ser o diretor da história, como controlar Personagens Coadjuvantes e como criar situações dramáticas para seus jogadores.

TESTE TODOS OS TIPOS

Um jogo de DUST DEVILS ocorre em dois modos de narrativa — Conflito e Narrativa Normal.

Conflito — Durante os Conflitos, os jogadores utilizam as cartas e as regras do jogo vistas no Capítulo Dois. O jogador com a carta mais alta será o Narrador e possuirá autoridade sobre o que acontece na história como resultado de um Conflito.

Narrativa Normal — A segunda forma de narrativa acontece quando não há Conflito, ou fora do Conflito. Esse tipo de narrativa, que acontecerá na maior parte do tempo, é a mais comum e geralmente mais fácil de conduzir. O Crupiê e os jogadores conversam livremente uns com os outros e todos tem a chance de dar sugestões sobre o que acontece, de interpretar seus personagens, de adicionar detalhes à cena e de criar uma história em conjunto. Os jogadores podem requerer cenas ou alterar a história, inclusive agressivamente desde que não gerem Conflitos.

No entanto, durante a Narrativa Normal, o Crupiê tem autoridade total sobre o que acontece. Os jogadores tem essa autoridade quando são os Narradores durante os momentos mais tensos, os Conflitos. Se quiser, o Crupiê pode aprovar qualquer requisição de cena feita por seus jogadores. Ele ainda pode alterar essas sugestões, ou mesmo não aceitá-las, aprovando outras ideias ou as suas próprias.

CONSELHOS AO JOGADOR

Como jogador, não deixe seu personagem principal sentado na sela. Caia dentro da ação, usando o Demônio de seu personagem como guia. Ao invés de ficar esperando que o Crupiê invente os problemas, crie as complicações você mesmo! Declare aos brados o que seu personagem está fazendo. Faça o Crupiê reagir a você, não o contrário! Se os seus companheiros também estiverem usando seus Demônios como inspiração para as ações dos seus personagens, sua sessão de jogo será selvagem, dramática e divertida.

Isso não significa que o Crupiê não irá introduzir mais Conflitos e outras adversidades. Ele vai pôr o inferno em seu caminho, tenha certeza. Mais do que isso, ele introduzirá novos Conflitos e guiará a história diretamente para os personagens dos jogadores e seus Demônios. Os Conflitos e brigas da narrativa devem ser com seus personagens e sobre seus personagens.



Não seja um espectador da ação e do drama que Crupiê introduz. Se Crupiê introduzir Conflitos aparentemente não relacionados com você, não o deixe ir longe com isso. Intrometa-se. Meta seu nariz onde ele deve estar — dentro da narrativa!

FAÇA O DIABO OU MORRA TENTANDO

DUST DEVILS não liga mínima se o seu personagem irá viver ou morrer. Esse jogo tem mais a ver com Redenção do que sobrevivência. Só o que importa é se o Demônio cobra sua dívida ou não. Seu personagem tem alguma opção? Ele vai conseguir salvar sua alma? Atire ou largue a arma. O resto simplesmente não importa.

Isso significa que não faz sentido jogar de forma segura. Todo mundo sabe que não é muito aconselhável meter-se em um duelo com foras da lei sujos e mal-encarados. Isso o mataria rapidamente, mas, esse não é um jogo sobre estar seguro.

Se o seu personagem tem alguma maldita razão para duelar com assassinos durões, vá abrindo caminho a balas.

Claro, não há momento melhor para isso do que quando seu personagem estiver com um pé na cova. As regras do jogo fornecem várias oportunidades para que jogadores com Pontuações zeradas acabem suas histórias de modo memorável. Seu papel como jogador é reconhecer isso e fazer o que é esperado da fama de seu personagem.

CONFLITOS ENTRE JOGADORES

Às vezes, durante o jogo, podem ocorrer Conflitos entre os personagens principais. Isso significa que jogadores causarão Dano nos personagens de seus próprios companheiros, talvez até mesmo levando-os ao seu Fim. Conflitos entre personagens principais (ao invés de um Conflito entre um Personagem Principal e um Personagem Coadjuvante) podem ser muito divertidos e dramáticos quando são elementos chave no desenrolar da história.

Entretanto, os jogadores devem concordar se é esse o estilo de jogo que eles desejam jogar. Muitas vezes, os jogadores não gostam que outros jogadores causem Dano em seus Personagens, preferindo enfrentar somente os obstáculos e riscos de Dano vindos do Crupiê.

DUST DEVILS geralmente funciona melhor com Conflitos entre jogadores. No entanto, é bom ouvir a opinião de todos antes de começar o jogo e deixar o grupo decidir tudo sobre Conflitos entre jogadores e Dano.

CONSELHOS AO CRUPIÊ

Durante a Narrativa Normal, o papel do Crupiê é ser o “diretor”. Guie seus jogadores ao longo da história enquanto eles descrevem as ações e reações de seus personagens. Como um diretor de um filme de Velho Oeste, você enquadra a cena e explica a situação da história aos outros jogadores. Adicione detalhes, suas narrações e adapte ou revise detalhes oferecidos por outros Jogadores para manter a história consistente e focada. Guie a narrativa, mantendo os jogadores focados em seus personagens e, especialmente, em seus Demônios.

É fácil extrapolar um pouco essa comparação com o diretor de cinema e querer

criar uma espécie de “roteiro” para o jogo. Este não é seu papel como Crupiê! Qualquer tentativa de manter os jogadores em um roteiro pré-definido falhará.

Esse jogo não é para escrever uma história ou roteiro e fazer seus jogadores interpretarem. Ao contrário, esse é um jogo para criar uma história durante a interpretação e em grupo.

No entanto, isso não quer dizer que você não possa planejar uma cena. Você deve fazer isto frequentemente— pelo menos tanto quanto os outros jogadores. Mas, você não deve delimitar como as cenas irão acabar antes que os outros jogadores possam agir através de seus personagens.

OBSTÁCULOS

Um dos papéis mais importantes do Crupiê é prover obstáculos para os Personagens Principais. Isso significa que você deveria procurar modos de iniciar Conflitos com os Personagens Principais e deixar que as regras do jogo resolvam esses Conflitos dramaticamente.

Como Crupiê, você frequentemente fará o papel de adversário, mas, você precisa lembrar que seu objetivo não é destruir os Personagens Principais, mas sim desafiar os Demônios deles e testar sua luta pela Redenção.

É mais importante — e mais divertido — criar obstáculos que sejam relevantes para o Demônio de um personagem do que criar um obstáculo que seja apenas mortífero.

Há dois meios principais de criar obstáculos para os Personagens Principais. O mais comum (e mais importante) é alocando Personagens Coadjuvantes contra os Personagens Principais. Veja Personagens Coadjuvantes na página 45 para mais instruções sobre a criação e o uso de Personagens Coadjuvantes.

O outro modo é provendo Incidentes — qualquer tipo de obstáculo que não exija um Personagem Coadjuvante.

Porém, você não precisa ficar limitado a Personagens Coadjuvantes ou Incidentes para seus Conflitos. Você pode introduzir ambos ao mesmo tempo, ou controlar diversos Personagens Coadjuvantes em um único Conflito.

Não se esqueça de comprar um montante de cartas para cada Incidente e cada Personagem Coadjuvante envolvido no Conflito.

INCIDENTES

Incidentes podem ter várias formas. Um Incidente poderia ser um evento natural — um deslizamento ou uma nevasca terrível, por exemplo — ou uma situação perigosa, como um estouro de gado ou um incêndio em uma escola. Incidentes podem até mesmo representar personagens menores na história, como uma turba de cidadãos ou um esperto banqueiro.

Nesse caso, você não precisa criar essas pessoas como Personagens Coadjuvantes, com Pontuações, Demônio e todo o resto. Ao invés disso, use uma Mão Auxiliar para representar esses personagens menores.

MÃOS AUXILIARES

Não importa a forma como um Incidente ocorre, o Crupiê simplesmente usa uma Mão Auxiliar para representá-lo. Uma “Mão Auxiliar” nada mais é do que uma compra de cartas, sem possibilidade de comprar cartas adicionais ou utilizar valores de Demônio. Funciona assim:

Um novo Conflito começa e os jogadores anunciam seus objetivos. O Crupiê descreve o Incidente e como ele pode atrapalhá-los a atingir seus objetivos.

O Crupiê compra um número de cartas (veja a tabela da página 29) e monta a melhor mão possível com essas cartas. Os jogadores compram sua mão normalmente, com base nas Pontuações envolvidas. O Incidente não pode sofrer Dano: os personagens simplesmente o superam e atingem seus objetivos.

O Crupiê não pode fazer Apostas ou gastar Fichas para o Incidente em si. Fora isso, proceda com o Conflito normalmente.

Por exemplo: antes de seu último confronto com Jack Kerrigan, Jim ‘Cavaleiro’ Harris estava em uma diligência sem controle, prestes a cair em um precipício às margens de um rio. Seu jogador, Dave, diz ao Crupiê que Jim pula do veículo, mas não sem antes pegar seus pertences. O Crupiê decide que essa é uma boa oportunidade para um Incidente e informa a Dave que não será tão simples. Ele deverá vencer um Conflito para conseguir sair são e salvo.

O Crupiê explica a Dave a situação realmente desafiadora — e anuncia um Incidente de cinco cartas. Ele fornece cartas a Dave normalmente, depois, compra cinco cartas para si mesmo. Dave consegue uma Trinca, em comparação ao mero Par obtido pelo Crupiê, mas o Crupiê possui a carta mais alta. O Incidente não pode sofrer Dano, portanto o Crupiê apenas narra a cena:

“Ok, Jim acorda com o violento solavanco do coche e vê o cocheiro desmaiado em seu assento. Sem uma palavra, ele salta para o fundo do veículo, chuta a porta e empurra um homem do Leste, que estava próximo a ele, para fora. Depois, ele volta, pega suas malas e salta para fora. Infelizmente, ele esquece seu chapéu. Os cavalos arrastam o coche violentamente para o desfiladeiro, caindo dentro do rio. Jim escuta os relinchos desesperados dos cavalos se afogando no rio, enquanto o veículo os puxa para o fundo da água. E agora?”



INCIDENTE E MÃOS AUXILIARES

NÍVEL DO INCIDENTE	EXEMPLO	CRUPIÊ COMPRA
Incômodo menor	Cruzar um rio, um grupo de baderneiros no saloon	3 cartas
Grande desafio	Reunir novilhos em uma tempestade;	5 cartas
Problema difícil	Estouro de gado à noite, uma patrulha armada	7 cartas
Calamidade bíblica	Um tornado texano, um exército comanche	9 cartas

PERSONAGENS COADJUVANTES

Personagens Coadjuvantes são o melhor meio para o Crupiê introduzir obstáculos. Eles são mais interessantes para a história, especialmente quando o Crupiê faz um bom trabalho envolvendo os Demônios dos Personagens Principais com a narrativa ou quanto enfatiza o Demônio pessoal de cada Personagem Coadjuvante.

Você pode criar vários Personagens Coadjuvantes, incluindo figuras únicas e especiais que atuem de forma importante na vida dos Personagens Principais. Eles podem ser vilões fora da lei, xerifes durões, a queridinha por quem um personagem possui interesse amoroso, sua família, seus rivais, barões de ferrovia, rancheiros, chefes de guerra ou outras personalidades semelhantes. Crie os Personagens Coadjuvantes mais importantes antes do jogo. No entanto, você vai precisar criar alguns Personagens Coadjuvantes espontaneamente durante o jogo.

De qualquer modo, Personagens Coadjuvantes devem ter potencial para afetar ou mesmo ativar o Demônio de um Personagem Principal. Geralmente, os Personagens Coadjuvantes atuarão como vilões ou rivais dos Personagens controlados pelos jogadores. Porém, aliados e possíveis amores com seus próprios Demônios fazem o jogo ainda mais interessante, com todos os personagens tentando reconciliar-se consigo mesmo e com os outros. Dando um Demônio a um Personagem Coadjuvante, você também fornece a ele motivações e fornece a si próprio um guia de como interpretar esse personagem.

AJUSTANDO AS PONTUAÇÕES

Personagens Coadjuvantes possuem os mesmos atributos que os personagens dos jogadores, incluindo Pontuações, Traços, Passado, Presente, e um Demônio. A maioria dos Personagens Coadjuvantes será criada do mesmo modo que os Personagens Principais. Entretanto, como Crupiê, você pode escolher aumentar ou diminuir esses valores. Por exemplo, você poderia distribuir 15 pontos entre as Pontuações de um Personagem Coadjuvante importante (um vilão, talvez), ao invés dos 13 pontos usuais.

Determine um valor entre 1 e 3 para o Demônio, embora você possa manter um valor “flutuante” durante o jogo, para quando os jogadores introduzirem ou elevarem a importância dos Personagens Coadjuvantes durante a narrativa. Esse valor influenciará a Negociação em Conflitos relevantes, do mesmo modo que faria com os jogadores. Os Personagens Coadjuvantes podem, ainda, receber mais ou menos cartas como parte da Negociação e você poderá receber uma Ficha quando um de seus Personagens Coadjuvantes opuser-se ao seu respectivo Demônio.

Por exemplo, durante uma narrativa regular, Dave diz: “Jim ‘Cavalheiro’ pede ajuda ao xerife!” Mas, o Crupiê não havia criado o xerife ainda. Ele não pensou que isso iria acontecer. Assim, ele diz: “Muito bem. Só me dêem um ou dois minutos e eu criarei o xerife”.

Ele pensa um pouco e decide que seria interessante um contraste com o Demônio Coação de Pedra de Jim ‘Cavalheiro’. O Demônio do xerife poderia ser Coração Mole: A lei não é tão importante quanto manter tudo certo e tranquilo entre familiares e amigos. Ele determina um valor de 2 para o Demônio. Depois, o Crupiê preenche rapidamente o restante dos atributos do xerife e conversa com Dave sobre o coração mole do Xerife Morgan.



As coisas estão ficando interessantes — talvez o Xerife Morgan ajude Jim ‘Cavaleiro’, ou ele pode tornar-se um novo adversário. De qualquer modo, o Crupiê tem um Personagem Coadjuvante sólido para adicionar à história.

NEGOCIANDO COM O O DEMÔNIO

Eis algumas técnicas que ajudarão o Crupiê a conduzir uma sessão de DUST DEVILS.

OLÁ, FORASTEIRO

Antes de tudo, faça um esforço para manter as histórias dos Personagens Principais unidas. Isso não significa que eles devam permanecer juntos em todas as cenas. Na verdade, sessões inteiras podem funcionar bem sem que os Personagens Principais sequer se conheçam! Não force os jogadores a manter os personagens juntos constantemente, mas mantenha sempre alguma forma de ligação entre eles. Você pode encorajá-los a agirem de maneira mais livre, expandindo o escopo da história, enquanto seus personagens interagem com os Personagens Coadjuvantes em cenas divergentes da história principal mas conectadas entre si.

Portanto, seu trabalho é manter esses personagens, muitas vezes com ideais opostos, conectados de algum modo. Se um Personagem Principal tiver uma discussão com um desonesto vendedor de óleo de cobra, por exemplo, talvez você queira fazer com que outro Personagem



Principal esbarre nesse trambiqueiro atrás do armazém local, contando o dinheiro que acabou de tirar do primeiro personagem. Quando os jogadores virem você mesclando eventos e cenas como estas, eles se interessarão muito mais pelo que está acontecendo o tempo todo. A história se tornará maior, sempre conectada e muito mais divertida para todos.

LACE-OS

Há vários temas comuns no Velho Oeste para os personagens explorarem: bravura, independência, vingança, direito a terras, cobiça por ouro ou a lei, apenas para nomear alguns. Todos são perfeitos para DUST DEVILS. Todos podem ser facilmente resumidos a uma decisão crucial: atirar ou largar a arma? Os personagens precisarão escolher se um ato de violência será algo bom ou ruim em situações diferentes. Pode ser fácil sacar sua .44 e resolver um problema, mas, isso é certo? Os Personagens Principais deveriam andar na linha entre a lei e sua moralidade pessoal.

É seu papel como Crupiê enfatizar essa luta no jogo. Você fará isso mantendo o foco dos jogadores nos Demônios de seus personagens.

Mantenha os obstáculos surgindo no caminho. Introduza Conflitos como consequências das decisões feitas pelos Personagens Principais. O que os Personagens Coadjuvantes fazem enquanto os Personagens Principais agem? Eles lutarão ou serão vingados? Que tipo de violência — física ou psicológica — os Personagens Coadjuvantes causarão nos personagens dos jogadores? Pense nisso.

AMARRE-OS

Assim que os jogadores estiverem com o tema em foco, é hora de pressioná-los. Não apenas pense em como um Personagem Coadjuvante pode dificultar as coisas para que um Personagem Principal atinja seu objetivo imediato, pense também, em como esse Personagem Coadjuvante poderia afetar o Demônio do Personagem Principal.

Obstáculos, sejam eles introduzidos através de Personagens Coadjuvantes ou de qualquer outra forma, não deveriam ser situações com uma solução óbvia ou “correta”. Ao invés disso, eles devem ser dilemas com diversas opções para os jogadores lidarem. Apresente um problema, não um quebra-cabeça para ser montado por eles. Um problema deve ser passível de várias interpretações e muitas soluções possíveis, ou, quem sabe, nenhuma boa solução, apesar de tudo!

SOLTE-OS

Lembre-se de soltar as rédeas frequentemente e deixe com que os jogadores guiem o jogo. Acrescentando situações tensas, você pode libertar os jogadores e deixá-los roubar a cena. Seu trabalho é responder aos jogadores e guiá-los até o Fim.

Entretanto, algo que você deve sempre ter em mente é manter o ritmo. Se os jogadores estiverem arrastando a narrativa ou não estiverem focados no tema de uma cena em particular, é hora de seguir em frente. Ajude-os a reconhecer quando isso acontece e passe para outra cena mais importante. Às vezes, o melhor método para fazer isso é chocar os jogadores com um Conflito intrincado e inesperado — acordando-os com perigo, violência e calamidade!

O INFERNO CHEGOU À CIDADE

Todas essas técnicas e conselhos para o Crupiê servem para ajudar você a reconhecer e resolver o momento final de Redenção ou Danação. Assim como os jogadores, que não devem “jogar de forma segura”, em um esforço para evitar o seu Demônio, você deve ter em mente que DUST DEVILS trata de uma coisa: encorajar os Personagens Principais a alcançar aquele momento crítico em que eles devem decidir entre atirar ou largar a arma. Lembre-se bem disso e fique atento àqueles momentos cruciais em que seus jogadores precisarão decidir entre a Redenção ou a Danação. Como eles lidam com o Demônio é o mais importante nesse jogo.

CARREGANDO A ARMA

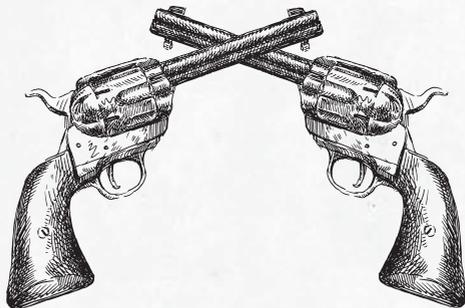
Um de seus deveres como Crupiê é preparar-se para uma sessão de DUST DEVILS. O jogo funciona melhor se você preparar alguns detalhes antes de começar a jogar. Felizmente, você só precisa preparar algumas ideias simples para um jogo divertido.

Você pode realmente divertir-se preparando sessões, criando ricos detalhes e planos elaborados. Porém, como os jogadores têm muito a dizer enquanto suas histórias desenrolam-se, seus planos muitas vezes serão ignorados e abandonados. O jogo é maravilhosamente imprevisível.

Isso funciona ainda melhor se você conhecer quem serão os Personagens Principais e quais serão seus Demônios antes da sessão. Esse é o melhor ponto para começar — usar os Demônios dos Personagens Principais como inspiração para o tipo de problemas que eles enfrentarão durante o jogo.

Por exemplo, se um personagem tem o Demônio Cobiça, pense em meios de tentá-lo com riquezas às custas de seus amigos e familiares. Talvez os barões da ferrovia lhe ofereçam uma boa quantia em dinheiro para que ele remova seus vizinhos teimosos de suas terras, abrindo caminho para os trilhos do trem.

Às vezes, entretanto, você não saberá nada sobre os Personagens Principais antes de um novo jogo. Ainda assim, há uma porção de coisas que você pode fazer para preparar-se para o jogo. Cada um dos três itens abaixo pode ser um bom começo. Você talvez queira começar pelos Personagens Coadjuvantes ou, quem sabe, descrevendo sua parte favorita do Velho Oeste.





Personagens Coadjuvantes Interessantes — Crie um elenco de Personagens Coadjuvantes. Cada um deve ter seu próprio Demônio. Funciona melhor se os Personagens Coadjuvantes forem criados de forma a estarem conectados, relacionados uns com os outros. Rivalidades, parentesco, contratos, romances, disputa entre famílias, vinganças e juramentos são apenas alguns exemplos de relacionamentos. Também lembre que os Personagens Principais se envolverão nessas relações. Deixe espaço para eles! Você precisará de poucos Personagens Coadjuvantes para começar, mas, vários deles podem tornar as coisas mais interessantes, assim como salvar alguns minutos durante a sessão.

Especifique um Lugar e um Tempo — Escolha um tempo e um lugar para a narrativa. A tradição do Velho Oeste tem muitos pontos interessantes, incluindo trilhas de gado, as Guerras Indígenas*, cidades da fronteira, trilhas de caravanas de mercadores, as pradarias, os desertos, as montanhas e muito mais. Será muito útil aos jogadores saber onde a história acontecerá, especialmente na hora de criar um novo Personagem Principal. Quando estiver em dúvida, crie uma cidadezinha e coloque-a em um estado. Cidades no Texas são uma boa opção para situações comuns do Velho Oeste, por exemplo.

Uma Situação Complicada — Crie pelo menos uma situação que afetará a história de modo significativo. Os homens de algum rei do gado estão intimidando a todos, até mesmo o xerife? Ou, talvez, haja algum pistoleiro que tem uma cidade toda em suas mãos? Disputa entre os Barões de ferrovia? Duas famílias que estão matando-se em uma disputa? Uma corrida pelo ouro inflacionando os preços e espalhando corrupção e desavenças perigosas? Crie algum problema e deixe que os jogadores descubram como seus Personagens Principais lidarão com a situação. Assim que o jogo começar, continue lançando mais problemas no caminho deles e deixe que eles descubram a melhor solução.

Seus filmes de Velho Oeste favoritos são uma grande fonte de inspiração para situações complicadas. Pegue inspiração dos filmes e seriados que você gosta — pense nas situações de cada um deles. Por exemplo, em *Onde Começa o Inferno*, a situação é essa: um xerife durão prendeu o irmão do rancheiro mais rico e influente da região e as únicas pessoas que ele permite que o ajudem a proteger a prisão da vingança inevitável do rancheiro rico são um bêbado, um velho aleijado, uma ex-dançarina de cabaré e um jovem promissor.

O Crupiê poderia utilizar essa situação em uma partida e fazer com que um xerife aliste uma tropa de desajustados e problemáticos, junto com os Personagens Principais, para ajudá-lo a proteger a cadeia da cidade. Veja *Sete Homens e Um Destino* na página 59 para mais detalhes sobre os filmes de Velho Oeste preferidos do autor e ideias de como usá-los como fonte de inspiração.

Com esses três itens prontos, você estará preparado para conduzir uma sessão de DUST DEVILS. Aqui temos um cenário de exemplo que você pode usar para uma partida de DUST DEVILS ou simplesmente como inspiração para seus próprios planos de jogo.

* Série de Guerras que aconteceram de 1778 à 1890, onde os povos indígenas americanos se opuseram aos colonos americanos e europeus



A ÚLTIMA TRILHA

A Última Trilha é uma localidade pronta para uma partida de DUST DEVILS. Os Crupiês podem usá-la para uma sessão simples e divertida ou, talvez, adicionar mais detalhes para jogos que durem várias sessões.

Especificando o Lugar e o Tempo: A Última Trilha é sobre a famosa rota de gado de Chisholm Trail*. Esse cenário é localizado no fim da trilha, em Abilene, Kansas. O local é uma próspera cidade na pradaria, com lojas, saloons, bancos, hotéis e até mesmo alguns bordéis. Os cercados guardam milhares de cabeças de gado prontos para serem enviados ao mercado via estrada de ferro. Muitos Personagens Principais poderiam ser encontrados aqui, porque as pessoas estão indo e vindo da cidade frequentemente. Cowboys, apostadores e pistoleiros são boas escolhas, por exemplo.

Uma Situação Complicada: Dois reis do gado transformaram sua rivalidade em uma violenta guerra de famílias. Cada qual deseja expulsar o outro de Abilene e pede para algumas almas desprezíveis (os Personagens Principais) para fazer o trabalho sujo. Os cowboys das respectivas famílias estão sempre se enfrentando nas brigas de saloon e o gado acaba “sumindo”. E tudo tende a piorar, já que os reis do gado nem imaginam que dois membros de suas famílias estão apaixonados um pelo outro.

Personagens Coadjuvantes: Com um tempo, um lugar e possíveis Conflitos definidos, agora, os Personagens Coadjuvantes ganham forma. Nesse caso, é claro, precisamos de dois reis do gado e, para tornar as coisas mais interessantes, o filho de um deles e a irmã de outro estão apaixonados. Por fim, adicione mais algumas figuras locais, como o dono de um saloon e o xerife por exemplo, para completar os papéis da história.

HARRY MCDUGAL

Rei do Gado

O grisalho Harry McDougal fez uma fortuna com suas terras no Texas e seu forte gado longhorned enviado ao mercado pela Chisholm Trail. Ele tem dúzias de cowboys sob seu comando, mas o único em que ele confia é em seu filho, Jake, que controla as maiores tropas de gado. Ele está um pouco preocupado sobre quem deve contratar para livrar-se da competição do seu maior concorrente, John Hobson.

Punhos:	3	Traços:	Teimoso como um bode velho
Visão:	4		Esperto como uma raposa.
Culhão:	5	Passado:	era um oficial confederado (1)
Coração:	3	Presente:	agora, é um rico rei do gado (3)

Demônio— Teimosia (2): Harry quer sempre fazer as coisas de seu jeito, porque seu jeito faz dinheiro. Ele não tem paciência com quem não respeita sua autoridade.

* Rota utilizada no século 19 para transportar gado dos ranchos do Texas até as estações ferroviárias do Kansas. Leva o nome de seu criador.

JOHN HOBSON

Rei do Gado

John Hobson herdou uma fortuna de seus pais, apesar da pouca idade. Ele levou o dinheiro e sua família para o Velho Oeste e investiu no crescente mercado de gado de Abilene, no Kansas, onde resolveu viver. Agora, ele e sua irmã, Délia, são figuras influentes e respeitadas na cidade. Entretanto, ele pretende arriscar tudo para eliminar seu rival, Harry McDougal, de uma vez por todas.

Punhos: 3 Traços: Esquivo como uma cobra.

Visão: 5 Espírito invejoso.

Culhão: 3 Passado: era um advogado (2)

Coração: 4 Presente: agora, é um rei do gado (2)

Demônio — Cobiça (2): John pode ser uma figura respeitável na cidade, mas, ele sentiu o gosto da riqueza ... e quer mais.



ERA UMA VEZ NO VELHO OESTE

JAKE McDOUGAL

Líder Cowboy

Jake McDougal é um vaqueiro, o único detalhe pessoal que ele compartilha atualmente com seu pai. Jake praticamente nasceu na sela de um cavalo e ama a imensidão dos campos. Agora, ele encontrou um novo amor em Délia Hobson, algo que seu pai jamais aprovaria.

Punhos: 4	Traços: Mais duro que couro cru.
Visão: 3	Leal como um cão velho.
Culhão: 4	Passado: era um filho de rancheiro (1)
Coração: 2	Presente: agora, é um líder de tropeiros (3)

Demônio — Rebelde (3): Jake ouviu o que deveria fazer durante toda a sua vida, mas, ele já está cheio disso. Agora, ele não quer ninguém lhe dando ordens, não importa o que aconteça.

DÉLIA HOBSON

Herdeira da Fronteira

Délia Hobson veio para o Velho Oeste com seu irmão, John, e a fortuna que os dois herdaram. Ela considera a fronteira um lugar livre e delicia-se operando um jornal semanal na cidade com sua parte do dinheiro. Os homens ocasionalmente a consideram uma mulher intimidadora, mas ela encontrou companhia em Jake McDougal, filho do rival de seu irmão.

Punhos: 3	Traços: Linda como uma pintura.
Visão: 3	Arisca como um canário
Culhão: 2	Passado: era uma dama do Leste (2)
Coração: 5	Presente: agora, é editora de um jornal (2)

Demônio — Sabe Tudo (2): Délia não se importa se você é um homem ou uma mulher. Ela sabe muito mais que a maioria das pessoas e não se preocupa em esconder esse conhecimento dos outros.

ARTHUR “ARTIE” WINCHELL

Delegado da cidade

Artie Winchell sabe como lidar com cowboys violentos e durões — ele próprio já foi um deles. O problema é que, agora, ele tem a comunidade batendo em sua porta para que ele tire esses cowboys briguentos da vista de todos e das fazendas locais. Ele não consegue agradar a todos. McDougal e Hobson estão prestes a criar um problema ainda maior, portanto, Artie está de olho neles.

Punhos: 4	Traços: Bravo como um urso ferido.
Visão: 3	Imparcial.
Culhão: 4	Passado: era um tropeiro (1)
Coração: 2	Presente: agora, é um delegado (3)

Demônio — Temperamental (2): Artie acha que controla melhor as coisas quando está nervoso e quando ele está nervoso, ninguém fala o que ele deve fazer.



CYRUS RILEY

Dono de saloon

O entroncado Cy Riley ganhou o bar mais movimentado da cidade — o Alamo — em um jogo de cartas. Ele serve centenas de cowboys, a maioria do Texas, e mantém um bordel no segundo andar. Riley não admitiria isso, mas ele gostaria que McDougal e Hobson continuassem com sua briga. É bom para os negócios... pelo menos até agora. É o xerife que é ruim para os negócios, mandando todos aqueles garotos do Texas para fora da cidade!

- | | |
|------------|--|
| Punhos: 3 | Traços: Escorregadio como uma enguia |
| Visão: 4 | Intrometido como um coyote. |
| Culhão: 2 | Passado: era um apostador (2) |
| Coração: 4 | Presente: agora, é dono de um saloon (2) |

Demônio — Egoísta (1): Cy Riley olha apenas para o próprio umbigo. Afinal, não é o que todo mundo faz?

CONDUZINDO

Com um tempo e local específico, uma situação complicada e Personagens Coadjuvantes, a Última Trilha está pronta para um novo jogo. Experimente-a.

O Crupiê poderia começar com uma oferta, feita por um dos reis do gado, a um dos Personagens Principais para que ele ajude a atrapalhar os negócios de seu rival (isso poderia inspirar um Conflito rapidamente).

Depois, faça uma contra-oferta a outro Personagem Principal, feita pelo outro rei do gado. Porém, antes que qualquer fato drástico aconteça, deixe que eles encontrem Jake McDougal e Délia Hobson, talvez no Álamo.

Por outro lado, o Crupiê poderia deixar os jogadores usarem esses Personagens Coadjuvantes como Personagens Principais prontos para um jogo rápido.

Assim que a situação se desenrola, os jogadores começarão a agir. Deixe-os fazer o que quiserem, mas mantenha os Conflitos surgindo até o Fim!



Capítulo Quatro

A CONQUISTA DO VELHO OESTE



PARTE I: A LENDA DO VELHO OESTE

O Velho Oeste Americano é o mais excitante exemplo de uma civilização ocidental nascendo para dominar um território. As histórias de Velho Oeste resumem a luta violenta e sem leis na fronteira com o povo sacrificando sua segurança em nome da ordem, do progresso e da justiça. Quando um herói do Velho Oeste saca sua arma, ele faz isso porque acredita na civilização ocidental e na liberdade que virá. Porém, nem sempre é um herói que saca a arma.

Por todo um século, histórias de Velho Oeste têm cativado as pessoas. Elas são lendas, mas raramente são fiéis a História. DUST DEVILS foca nessa tradição lendária muito mais do que nos fatos históricos. Esse jogo trata mais sobre criar histórias interessantes — como aquelas contadas nos grandes filmes de Velho Oeste — do que tentar representar o Velho Oeste com precisão histórica.

Pegue O Homem Que Matou o Facínora. O filme é uma bela demonstração do lado bom que os valores do Velho Oeste representam. Ransom Stoddard (Jimmy Stewart) é um educador. Ele é moralmente forte, mas fisicamente fraco. De repente, ele torna-se um senador altamente respeitado e alguém poderia dizer com segurança que ele trará a modernidade para a selvagem e violenta fronteira. Mas, como ele chegou lá? A resposta é que Tom Doniphon (John Wayne) o colocou lá, matando Liberty Valance (Lee Marvin) e deixando que Stoddard ganhasse todo o crédito e heroísmo. Além disso, Doniphon ainda deixa a mulher que ele ama para Stoddard. Tom Doniphon morre sozinho, sem o reconhecimento por sua bravura e ação. O senhor e a senhora Stoddard — e o público — admiram Doniphon por seu sacrifício depois que ele está morto. Ao mesmo tempo, eles detestam o descaso e a violência imoral de Liberty Valance.

Se Ransom Stoddard estivesse em DUST DEVILS, seu Demônio seria Covarde. Ele Redime-se dessa condição. O Demônio de Tom Doniphon seria Egocentrismo. Sua presunção é que ele seria destruído pela garota, mas ele acaba Redimindo ou outros.

Os americanos cultuam esses valores redentores. Eles acreditam na lei, na educação, na justiça e no sacrifício. Eles não acreditam na desordem, na violência aleatória e opressão, aquilo que Liberty Valance representa com seu chicote e sua boca enorme.

Porém, o Velho Oeste não é sempre um mar de rosas, um local de justiça e de caras legais. Apesar de todos os valores maravilhosos da civilização moderna, toda essa justiça é fermentada no sangue da violência e da ilegalidade. É sobre isso que as histórias de Velho Oeste tratam.

Agora, dê uma olhada em Rastros de Ódio. Ethan Edwards (John Wayne) é um homem obcecado, disposto a salvar sua sobrinha, Debbie Edwards (Natalie Wood), dos comanches que a capturaram, não importa quantos estiverem em seu caminho. Ele matará para ter Debbie de volta. E ele realmente mata.

Qual é o Demônio de Ethan? Será Vingança? Não. O Demônio de Ethan é Racismo. Ele é um confederado veterano. Ele está chateado porque seu sobrinho, seu ajudante, é um mestiço. Ele odeia os comanches mais e mais. E ele quase atira em sua própria sobrinha porque ela parece muito comanche para os olhos dele, após casar-se com o chefe deles, Scar. Depois, Ethan supera seu ódio no Fim e leva Debbie de volta para casa nas últimas cenas do filme.

É isso o que torna o Velho Oeste interessante. Não há razão para admirar os contos de justiça pelas próprias mãos. Não é apenas arrogância, heróis e fugas a cavalo durante o pôr-do-sol. Se fosse assim, as histórias do Velho Oeste estariam ultrapassadas. Ao longo do tempo, as melhores histórias de Velho Oeste recordam a todos que ainda existem muitas histórias mais interessantes para contar.

Há muitas razões para reconhecermos que a América tem um Demônio coletivo e as melhores histórias do Velho Oeste apontam diretamente para isso. América e seus cidadãos devem acertar as contas com sua história violenta e esquecer qualquer noção romântica de que Gene Autry e Tonto representam o Velho Oeste. Há personagens muito mais interessantes como William Munny e Cheyenne.

A América não nasceu como uma nação diplomática, repleta de valores nobres. A nação entalhou — em alguns casos, literalmente — seu lugar além das fronteiras e seus habitantes. Os americanos levaram todo um século para se reconciliar com isso e o fizeram com a tradição das cativantes histórias de Velho Oeste. Se as partidas e histórias de DUST DEVILS, de algum modo, também contribuírem para essa reconciliação, esse autor ficará orgulhoso.

SETE HOMENS E UM DESTINO

DUST DEVILS foi inspirado em vários filmes de Velho Oeste. Aqui estão algumas inspirações e influências favoritas do autor, incluindo sugestões de como usar as ideias desses filmes em uma partida de DUST DEVILS:

OS IMPERDOÁVEIS

Dirigido por Clint Eastwood, 1992

Os Imperdoáveis foi a maior inspiração para DUST DEVILS. Clint Eastwood está brilhante no papel de William Munny, um temido assassino e fora da lei que largou sua vida de crimes em troca de uma pacata vida em família. Mas, ele é patético como fazendeiro. Então, ele tenta, pela última vez, ganhar dinheiro matando cowboys violentos que desfiguraram o rosto de uma prostituta a facadas. Esse filme sombrio aborda como nenhum outro o problema entre fazer justiça com as próprias mãos e a lei no Velho Oeste. O filme é arrepiante, brutal e, provavelmente, o melhor filme de Velho Oeste já feito.

Roube essa ideia: Os Imperdoáveis não é o primeiro filme de Velho Oeste a mostrar um homem da lei no papel de vilão, mas é o melhor. Faça uma partida com os Personagens Principais como foras da lei diante de um xerife corrupto que acredita estar agindo de modo certo abusando de seu poder. Depois, deixe os perversos foras da lei reconciliarem-se com seus Demônios confrontando um homem da lei mais corrupto e malvado do que eles!

ERA UMA VEZ NO VELHO OESTE

Dirigido por Sergio Leone, 1968

Perdendo apenas para Os Imperdoáveis, está o épico e clássico Era Uma Vez No Velho Oeste, de Sergio Leone. O filme desafiou muitas tradições do Velho Oeste hollywoodiano e pintou um quadro sombrio dos heróis (e um ainda mais sombrio dos vilões). O misterioso pro-



tagonista Harmonica (Charles Bronson) rouba a cena em sua busca por vingança contra Frank (Henry Fonda). Ele realmente quer isto. Ele até mesmo salva o vilão durante um tiroteio, para que ele pudesse concluir sua vingança pessoalmente. Frank está entre os mais terríveis vilões de todas as histórias do Velho Oeste. Outro grande personagem é Cheyenne (Jason Robards), um bandido mestiço que não consegue se livrar de sua fama de fora da lei, embora seja inocente, e tente ajudar Harmonica. O filme é longo e a trama se desenrola cuidadosamente; é uma maravilhosa história do Velho Oeste.

Roube essa ideia: Muitos jogadores adorariam ter a chance de interpretar um conto de vingança como o de Harmonica. Até o final do filme, não fica muito claro por que Harmonica quer vingar-se de Frank. Tente isso em *DUST DEVILS*. Deixe um ou mais personagens criarem sua história passada sobre vingança e escolherem um Demônio adequado. Porém, o Crupiê pode exigir que a causa da vingança fique desconhecida até que o Personagem Principal sedento por vingança chegue ao seu Fim. Este será um momento dramático e permitirá ao jogador ajustar o evento aos demais Personagens Principais, talvez revelando uma nova e forte conexão entre todos eles.

RASTROS DE ÓDIO

Dirigido por John Ford, 1956

Citado por muitos como o melhor filme Velho Oeste já feito, este clássico de John Ford é considerado obscuro atualmente. Ethan Edwards (John Wayne) é um teimoso veterano confederado que retorna ao Texas. Quando índios comanches raptam sua sobrinha, ele e seu sobrinho mestiço Martin Pawley (Jeffrey Hunter) tentam encontrá-la e trazê-la de volta. Sua procura dura anos e Ethan deixa um rastro de violência pelo caminho. No confronto culminante entre ele e Debbie Edwards (Natalie Wood), Ethan quase a mata por ela estar muito parecida com os índios que a raptaram. Poucos personagens inspiraram o conceito sobre o Demônio interior do que Ethan Edwards!

Roube essa ideia: Embora seja um grande filme, *Rastros de Ódio* mostra os Comanches de modo muito superficial e preconceituoso. Tente um jogo que os trate com mais respeito — inverta o roteiro. Um jogador poderia criar um guerreiro comanche (ou de outra tribo) que entra no mundo do homem branco para encontrar sua irmã ou filha e trazê-la de volta para casa. O que ele poderia encontrar? Ela está em um forte? Ou em uma reserva? Sua irmã ou filha realmente foram capturadas? Talvez ela esteja casada? Os outros jogadores podem interpretar os companheiros comanches ou homens brancos que possuem alguma conexão com a irmã ou filha. Bom, um jogador poderia criar a irmã ou filha como seu Personagem Principal!

HOMEM MORTO

Dirigido por Jim Jarmusch, 1995

Homem Morto apresenta William Blake (Johnny Depp), um contador fugindo de um assassinato que cometera em auto-defesa, é considerado a reencarnação do homônimo poeta e artista inglês do século 18 por Ninguém (Gary Farmer), um índio louco exilado de sua tribo. Em sua fuga, Blake recebera um tiro que o deixou com uma bala presa próxima ao seu coração.



Ninguém decide ajudá-lo a morrer e levar o seu corpo até um local onde ele poderia entrar de maneira honrada no mundo dos espíritos. Em sua jornada, os dois entram em encontros surreais, alguns perturbadores e tristes, com personagens estranhos até o momento que William Blake e o índio Ninguém encontram os seus destinos. Homem Morto é um ótimo exemplo de como as histórias de Velho Oeste podem sair do padrão.

Roube essa ideia: Homem Morto pode ser analisado, nos termos de DUST DEVILS, como um Personagem Principal adiando o Fim. Tente usar uma regra alternativa que permita os jogadores a utilizarem suas fichas para ajudar os outros jogadores a adiar o Fim. Mas isto requer que eles narrem algo estranho ou inusitado para explicar o adiamento.

O HOMEM QUE MATOU O FACINORA

Dirigido por John Ford, 1962

O filme é contado através de um flashback. Ransom Stoddard, um homem do Leste (um insulto no Velho Oeste!), é assaltado no caminho para a cidade. Ele aprendeu rápido que ninguém enfrentaria Liberty Valance (Lee Marvin), um perigoso fora da lei. Somente Tom Doniphon (John Wayne) teria culhões para encarar Valance. Mas, para a surpresa de todos, o fraco e destreinado Stoddard finalmente enfrenta Liberty Valance em um desajeitado tiroteio... e vence! O segredo da história é o fato que, quem realmente matou Valance foi calado e desconhecido Doniphon e não o covarde, porém honesto, Ransom Stoddard. No final do filme, toda a cidade descobre a verdade sobre a morte de Liberty Valance.

Roube essa ideia: A história é contada através de um flashback durante o modesto funeral de Doniphon. Os jogadores poderiam começar uma narrativa com um funeral e depois criar a história do defunto, sem saber quem ele é até interpretar essa situação!

ONDE COMEÇA O INFERNO

Dirigido por Howard Hawks, 1959

Onde Começa o Inferno é uma resposta ao clássico tema de “matar ou morrer” das histórias do Velho Oeste. O xerife John Chance (John Wayne) prende o violento Joe Burdette, mesmo sabendo que o irmão rico e perigoso de Burdette tentaria soltá-lo e mataria qualquer um que ficasse no caminho. Ao invés de arriscar a vida das boas pessoas da cidade que poderiam ajudá-lo, Chance convoca um bêbado, um velho aleijado, uma ex-showgirl tagarela e um jovem e calado cowboy. O filme é um divertido retrato de personagens ao mostrar como cada um desses desajustados lida com seus próprios problemas. O tiroteio final é quase um elemento extra de ação e a segurança deles nunca é realmente ameaçada. Mas, os diálogos entre eles variam do humor à dificuldade de compreensão entre personagens tão diferentes entre si.

Roube essa ideia: Como mencionado no Capítulo Três, Onde Começa o Inferno é ótima ideia para uma partida de DUST DEVILS. O Crupiê cria um xerife e explica todos os detalhes dele aos jogadores. Depois, os jogadores criam alguns Personagens Principais desajustados que ajudarão a combater os criminosos que estão planejando o assalto à prisão. O personagem prisioneiro também daria um Personagem Coadjuvante interessante.



TRÊS HOMENS EM CONFLITO

Dirigido por Sergio Leone, 1966

A famosa e clássica trilogia de filmes do Velho Oeste de Sergio Leone culmina nessa história sobre três pistoleiros procurando por um ouro que foi enterrado em um cemitério. Junto com outros famosos Spaghetti Westerns, esse filme foi um divisor de águas no modo como Hollywood mostrava os anti-heróis e a tênue linha entre os mocinhos e os bandidos. Esse é outro filme geralmente citado como o melhor Velho Oeste de todos os tempos.

Roube essa ideia: Três Homens em Conflito fornece uma grande inspiração para uma partida em que os Personagens Principais são colocados uns contra os outros. É um excelente exemplo de como Conflitos funcionam bem entre os personagens mais importantes de uma história, ao invés do estereotipado grupo de “mocinhos”. Tente jogar com um grupo de três ou quatro jogadores em que cada Personagem Principal tenha um pedaço de um mapa e um Demônio que certamente influenciará os Demônios dos rivais. Ou apenas peça que todos os personagens tenham o mesmo Demônio, como a Cobiça!

MAIS CLÁSSICOS

Outros aclamados filmes do Velho Oeste:

- ★★★ BUTCHY CASSIDY
- ★★★ DANÇA COM LOBOS
- ★★★★ DEADWOOD (SÉRIE DE TV)
- ★★★ POR UM PUNHADO DE DÓLARES
- ★★ POR UNS DÓLARES A MAIS
- ★★★★★ MATAR OU MORRER
- ★★★ O ESTRANHO SEM NOME
- ★★ A CONQUISTA DO VELHO OESTE
- ★★★ LONESOME DOVE (MINI-SÉRIE)
- ★★★★ SETE HOMENS E UM DESTINO
- ★★★★ PACTO DE JUSTIÇA
- ★★★★★ JOSEY WALES, O FORA DA LEI
- ★★★ O CAVALEIRO SOLITÁRIO
- ★★★ OS BRUTOS TAMBÉM AMAM
- ★★★★ A PROPOSTA
- ★★★ TOMBSTONE – A JUSTIÇA ESTÁ CHEGANDO
- ★★★★ MEU ÓDIO SERÁ TUA HERANÇA

LIVROS

Vários autores e livros também têm influenciado a história do Velho Oeste. Eis alguns autores que merecem ser conferidos

- ★★★★ ZANE GREY, PRINCIPALMENTE SEU ROMANCE O FORASTEIRO
- ★★★ LOUIS LAMOUR'S, PRINCIPALMENTE A SÉRIE DE ROMANCES SACKETTS
- ★★★★★ CORMAC MCCARTHY, MUITAS OBRAS, ESPECIALMENTE BLOOD MERIDIEN
- ★★★★ LARRY MCMURTRY, UM GRANDE NÚMERO DE ROMANCES INCLUINDO A POPULAR TETRALOGIA LONESOME DOVE: DEAD MAN'S WALK, COMMANCHE MOON, LONESOME DOVE E STREETS OF LAREDO.

PARTE II. A HISTÓRIA REAL

Às vezes, a verdade sobre as lendas do Velho Oeste destrói a imaginação dos jogadores. Não deixe a História arruinar a diversão de DUST DEVILS. Ao invés disso, utilize-a como inspiração para personagens melhores, conflitos mais ricos e histórias mais dramáticas. Esta sessão é um rápido resumo de alguns fatos históricos e costumes do Velho Oeste Americano. Os jogadores podem pesquisar mais informações na Internet e em livros como *The American West*, de Dee Brown, a novela histórica *Blood and Thunder*, de Hampton Sides, e muitos outros.

Por fim, DUST DEVILS certamente não está limitado ao Velho Oeste Americano. Por exemplo, a América Latina (principalmente no México), Canadá e até mesmo a Austrália tiveram histórias e eventos comparáveis ao Velho Oeste Americano.

OS PIONEIROS

A expansão da América rumo ao Velho Oeste ocorreu pela crença de que colonizar tudo a partir do oeste do Mississippi era óbvio, correto e natural. Os pioneiros e colonos encontraram trabalho duro e muitas dificuldades para sobreviver. Muitos eram fazendeiros, trabalhando com modestas plantações e criações de animais. Os invernos eram cruéis. Doenças eram comuns. Colonizar terras próximas a tribos indígenas ocasionalmente resultava em problemas, ou mesmo assassinatos.

Praticamente todos os personagens de DUST DEVILS terão experiência pessoal sobre a vida na fronteira, as dificuldades da pradaria e as duras escolhas que suas famílias enfrentaram. Como o personagem sobreviveu aos perigosos invernos? Ele teve que matar para sobreviver? Fazer escolhas entre quem viveria e quem morreria? Recorrer ao canibalismo na trilha de inverno? As respostas são um bom alimento para os Demônios.

A GUERRA CIVIL

A Guerra Civil (e, particularmente, as consequências dela) provavelmente definiram o Velho Oeste mais do que qualquer outro evento. Apesar disso, a guerra e o Velho Oeste frequentemente ocupam lugares diferentes nas mentes das pessoas, como se a primeira fosse um evento distante, talvez porque os dois fatos ocupem capítulos diferentes nos livros de História.



Por exemplo: muitos cowboys do Texas foram confederados e misturaram-se — às vezes, de modo violento — com Jayhawkers* no Kansas, no fim das grandes trilhas de gado. As discussões eram comuns e a violência também! Do mesmo modo, muitos ex-escravos encontraram trabalho no Velho Oeste e muitos outros já estavam trabalhando lá.

A Guerra Civil afetou a todos de modo terrível. A violência e o luto gerados por ela são uma boa fonte de inspiração para os Demônios dos Personagens. Pense no que um Personagem Principal ou um Coadjuvante faziam durante a guerra. Eles participaram? Pela União ou pela Confederação? O que eles acham dos militantes do outro lado? Eles perderam amigos ou familiares? Eles são desertores? E o presente? Eles estão procurando por uma nova vida no Velho Oeste? Eles estão fugindo de seu passado, talvez até mesmo do exército?

As ideias para histórias envolvendo a calamitosa Guerra Civil são infinitas. É uma grande fonte de Conflito para as partidas de DUST DEVILS e é um evento que clama por reconciliação!

PRATA E OURO

O desejo por prata e ouro levou ao surgimento de inúmeras cidades pelo Velho Oeste, incluindo Deadwood, na Dakota do Sul, famosa nos contos de Velho Oeste e agora popularmente conhecida graças à série da HBO *Deadwood*. As pessoas eram atraídas para essas cidades não somente pela promessa de minérios, mas também pelos negócios e as altas apostas de suas movimentadas noites urbanas.

Deadwood é um bom exemplo de quão problemática pode ser uma corrida pelo ouro. A cidade tinha a má fama de selvagem. “Wild” Bill Hickock foi baleado e morto lá. Mas, o local em si era localizado na Grande Reserva Sioux, supostamente fora dos limites estipulados para os brancos e colonos. Uma vez que o Coronel George A. Custer noticiou a descoberta de ouro, entretanto, garimpeiros gananciosos violaram o tratado. Isso espalhou a guerra entre brancos e os Sioux. O General Custer e sua Sétima Cavalaria encontraram um terrível fim ao serem sobrepujados pelos Sioux.

Os jogadores podem aproveitar muito dessa atividade selvagem. A ambição alimentou muitos problemas enquanto as pessoas competiam por terras, minas, ouro e os negócios que envolvem a atividade de mineração. Um jogo de DUST DEVILS poderia ter como cenário uma cidade selvagem de garimpeiros, com oportunidades de ganhos vantajosos nas negociações de ouro durante o dia, e apostas altas nos jogos de carta games em meio à farra dos saloons durante a noite!

GUERRAS INDÍGENAS

Confrontos violentos e fatais entre brancos e várias tribos indígenas ocorreram durante a história do Velho Oeste Americano e, de fato, precederam a expansão rumo ao Velho Oeste. As primeiras histórias clássicas do Velho Oeste mostravam os índios como os “caras maus”, não revelando a dura verdade sobre esse período da História Americana. A verdade é que os

* Nome dado a grupos guerrilheiros do Kansas que batalhavam contra os grupos escravagistas do estado para decidir se este seria escravagista ou libertário antes do início da Guerra da Secessão





Estados Unidos forçaram as tribos a moverem-se cada vez mais para o oeste americano, em reservas cada vez menores. O resultado foram conflitos violentos, hoje conhecidos como Guerras Indígenas.

Além de confinar as tribos em terras incultiváveis ou menos desejadas, os EUA e seus agentes frequentemente devastaram os recursos naturais dessas tribos, incluindo a destruição das manadas de búfalos e de cavalos selvagens. Uma das consequências foi a fome de populações inteiras de indígenas e o subsequente enfraquecimento das tribos, forçando-as a rendição. Os agentes do governo americano frequentemente, e aos olhos de todos, violavam tratados previamente assinados entre as tribos e os Estados Unidos.

As tribos que participaram em alguns dos mais famosos confrontos incluem:

☞ Sioux e Cheyenne, nas planícies, próximo a Dakota do Sul, Wyoming e Montana. Alguns líderes famosos incluem Nuvem Vermelha, mais tarde Cavalo Louco e Touro Sentado.

☞ Navajo, no Sudoeste, próximo ao vale do Rio Grande.

☞ Apache, no Sudoeste, incluindo os famosos líderes guerreiros Cochise e Gerônimo.

☞ Arapaho, Kiowa, Comanche e Cheyenne, no Colorado, Kansas, Novo México, Oklahoma e Texas. A Guerra do Rio Vermelho lançou vaqueiros contra caçadores do Território Indígena (região que engloba Oklahoma e o extremo norte do Texas) que caçavam o gado longhorn dos homens brancos. A guerra envolveu o famoso chefe comanche Quanah Parker.

☞ Nez Perce, em Idaho e Montana, incluindo o líder Chefe Joseph.

Quase todos os confrontos envolviam os Estados Unidos e seus colonos invadindo as terras dos índios, e a reação das tribos, tentando defender seus territórios, frequentemente sem sucesso. Tribos e líderes também migraram para o Canadá e o México, além das fronteiras dos EUA,.

O massacre de Wounded Knee, em que os soldados americanos mataram mais de 150 Lakota Sioux, assinalou o fim das Guerras Indígenas, em 1890. Esse não foi o único massacre ao longo do conflitos.

O choque de civilizações entre os EUA e as tribos indígenas foi uma situação complexa. Os índios ora reagiam violentamente, ora pacificamente, assim como os brancos.

Os jogadores de DUST DEVILS poderiam interpretar índios ou mestiços que fizeram parte da história do Velho Oeste. Ou eles poderiam ter Demônios relacionados aos eventos das Guerras Indígenas, como ter participado de um massacre, capturado um chefe desesperado ou ter atacado sequestradores indígenas por vingança.

LEI E ORDEM

A aplicação da lei variava largamente pelo Velho Oeste, conforme o estado e o território. Algumas comunidades não tinham milícias locais, precisando do auxílio do exército americano ou mesmo de delegados federais. Às vezes, essas comunidades precisavam punir criminosos (ou suspeitos) sozinhas, através de seus justiceiros. Os crimes incluíam roubo de gado e de cavalo, que muitos consideravam crimes graves. Os ladrões muitas vezes eram enforcados por suas ofensas, ainda que a frequência disso tenha sido exagerada pelos filmes e pela ficção.



A CONQUISTA DO VELHO OESTE





Xerife era um título geralmente concedido por voto, com deputados servindo como xerifes. O delegado da cidade, ou somente delegado, era um tipo de chefe de polícia para cidades e comunidades. Seus deveres eram similares aos do xerife. Delegados federais, ou U.S. Marshals, respondiam por áreas maiores e precisavam viajar frequentemente. Algumas cidades pequenas também empregavam Condestáveis*.

A lei em si era tão variada quanto seus agentes. Algumas vezes, ela era ignorada ou mesmo quebrada, em outras era severa. Em alguns casos, houve violência exagerada e, em outros, nada foi feito. O cumprimento da lei e o papel da violência é um dos temas chave de DUST DEVILS. As partidas frequentemente terão um xerife ou delegado como um Personagem Principal ou Coadjuvante. De qualquer modo, personagens agentes da lei precisam andar na linha entre a lei e a violência, entre a justiça e a vingança. Esses personagens matariam para manter a ordem? Deixariam a lei de lado para fazer o que eles pensam que é certo ou para conseguir o que eles querem? A lei e a arma são coisas óbvias e importantes para serem consideradas em uma partida.

PISTOLEIROS E FORAS DA LEI

Depois do cowboy, a mais famosa lenda do Velho Oeste é a do pistoleiro, um homem portando uma arma de seis tiros, com uma mão fria e um olho rápido. Os pistoleiros realmente existiram por um curto período de tempo, embora sua reputação e fama provavelmente tenham exagerado suas habilidades e façanhas. Há pouca diferença entre um pistoleiro e um fora da lei, apesar de muitas figuras famosas terem ganhado sua reputação como homens da lei.

Uma das figuras mais notórias, e que certamente era um fora da lei, foi John Wesley Hardin. Hardin realmente matou muita gente, contudo, ele mentia dizendo ter matado muito mais, e aumentando sua fama de matador. Há algumas indicações de que suas vítimas eram negros ou defensores da reconstrução dos Estados Unidos depois da guerra, pessoas que Hardin odiava por serem malditos Yankees. Como muitos famosos pistoleiros e foras da lei, Hardin encontrou a morte no cano de uma arma. Ele foi baleado e morto em um saloon, no Texas. Outros famosos pistoleiros e foras da lei que morreram violentamente foram Jesse James, William Bonney (conhecido como Billy the Kid), e “Wild” Bill Hickok.

Os jogadores podem levar essa lição em seus corações ao jogar DUST DEVILS. Fica evidente que muitos vencedores de duelos encontraram sua desgraça mais tarde em tiroteios e emboscadas, às vezes como resultado de vinganças. Ninguém pode passar a perna no Demônio!

AS ESTRADAS DE FERRO

As estradas de ferro foram uma conquista fantástica que ligou o Leste ao Velho Oeste e tornou a expansão rumo ao Pacífico possível. Mas, o progresso tem um preço e os donos dessas ferrovias lucraram muito com isso. Os fazendeiros protestavam contra as tarifas de frete impostas sobre seus produtos. Eles pagavam cada vez mais pelas mercadorias e recebiam cada vez menos por suas colheitas. Cidades por onde os trilhos passavam floresciam, enquanto as demais definhavam.

* Um membro menor da força de segurança, com poderes e jurisdição menores que o do Delegado



Os jogadores de DUST DEVILS podem criar capangas trabalhando para os barões de ferrovias, ou fazendeiros e cidadãos lidando com as estradas de ferro. Eles estariam dispostos a espalhar terror ou matar por lucro? Ou, o que eles poderiam fazer contra os ricos barões? O que acontecerá com suas cidades? O papel das estradas de ferro pode causar muitas situações interessantes e inspirar Demônios para qualquer partida de DUST DEVILS.

AS TRILHAS DE GADO

As grandes trilhas de gado serviram de inspiração para os clássicos cowboys e muito mais do imaginário do Velho Oeste. A rota mais famosa foi a Chisholm Trail, que ia do Texas ao Kansas, passando pelo Território Indígena no Oklahoma. A saída era encontrar ferrovias que levavam o gado aos mercados em áreas mais populosas. Tocar o gado era um trabalho difícil e perigoso.

Tropeiros levavam o gado — às vezes, incluindo o gado selvagem ou perdido que era capturado e vendido no mercado — através do Texas, Oklahoma, Novo México, Colorado, Kansas, Montana, Wyoming, Nebraska, das Dakotas e do Missouri, locais próximos a grandes mercados.

Cowboys (também chamados de tropeiros, vaqueiros, cowmen, cow pokes, ou cow punchers) eram parte de um grupo diverso que incluía muitos negros e vaqueros mexicanos. Muitos cowboys texanos foram, no mínimo, simpatizantes da causa Confederada do Sul e viam os Yankees do Norte com suspeita.

Por outro lado, muitos cowboys do Kansas não se importavam com a presença de cowboys texanos em suas cidades ou de seu gado pastando em suas pastagens. O problema surgiu quando o gado texano, infestado de carrapatos, trouxe a Febre do Texas, atingindo muito mais as raças locais do que aos fortes longhorns. Desentendimentos, brigas e até mesmo tiroteios ocorriam quando cowboys encontravam-se uns com os outros.

Os jogadores encontrarão Conflitos facilmente com as trilhas de gado. Personagens cowboys, por exemplo, podem aderir ao estilo de vida de boiadeiro para escapar de seu Demônio. Ou um Conflito na estrada ou no fim dela, em Kansas, pode invocar algum Demônio de seu Passado. Veja o cenário de exemplo A Última Trilha na página 50 para mais ideias de como usar as trilhas de gado nas sessões de DUST DEVILS.

OS ÚLTIMOS COWBOYS

Nos primeiros anos após a Guerra Civil, os cowboys guiaram gado pelas milhares de trilhas hoje famosas, mas, conforme novos fazendeiros e colonos fixavam-se nos ermos, os cowboys começaram a sumir.

O campo aberto deu espaço ao arame farpado e pastagens particulares. A situação é propícia para Conflitos entre fazendeiros defendendo suas terras e cowboys defendendo seu estilo de vida, ou lutando contra a tecnologia que estava acabando com seu trabalho.



ALÉM DO OESTE

Apêndice

Nesse capítulo, as regras de Dust Devil deixam o Velho Oeste e saltam para outros gêneros excitantes, incluindo espionagem, drama samurai e tragédia urbana.



DESEJO DE MATAR

EXPLORE O NEBULOSO MUNDO DA ESPIONAGEM E DAS OPERAÇÕES SECRETAS NESSE ESPECIAL. INTERPRETE AGENTES OSCILANDO ENTRE SEUS DESEJOS PESSOAIS E SEUS DEVERES PROFISSIONAIS.

Página 67



RONIN

SAMURAI RONIN
HONRA SEM UM MESTRE
UM DEVER PERMANECE

Página 75



ANJOS DE CONCRETO

A VIDA NAS RUAS É DURA. CHEGUE AO ZERO, O MAIS SOMBRIO ASPECTO DA ALMA HUMANA, EM UM FRAGMENTADO DRAMA CRIMINAL MODERNO, ONDE OS CARAS MAUS ÀS VEZES FAZEM A COISA CERTA.

Página 80



**DESEJO
DE
MATAR**

RELATÓRIO PRELIMINAR

Desejo de Matar é um jogo de espionagem, na tradição do famoso personagem de Ian Fleming, James Bond, e muitos outros thrillers e dramas de espíões, populares em filmes e romances. Os jogadores interpretam super espíões, agentes secretos e mestres em manipulação, realizando obscuras espionagens e as mais perigosas operações secretas.

Desejo de Matar foca em um aspecto crucial de um personagem. Em DUST DEVILS, esse aspecto é o Demônio — seu personagem vai atirar ou largar a arma? O Demônio vai levá-lo a uma vida de violência e infâmia, ou ele conseguirá se Redimir?

Desejo de Matar enfatiza um tema um pouco diferente. Aqui, o problema é “você é leal o bastante a ponto de arriscar a própria vida?” Contrariando o título do filme de James Bond, espíões não vivem duas vezes.

Espionagem e operações secretas são atividades perigosas. Desejo de Matar fornece uma mecânica, chamada de Natureza, para aquele momento final — quando o agente precisa escolher entre sua missão e sua vida.

DOSSIÊS DOS PERSONAGENS

PONTUAÇÕES DOS AGENTES

Desejo de Matar define os personagens com quatro Pontuações que diferem um pouco dos apresentados em DUST DEVILS. Os valores de atributo não podem passar de 5. Os jogadores distribuem 13 pontos entre as 4 Pontuações de seus agentes. Essas Pontuações são:

♠ **Pontaria** — Pontaria representa a coordenação olho/mão de um Personagem. Na verdade, ela representa a maioria das ações físicas que um agente fará. Se uma tarefa exige qualquer habilidade física — seja pilotar um helicóptero ou mirar uma arma —, Pontaria é a Pontuação a ser usada. Pontaria substitui a Pontuação Punhos de DUST DEVILS e é associada ao naipe de Espadas.

♦ **Perspicácia** — Perspicácia é a habilidade do agente em reagir a surpresas e perceber detalhes ou coisas fora do comum, algo essencial para o trabalho com espionagem e operações secretas. Também representa a inteligência e o raciocínio, assim como sua astúcia. Perspicácia substitui a Pontuação Visão de DUST DEVILS e, portanto, é associada ao naipe de Ouros.

♣ **Audácia** — Audácia representa tanto a saúde do personagem e sua fortitude como também sua coragem e bravura. Agentes podem empregar Audácia para infiltrar-se em uma embaixada em plena luz do dia ou pilotar uma lancha a beira de uma cachoeira! Se uma situação exigir nervos a flor da pele, Audácia é a Pontuação a ser usada. Assim como Culhão em DUST DEVILS, Audácia é associada ao naipe de Paus.

♥ **Estilo** — De forma simples, Estilo é a atitude do agente. Estilo determina a elegância e calma de um personagem apostando em um cassino de Mônaco, ou mesmo como ele mantém sua tranquilidade e autocontrole quando as balas estão voando. Estilo substitui a Pontuação Coração de DUST DEVILS e está associada ao naipe de Copas.

Essas Pontuações são mecanicamente idênticas às Pontuações de DUST DEVILS. Em cada Conflito, o jogador explica como seu personagem alcançará seu objetivo. Depois, o Crupiê escolhe duas Pontuações relevantes para a situação. Então, o jogador recebe um número de cartas igual à soma dessas duas Pontuações. Perceba que o Dano pode reduzir os valores dos atributos e, desse modo, reduzir o número de cartas que o jogador recebe na Negociação.

ESPECIALIZAÇÕES

As Especializações dos agentes substituem o Passado e Presente de DUST DEVILS. Especializações são perícias e habilidades que um agente utiliza em campo. Elas podem ser: Armas Ligeiras, Negociação, Pilotagem, Espionagem, Interrogatório, Infiltração, Criptografia, Contraespionagem, etc. Os jogadores são encorajados a definir suas próprias Especializações para seus agentes, sempre com a aprovação do Crupiê.

Cada jogador deve designar uma Especialização Primária e uma Secundária para seu personagem. A Especialização Primária sempre possui um valor de 3. A Secundária sempre possui um valor de 1.

Mecanicamente, as Especializações funcionam exatamente como o Passado e Presente. Um jogador pode descartar e depois comprar um número de cartas igual ao valor de Especialização de seu personagem. Só é possível utilizar uma Especialização por Conflito.

ALIADOS

Os personagens de Desejo de Matar não possuem Traços. Ao invés disso, eles são definidos por suas relações e alianças que possuem com pessoas, organizações ou algo mais abstrato, como nações ou ideologias.

Cada personagem possui dois Aliados. Eles são duas fortes conexões que o personagem possui com outra pessoa ou grupo.

Quando um personagem age em auxílio a seus Aliados, ele recebe uma carta adicional. Entretanto, quando um personagem trai seus Aliados de algum modo, ele recebe uma Ficha ao invés da carta. O Crupiê tem total autoridade para decidir se um personagem auxilia ou trai seus Aliados.

Os jogadores podem utilizar seus dois Aliados em um único Conflito. Por exemplo, um agente poderia auxiliar um de seus Aliados enquanto trai o outro.

Aliados poderiam ser, por exemplo: uma paixão, um amigo, membros da família, agências governamentais, sua terra natal, uma causa política como o Comunismo, um diretor de operações (o chefe de um espião), ou uma ideologia religiosa como o Islã.

A NATUREZA

A característica central de um personagem é sua Natureza. Assim como o Demônio em DUST DEVILS, a Natureza de um personagem define a maior luta do personagem na história. É aquilo pelo que ele morreria. A Natureza representa a dedicação extrema que ele devota a suas missões, ou poderia ser uma missão realmente difícil que ele precisa realizar, algo que traria graves consequências. Ou, talvez, representaria como ele se sente após ser traído pela agência em que ele trabalhava.

Em todos os casos, a Natureza funciona exatamente como a mecânica do Demônio em DUST DEVILS. Durante os Conflitos que sejam significantes a Natureza de determinado personagem, o jogador poderá receber um número de cartas extras iguais ao valor dela na Negociação. Em outras situações, o jogador poderá perder esse mesmo número de cartas e ganhar uma Ficha.

CONFIDENCIAL

EXEMPLO DE NATUREZA

Eis alguns exemplos de Naturezas. Os jogadores poderão usá-los diretamente ou como inspiração para suas próprias ideias de Naturezas.

Lobo Solitário: A família do agente foi morta (por agentes do governo, grupo terrorista, etc.) porque ele não pode ou não quis ajudá-los. Agora, o agente não tem nada – ou ninguém – a perder. Pior, ele evita criar vínculos com outras pessoas. Ele receberá cartas extras com base no nível de sua Natureza em Conflitos nos quais ele atue sozinho e perderá cartas em Conflitos em que ele precise confiar em outra pessoa.

Patriota: O agente é tão leal a sua agência ou a seu país que arrisca sua vida em nome do dever. Ele receberá cartas extras quando colocar o dever acima de sua segurança (ou da segurança de outros) e perderá cartas quando agir por princípios pessoais em detrimento aos princípios políticos e ideológicos que ele segue.

Audacioso: O agente é um viciado em adrenalina, fazendo qualquer coisa para cumprir seus objeti-

vos — e, geralmente, da forma mais fantástica que conseguir. Ele receberá cartas extras quando ultrapassar os limites da ação, mas perderá cartas quando agir de modo seguro e discreto.

Assassino: O agente é uma máquina de matar. Querendo ou não, ele foi treinado para ser um assassino perfeito e esse é o único modo de vida que ele conhece. Quando ele usar violência letal contra outros, ele receberá cartas extras com base em sua Natureza. Mas, quando ele tentar resolver os problemas pacificamente, ele perderá cartas.

Renegado: O agente é um marginal, um agente aposentado com uma causa própria para lutar. Agora, sua antiga agência está atrás dele. Defina a causa de seu agente. Quando ele perseguir sua causa sem a ajuda de outros, ele recebe cartas extras, mas, quando ele precisa de suporte de terceiros, ele perderá cartas.

Os jogadores devem determinar um valor de 1 a 3 para a Natureza de seu agente no começo de cada sessão. Esse valor determina o número de bônus ou penalidade em cartas que um jogador ganha na Negociação quando sua Natureza está envolvida no Conflito. Para mais informações, veja Demônio (página 25) e Fim (página 31).

Lembre-se, uma Natureza deve ser sempre sobre o personagem. Pode ser um defeito ou uma peculiaridade sobre o agente. Uma Natureza jamais deve ser sobre problemas externos ao personagem. Por exemplo, um homem inocente que está Marcado para Morrer pela KGB não é, realmente, uma boa Natureza, já que não há nada para ser considerado. Ele apenas deseja sobreviver e não possui um problema pessoal para resolver.

EM CAMPO

As regras de Desejo de Matar são muito similares às de DUST DEVILS. Temos Negociação, Mão Auxiliar para Incidentes, a Compra, o Confronto, a Assistência, o Narrador da Carta Mais Alta, Fichas e Apostas. Veja o Capítulo Dois: As Leis do Velho Oeste e o Capítulo Três: Era Uma Vez no Velho Oeste para mais detalhes.

DANO

Desejo de Matar possui uma diferença significativa quanto a Dificuldade em comparação com DUST DEVILS. Como uma regra opcional, mais adequada para um cenário de ação sem limites, você pode diminuir o efeito do Dano (se você prefere um cenário de espionagem mais realista, nós aconselhamos que você utilize as regras originais de Dano vistas em DUST DEVILS).

Funciona assim: quando os agentes estão envolvidos em um Conflito, o Dano é causado normalmente. O Dano reduz as Pontuações do personagem conforme o Narrador descreve o Conflito.

Entretanto, uma vez que o Conflito acabe, todas as Pontuações afetadas, mas que não estejam zeradas, são restauradas aos seus valores originais até o próximo Conflito ou cena. Pontuações zeradas permanecem assim e o Fim daquele personagem acontecerá na próxima vez que ele utilizar aquela pontuação em uma Negociação. A única exceção em que o Dano não é automaticamente restaurado é nos Conflitos em que a ação seja contínua.



Por exemplo, “depois” de uma troca de tiros, os jogadores decidem Negociar outra mão imediatamente para continuar o tiroteio. Nesse caso, as Pontuações não são recuperadas até que o último Conflito da sequênciaseja resolvido.

Como outra regra opcional: todo o Dano é permanente (isto é, funciona normalmente como nas regras de DUST DEVILS) quando o Dano for causado por um personagem cuja Natureza estiver ativa no Conflito

Por exemplo, Agente Summers acabou de perder um Conflito envolvendo sua rival soviética, Srta. Gradenko. Ela possui a Natureza Assassina, portanto, o Dano infligido por ela em Summers é permanente, mesmo que nenhuma de suas Pontuações esteja zerada. Suas Pontuações não irão voltar aos seus valores originais para o próximo Conflito. Note que o Agente Summers pode recuperar alguns valores de Pontuação; veja Restauração (página 36) e Redenção (página 37), ambas partes da seção Gastando Fichas.

O DIRETOR

Em Desejo de Matar, o Diretor é responsável por guiar os jogadores através da história criada ao longo do jogo. Sua função não é apenas apresentar missões com alvos e objetivos específicos, mas sim apresentar personagens e situações enigmáticas utilizando os Conflitos e deixar que as decisões dos jogadores moldem o curso da missão.

Devido ao clima mais cinematográfico de Desejo de Matar, substituiremos o termo Crupiê por Diretor. O Diretor, então, deve reagir às ações e decisões dos agentes.

Como Diretor, sua principal meta é manter o jogo focado nos problemas e Conflitos relacionados as várias Naturezas dos personagens.

Este jogo é muito mais sobre as questões pessoais que um espião precisa deixar de lado enquanto lida com seus problemas profissionais do que sobre desarmar uma super-arma,

Além disso, como Diretor, você deveria preocupar-se menos em criar intrincados detalhes de uma organização criminoso ultra-secreta ou detalhes de equipamentos soviéticos e da KGB. Preocupe-se mais em prover situações que realmente façam os jogadores a atingir os limites de seus agentes através da sua Natureza.

Force-os a fazer escolhas terríveis entre seus relacionamentos — talvez um amor ou um membro da família – e seus deveres ou causas, obrigados por agências secretas ou ideologias.

Para mais informações sobre como gerenciar o jogo, veja a seção Conselhos ao Crupiê na página 42.

TENTE DOMINAR O MUNDO!

Os jogadores vão se divertir criando um grupo de agentes. Considere o grupo de Missão: Impossível como um modelo para esse tipo de equipe. Por outro lado, Desejo de Matar funciona bem mesmo quando os jogadores estão lutando uns contra os outros. Nesse caso, os jogadores podem interpretar operações da CIA e da KGB.

Talvez um ou mais jogadores optem por criar um diabólico mentor e seus lacaios, en-

quanto outros jogadores interpretam agentes secretos tentando acabar com os planos deles.

Se o seu grupo optar por essa abordagem, é preciso que todos entendam que o jogo não é uma competição. Ao invés disso, pensem em todos criando coletivamente um emocionante filme de espionagem e ação. Os membros de seu grupo devem ser maduros o suficiente para entender que todos estão trabalhando juntos para criar um grande filme de espionagem, não tramando um contra o outro para “matar o outro cara”. Não se trata de vencer ou perder, mas, sim sobre aproveitar toda a narrativa e explorar o tema de Desejo de Matar como um grupo.

A MALETA

Aqui segue uma sugestão para uma situação muito simples que você pode utilizar para introduzir uma campanha de Desejo de Matar. A situação apresenta um desafio simples para os agentes e pode ser facilmente adotado por um grupo trabalhando em conjunto ou por um grupo composto por agentes de organizações divergentes.

A missão é simples: os agentes precisam transportar uma maleta (mesmo que eles estejam em lados “opostos”).

Claro que isso não será tão fácil. Outras agências estarão atrás da maleta e mercenários ou outros elementos podem tentar consegui-la para tentar vendê-la para a maior oferta. Com esse conflito simples e talvez um lugar específico, como Paris ou Hong Kong, o Diretor e os jogadores terão material mais do que suficiente para iniciar a narrativa.

O elemento interessante, principalmente na perspectiva do Diretor, é que a situação não define o que está dentro da maleta em questão. Ele pode ter uma ideia, mas poderá adaptá-la durante o jogo, conforme as sugestões dos jogadores forem surgindo, dando dicas sobre o conteúdo.

O Diretor pode até mesmo explicar aos jogadores que o conteúdo da maleta é desconhecido e que eles podem ajudar a definir o que ela contém, especialmente através de narrativas durante os Conflitos.

Alguns conteúdos possíveis: componentes de uma super-arma; movimentação de tropas, projetos de um avião-espião; armas biológicas; diamantes africanos; identidades de agentes secretos; ou mesmo nada!

Alguns donos da maleta (ao menos para o começo da missão) poderiam ser: traidores soviéticos; agentes duplos; terroristas; agentes secretos desconhecidos da própria agência dos personagens; uma mulher supostamente inocente; o laçao de um mentor do crime; ou até mesmo os próprios agentes, que não podem abrir a maleta antes que os inimigos intervenham. Ela poderia até estar presa ao braço de um agente!

Mantenha os obstáculos no caminho dos jogadores enquanto eles tentam manter a maleta a salvo. A missão deles poderia até mesmo mudar se eles descobrirem que seus superiores desejam o conteúdo para propósitos diabólicos — talvez eles decidam não entregar a maleta aos seus mestres.

RELATÓRIO DA MISSÃO

As regras de Desejo de Matar apresentadas aqui alteram um pouco os componentes de DUST DEVILS. Entretanto, a menos que as regras indiquem o contrário, os jogadores podem utilizar as regras de DUST DEVILS apresentadas nesse livro como referência.

Essas são as suas ordens. Sua missão, se você aceitá-la, é ter muita diversão. Felizmente, essa mensagem não se autodestrói em dez segundos. Na verdade, se você tiver qualquer dúvida, visite <http://www.redboxeditora.com.br>.

INFORMAÇÃO CONFIDENCIAL

Eis alguns exemplos de filmes, programas de TV e livros para sua inspiração:

Licença para Matar

Filmes do James Bond, especialmente:

- 007 Cassino Royale
- 007 Contra o Satânico Dr. No
- Moscou contra 007
- 007 Contra Goldeneye

Filmes de Espionagem

- 24 Horas (série de TV)
- A trilogia Bourne
- Missão: Impossível (todos)
- The Sandbaggers (série de TV)
- Dupla Identidade (série de TV)
- Ronin

Romances de Espionagem

- O Jardineiro Fiel, de John le Carré
- A Casa da Rússia, de John le Carré
- Spy Game, de Georgina Harding
- O Cardeal do Kremlin, de Tom Clancy
- Caçada ao Outubro Vermelho, de Tom Clancy
- Jogos Patrióticos, de Tom Clancy
- O Espião que Veio do Frio, de John le Carré
- Um Espião Perfeito, de John le Carré

Jogos

- Spione, de Ron Edwards

RONIN



ir

Ronin é da autoria de Jason Blair. Todos os direitos reservados

[LKCZLKUA] - Diego Santana (diegofs2004@yahoo.com.br)

Você não pode julgar se uma pessoa é boa ou má pelas vicissitudes de sua vida. A sorte e o azar são determinados pelo destino. As boas e as más ações são escolhas dos homens. Encare as consequências de suas ações simplesmente como uma lição de moral.

—Yamamoto Tsunetomo, Hagakure

Enquanto DUST DEVILS se passa no violento Velho Oeste do cinema e do folclore, RONIN se passa em um Japão feudal que reinterpreta as regras de DUST DEVILS. Ao invés de um Demônio, os personagens de RONIN servirão a um Dever para com alguém — ou para com alguma coisa.

Alguns exemplos podem ser encontrados no filme de Akira Kurosawa “Os Sete Samurais” (na verdade, a maioria dos filmes de Kurosawa tem o Dever como um de seus temas centrais). Em Os Sete Samurais, cada samurai tem um motivo diferente para proteger a vila.

Lembre-se disso quando estiver criando um personagem de RONIN: mesmo que os Deveres sejam similares, os motivos geralmente não são. RONIN assume que o leitor tenha um conhecimento básico sobre a História do Japão feudal, sua sociedade e suas crenças. Há uma porção de livros, filmes e jogos maravilhosos para uma imersão na vida e nos costumes desse período. Esse tipo de informação está além do escopo desse suplemento. Como sugestões, entretanto, eu sugiro Sengoku, da Gold Rush Games; Legend of the Five Rings (uma boa fonte de inspiração para mitologia em um cenário feudal), da Alderac Entertainment; e os já citados filmes de Akira Kurosawa. Há incontáveis outras fontes que cobrem aspectos históricos, mitológicos, marciais e sociais da época feudal, e você é encorajado a estudá-los, mas, como esse é um trabalho enorme, não se sinta na condição de escravo dos fatos. Tudo o que for dramático é o mais importante aqui.

PERSONAGENS

Todos os personagens de RONIN são bushi, guerreiros treinados na arte do bushido (um código de conduta geralmente reservado à casta dos samurais). Esses guerreiros eram ligados a uma causa que eles precisavam honrar — ou morrer tentando. Esses personagens podem ser nobres ou não, honráveis ou não, abençoados ou amaldiçoados, mas, eles servirão como protagonistas dos contos que forem surgindo. Então, acima de tudo, eles precisam ser interessantes. Eles devem ser ativos, motivados e com objetivos. Eles não devem ser passivos, descomprometidos e preguiçosos. RONIN, em sua essência, trata do Conflito interno e externo. Personagens que não responderem de forma dramática às situações não são bons personagens para esse cenário.

HISTÓRIA

A primeira coisa que você deveria fazer é escrever um pequeno resumo da história do personagem. Ela deve aludir (ou mesmo explicar) aos aspectos de seu personagem detalhados em sua Honra, Espírito e Dever. Um ou dois parágrafos são suficientes. Nesse histórico, inclua o nome de seu personagem, sua família e tudo o que for importante e que não esteja coberto pelas regras. O que não deve haver nessa história são conflitos solucionados. Ela deve trazer mais problemas do que soluções.



ELEMENTOS

Os personagens de RONIN não possuem os atributos básicos de DUST DEVILS, mas elementos. A distribuição de pontos e as regras continuam as mesmas.

♠ **Água** — representa a habilidade marcial e estratégica do personagem, inclusive o uso de toda e qualquer arma. Muitos personagens de RONIN desassociam-se do combate emocionalmente, portanto, esse elemento será usado com frequência. Entretanto, se eles estiverem lutando para proteger algo que amam ou forem levados a lutar por outra causa agressiva, Fogo será o elemento a ser usado. Água é associada ao naipe de Espadas.

♦ **Ar** — representa o intelecto do personagem. Ele é a inteligência, sabedoria e o carisma do personagem. Ar é associado ao naipe de Ouros.

♣ **Terra** — representa a constituição física do personagem. Ela é a força, os músculos e a resistência do personagem. Toda vez que um personagem necessite realizar uma ação física (exceto combate), use Terra. Terra é associada ao naipe de Paus.

♥ **Fogo** — representa o ardor, a cólera, a agressividade, o sofrimento e as emoções intensas do personagem. Toda a vez que algo com que o personagem realmente se preocupa está em jogo, Fogo será usado. Fogo e Dever costumam andar juntos. Fogo é associado ao naipe de Copas.

HONRA & ESPÍRITO

Ao invés de escolher dois Traços, os jogadores de RONIN escolherão um aspecto que detalhe a Honra de seu personagem e outro que evoque o Espírito deste. A Honra determina a posição do personagem na sociedade feudal enquanto que Espírito detalha seu comportamento em geral. Tente escrever esses aspectos em um estilo que capture a essência de RONIN. Quanto às regras, Honra e Espírito funcionam do mesmo modo que os Traços.



TALENTOS

Talentos são semelhantes ao Passado e Presente em DUST DEVILS. Todos os personagens de RONIN possuem o Talento Bushi, que é o treinamento dado aos bushi e também o nome do código pelo qual eles vivem. Esse Talento inclui o manuseio, o uso e a manutenção adequada de seu daisho (o conjunto formado pela katana e a wakizashi), assim como outros assuntos militares, conhecimentos de heráldica, etc.

Além desse, cada jogador escolhe outro Talento. Ele representa outra profissão ou estilo de vida que os personagens de RONIN possuem. Alguns Talentos possíveis são: Assassino, Bandido, Mendigo, Cortesão, Bêbado, Cavaleiro, Magistrado, Monge, Poeta ou Ladrão.

Distribua quatro pontos entre o Talento Bushi e o outro Talento escolhido pelo jogador

Nos Conflitos em que um dos Talentos do personagem for relevante, o jogador poderá descartar um número de cartas igual ou menor ao nível desse Talento e comprar esse mesmo total de novas cartas. Por exemplo, durante um duelo de espadas, um jogador poderia usar o Talento Bushi de seu personagem para comprar cartas. Veja A Compra, na página 26 para mais detalhes.

DEVER

Este é o mais importante aspecto temático para um personagem de RONIN. É ele quem guiará o personagem através da narrativa. O Dever de um personagem poderia ser proteger e treinar uma criança, honrar o espírito de um familiar falecido, encontrar uma antiga arma de um antepassado ou qualquer coisa que leve o personagem a situações dramáticas e adicionem tensão à história. Deveres podem ser juramentos feitos a uma casa, a um daimyo, a uma paixão, a um professor, a si próprio ou a qualquer um (ou qualquer coisa). Eles podem, inclusive, ser juramentos feitos contra alguém. O Dever poderia ser escrito como uma carta para quem o personagem fez esse juramento. As mesmas regras de uso do Demônio em DUST DEVILS são usadas para o Dever.

EXEMPLOS DE RONIN

Abaixo estão dois exemplos de personagens de RONIN para lhe dar uma ideia do resultado final da criação.

MASAGUME HIROSHI

Masagume Hiroshi é um samurai da casa de Ogani. Nahu, o sobrinho do daimyo, acusou Hiroshi pelo assassinato da gueixa favorita do daimyo. Este sabia que Hiroshi não tinha culpa e escolheu não executar o bushi. Entretanto, ele não conseguiu encontrar o culpado, então, ele optou por banir Hiroshi. Expulso de sua linhagem, Hiroshi viaja pelo país, esperando pelo dia em que realizará sua vingança.

Água:	3	Honra:	Expulso do sangue de meu pai
Ar:	3	Espírito:	Uma vez calma, minha alma agora queima.
Terra:	2	Talentos:	Bushi (1)
Fogo:	5		Caçador (3)

Dever 2 — Masimo Nahu, Sua traição será exposta diante da face do seu pai e do símbolo de sua família. Sua pele envolverá minha lâmina; seu sangue alimentará os filhos de meus filhos. Faça as pazes com os espíritos, pois sua vida será curta.



ROKUSABURA UNASHI, OU ROKU, O AMALDIÇOADO

Rokusabura Unashi cresceu sob a tutela do famoso guerreiro Gokuroji Kenichi, mais conhecido como “Roji, o Peregrino” ou “Roji, o Andarilho”. Roji ensinou a Unashi tudo o que sabia, enquanto Unashi treinava com dedicação total.

Entretanto, poucos meses depois do décimo terceiro aniversário de Unashi, Roji ficou doente e o destino o levou desse mundo. Antes de partir, entretanto, Roji contou a Unashi sobre sua verdadeira linhagem. Unashi era um de cinco irmãos e irmãs que foram separados quando ainda eram crianças.

As profecias, segundo Roji, previam que um grande tormento aconteceria se as crianças fossem reunidas. Unashi e seus irmãos, ao que parecia, haviam se tornado uma parte do folclore entre os supersticiosos.

Por isso, disse Roji a seu aluno, Unashi havia sido levado aos subúrbios. Também era por isso, Roji sorriu, que ele o ensinou tão bem a importância do dever. Unashi, não ligando para as previsões ou para o senso comum, decidiu encontrar seus irmãos. Pegando o nome de seu professor e tomando sua maldição com orgulho, Unashi vaga a procura de seus irmãos e irmãs, e ficou conhecido como Roku, o Amaldiçoado.

Água:	3	Honra: Temido pelos inimigos, reverenciado por minhas vítimas.
AR:	2	Espírito: A pior tempestade é precedida pela maior das calmarias.
Terra:	4	Talents: Bushi (3)
Fogo:	4	Contador de Histórias (1)

Dever 1 — Meus caros irmãos, eu não sei se vocês sabem a verdade, nem mesmo sei onde vocês residem, mas eu jurei aos espíritos de nossos pais e de meu mestre Roji que eu irei nos reunir. Não deixaremos o preconceito ou a superstição nos separar.

JOGANDO RONIN

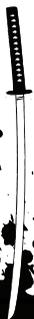
As histórias de RONIN podem variar de sangrentos contos de vingança a histórias épicas repletas de emoção.

A História e a mitologia do Japão feudal são ricas em intrigas políticas e familiares, traições, amores proibidos, bravos guerreiros renegados e filhos a muito perdidos encontrando seu caminho para a casa.

Esses ganchos não precisam ficar presos apenas à história do personagem, mas poderiam, também, surgir durante o jogo.

Um jogo de duelos sem fim tornar-se-ia tedioso em pouco tempo (além de mortífero para os personagens). A espada será, geralmente, o último recurso que os personagens irão utilizar.

O misterioso Japão feudal tem muito a oferecer aos jogadores, portanto, use-o bem.





ANJOS DE CONCRETO

POR JARED SORENSEN

Anjos do Concreto é da autoria de Jared Sorensen. Todos os direitos reservados



DE ENCONTRO AO ZERO

Anjos de Concreto se passa no cinzento e cruel mundo da ficção criminal, especialmente como os livros da série Burke, de Andrew Vachss, e de Sin City, de Frank Miller. A Cidade é um local sombrio e sujo onde o crime corre solto. Prostitutas e viciados rastejam pelos becos como ratos, o crime organizado comanda a Prefeitura e os policiais são corruptos ou traumatizados

Os personagens são condenados, traficantes, ladrões, garotas da rua e golpistas. Mas, pertencer ao lado errado da lei não faz de você um cara ruim. Apenas o faz ser mais cuidadoso. Como em DUST DEVILS, este jogo foca em uma importante faceta da personalidade de seu personagem. Em DUST DEVILS, isto se chama Demônio — atirar ou largar a arma? Em outras palavras, um homem pode mudar seus modos e viver uma vida melhor ou ficará preso a uma vida curta e com final trágico?

Nesse jogo, o Zero substitui o Demônio. O autor, promotor e advogado de causas infantis Andrew Vachss utiliza o termo “O Zero” para descrever o lado mais sombrio do coração e da mente humana (na verdade, um de seus livros tem o título de Down in the Zero). A Cidade não é apenas uma selva de pedra; é um pesadelo subterrâneo da depravação e podridão humana.

O Demônio não é nada em comparação ao Zero, um lugar de sombras eternas onde a alma, vida e luz de uma pessoa podem ser apagados como a chama de uma vela. O Zero vive para devorar ... e está sempre faminto por mais.

Em Anjos de Concreto, a premissa central é: um homem mau pode fazer a coisa certa quando isso for importante? Quando você está mergulhado no lixo humano, pode ser difícil manter-se limpo, pois um pouco de merda sempre fica grudada em você.

Quando a única coisa que resta é a esperança, ela será suficiente? Ou como o próprio Vachss disse: “você não usaria um anjo como guia em uma viagem ao inferno.”

LEIS DA RUA

Anjos de Concreto é uma variação das regras e do cenário de DUST DEVILS. Esse jogo segue as regras de DUST DEVILS, mas com várias alterações e exceções, explicadas aqui. Com exceção do que está aqui, os jogadores devem seguir as regras de DUST DEVILS.

FICHA CRIMINAL

Anjos de Concreto define os personagens com quatro Pontuações que diferem um pouco daquelas vistas em DUST DEVILS. São elas:

♣ **Ofício** — Mede a destreza manual e a habilidade mecânica de um personagem. O naipe de Espadas é usado para realizar qualquer tarefa técnica, como fazer uma ligação direta em um carro, instalar uma armadilha ou abrir uma fechadura. Mnemônico: Fazer espadas é um dos ofícios do ferreiro

♦ **Recursos** — Representam a habilidade do personagem para conseguir coisas, sejam elas materiais (como armas ou dinheiro) ou intangíveis (como informação). O naipe de Ouros é usado toda a vez que você queira comprar mercadorias roubadas, subornar um policial ou conseguir uma informação local. Mnemônico: Ouro é um recurso valioso.



♣ **Violência** — Não há um atributo “força” em Anjos de Concreto, nem mesmo uma medida para precisão ou agilidade. A única coisa que importa é a capacidade de um personagem em ser violento. Violência é uma amalgama de constituição física, talento e determinação necessárias para meter uma bala na cabeça de alguém ou uma faca em suas costas. O naipe de Paus é usado para atos violentos, seja com facas, armas ou socos. Mnemônico: Paus são armas usadas para atos violentos.

♥ **Emoção** — Uma combinação de malícia, empatia e presença é usada para manipular as emoções de outras pessoas (para o bem ou para o mal). O naipe de Copas é usado para situações emocionais, como discernir verdades de mentiras, resistir à sedução ou persuadir alguém a lhe ajudar. Mnemônico: a Emoção é simbolizada por um coração, assim como o naipe de Copas.

Observação: alguém com um valor alto em Violência e um baixo em Emoção possivelmente será um sociopata (como o personagem Wesley da série Burke). Esse tipo individualista deveria ser evitado pelos jogadores. Por outro lado, eles dão excelentes Personagens Coadjuvantes.

Essas Pontuações funcionam de modo muito parecido como em DUST DEVILS, com as seguintes exceções.

- Primeiro, os jogadores possuem 24 para distribuir entre essas 4 Pontuações.
- As Pontuações possuem um valor mínimo de 3 e um valor máximo de 10.
- Por fim, os jogadores não podem combinar Pontuações quando um Conflito surgir. Ao invés disso, o jogador escolhe uma única Pontuação e recebe aquele número de cartas.

Você deve ter percebido que, usando esse sistema, não há Pontuações apropriadas para lutar, bater carteiras ou dirigir carros, nem mesmo há um modo de determinar a percepção de um personagem. As cenas que incorporarem esses elementos acontecerão normalmente, mas, levarão a Conflitos no futuro. O Crupiê possui autoridade total no julgamento desses casos (ainda que os jogadores possam gastar Fichas para mudar a decisão dele).

ARQUÉTIPOS

Cada um dos quatro Arquétipos é associado a uma das quatro Pontuações. Os jogadores selecionam um Arquétipo para seus personagens. Quando um jogador utiliza a Pontuação associada ao Arquétipo escolhido para o personagem em uma Negociação, ele recebe uma Ficha da banca. Arquétipos também informam cada Traço e Perfil do personagem, conforme será explicado.

O MÁGICO (OFÍCIO/ESPADAS)

O Mágico é misterioso e enigmático, talvez tocado por um início de loucura. Ele fica feliz quando pode levar adiante seus planos e confia no conhecimento e inteligência como guias no caminho escolhido.

Traços: Racional, inventivo, indiscreto, obsessivo.

Perfis: Engenhoso, hacker, falsário, mecânico underground, químico, etc.

O SOBREVIVENTE (RECURSOS/OUROS)

O Sobrevivente confia em si mesmo para superar cada dia. Apesar disso, ele está longe de ser um lobo solitário. Ele cerca-se com uma rede segura de dinheiro escondido, suprimentos, contatos, favores e propinas.

Traços: Autoconfiante, vigilante, paranóico, ambicioso

Perfis: Golpista, investigador, apostador, policial aposentado, ex-presidiário.



O GUERREIRO (VIOLÊNCIA/PAUS)

O Guerreiro é um lutador marcado por brigas e em busca da paz interior. A honra vem depois da glória. Um verdadeiro Guerreiro sabe que a maior luta de todas é consigo mesmo.

Traços: Destemido, mortífero, desonrado, orgulhoso

Perfis: Guarda-costas, assassino de aluguel, artista marcial, boxeador amador.

O TOLO (EMOÇÃO/COPAS)

O Tolo é tanto um charlatão quanto um contador de histórias; um moldador de mentiras e um falante de verdades. Poucos podem enganar quem vive de enganação...

Traços: Subestimado experiente, confiável, notável.

Perfis: Pregador de rua, trabalhador do sexo, vidente, pedinte, motorista de taxi cigano, etc.

TRAÇOS

Diferente de DUST DEVILS, os Traços expressam tanto vícios quanto virtudes. Porém, as regras continuam as mesmas: escolha dois Traços do Arquétipo apropriado (ou crie os seus próprios) e, se um desses Traços for relevante em um Conflito, compre uma carta adicional durante a Negociação. Ou, se o personagem agir de maneira contrária ao traço, receba uma Ficha. Como em DUST DEVILS, os jogadores só podem usar um Traço por Negociação.

PERFIS

Um Perfil de um personagem é sua ocupação (ou sua especialização, o que seja) e substitui o Passado e o Presente de DUST DEVILS. Se um Perfil do personagem for relevante durante um Conflito, aquele jogador poderá descartar toda a sua mão e comprar o mesmo número de novas cartas (isso é feito antes dele receber/perder cartas devido aos Traços ou devido ao Zero). Isso só pode ser feito uma vez por Conflito.

Perceba que enquanto alguns Perfis são listados em Arquétipos específicos, essas associações não estão presas. Por exemplo, um Arquétipo Assassino poderia ter o perfil “O Mágico” ou “O Sobrevivente” (mesmo “O Guerreiro” sendo uma escolha óbvia). Uma assistente social que atende vítimas de estupro pode parecer uma Sobrevivente a primeira vista, mas seu comportamento e espírito são mais parecidos com os de um Guerreiro nato.

UM MUNDO DE DOR

O Dano funciona de modo diferente em Anjos de Concreto. Quando um jogador perde uma Negociação e recebe o Dano, ele subtrai esse valor de apenas uma Pontuação, aquela utilizada na derrota, ao invés daquela associada aos naipes da mão vencedora.

Se um personagem receber mais Dano que o valor atual de sua Pontuação, ignore o Dano restante. Por exemplo, um personagem tem apenas 3 pontos restantes em uma Pontuação que ele acaba de usar. Ele, então, sofre 5 pontos de Dano. O jogador anota sua nova Pontuação: 0. Ele ignora os 2 pontos restantes.



O ZERO

Todo o personagem possui um passado sombrio, mas O Zero preocupa-o com um futuro ainda mais sombrio. Assim como o Demônio em DUST DEVILS, O Zero pode ter seu valor ajustado entre 1 a 3 no começo de cada sessão. Além da mudança de nome, O Zero funciona exatamente igual ao Demônio, incluindo as premiações com cartas bônus e perda de cartas, com o ganho de uma Ficha.

Fim

O Fim funciona de modo muito similar a DUST DEVILS. Quando um Personagem tem uma Pontuação zerada, seu Fim será na próxima vez em que ele usar essa Pontuação em uma Negociação. O jogador poderá adiar seu Fim assim como as regras de DUST DEVILS explicam.

Quando o Fim chega, duplique o valor do Zero (ele é definido em um valor de 1 à 3 no início da sessão) do personagem e use esse novo valor no lugar daquela Pontuação. O jogador recebe aquele número de cartas na Negociação. Além disso, O Zero pode fornecer ou retirar cartas da mão do jogador, como em todas as Negociações. Quando ele for penalizado, o jogador também recebe uma Ficha.

PALAVRA NA RUA

Anjos de Concreto apareceu primeiro como um jogo gratuito chamado “Sex & Violence”. Eu reescrevi boa parte dele para incorporar os mecanismos de DUST DEVILS. A inspiração para aquele Sex & Violence (e esse aqui) foi “Sin City”, de Frank Miller, e a série de livros Burke, de Andrew Vachss (assim como seus outros livros e contos). Neo-noir e ficção criminal podem ser gêneros populares, mas Miller e Vachss são dois de seus mestres.

Livros por Andrew Vachss:

Down Here, The Getaway Man, Only Child, Pain Mangement, Dead and Gone, Choice of Evil, Safe House, False Allegations, Footsteps of the Hawk, Down in the Zero, Shella, Sacrifice, Ivy, Blossom, Hard Candy, Blue Belle, Strega e por fim Flood.

Graphic Novels por Frank Miller:

Sin City – A Cidado do Pecado, A Dama Fatal, A Grande Matança, O Assassino Amarelo, A Noite da Vingança, A Dama de Vermelho e Sexo & Violência.



ÚLTIMAS PALAVRAS

No começo de 2002, quando eu escrevi a primeira versão de DUST DEVILS, eu não tinha ideia do que estava no horizonte. Para minha surpresa, as pessoas gostaram do jogo. Ele ganhou o prêmio de Jogo Indie do Ano de 2002. Estranhos conversavam comigo sobre as partidas que eles haviam jogado. Meu jogo tornou-se um veículo para conectar pessoas e para que elas imaginassem coisas nas quais eles nem haviam pensado antes. Para muitos, o Velho Oeste estava revitalizado.

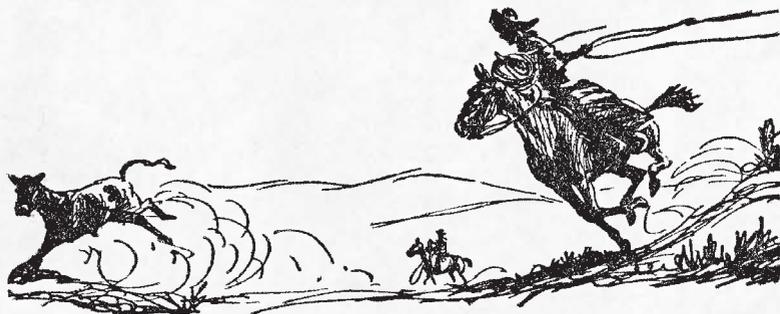
Aquela primeira versão era uma homenagem a *Os Imperdoáveis*, que continua sendo meu filme de Velho Oeste favorito. Naquela época, eu era um fã casual do estilo. Eu gostava de alguns filmes, mas havia visto apenas um pouco dos mais populares e contemporâneos. Agora, eu persigo Velho Oestes por aí. Eu descobri o que a geração de meu pai já havia descoberto — que histórias de Velho Oeste são cativantes e que a verdadeira história do Velho Oeste Americano é ainda mais cativante. “Por que não percebi isso antes?”, eu me pergunto.

Eu descobri algo mais desde aquela primeira versão, enquanto trocava ideias com amigos criadores de jogos, também interessados em histórias. Eu descobri o que as histórias realmente são e como criá-las. É algo sobre o que eu pensava saber tudo cinco anos atrás. Pensando nesse passado, fiquei chocado com o pouco que eu sabia sobre histórias.

Este livro é para os vários amigos incríveis que fiz desde a criação de DUST DEVILS. Eles são muitos para listar aqui, o que significa que redimi um Demônio.

Fim.

— Matt Snyder, 2006



MATERIAL DE APOIO

CRIANDO UM PERSONAGEM

1º Passo: distribua 13 pontos entre as Pontuações. Nenhuma delas poderá ser maior do que 5.

2º Passo: crie dois Traços para seu personagem.

3º Passo: escolha um Passado e um Presente. Distribua quatro pontos entre eles.

4º Passo: detalhe o Demônio. Depois, decida um valor inicial para ele entre 1, 2 ou 3.



GANHANDO E GASTANDO FICHAS

GANHE FICHAS POR

Agir de modo contrário a um Traço

Agir contra seu próprio Demônio

Vencer Apostas em um Conflito

PRÊMIO EM FICHAS

1 Ficha

1 Ficha

Número de Fichas igual ao valor da Aposta

GASTE FICHAS PARA

Receber uma carta adicional na Negociação

Receber uma carta adicional na Compra

Passar e evitar as consequências de um Conflito

Dar um lance para ser o Narrador

Recuperar o valor de uma Pontuação

Adiar o Fim

Causar Dano em qualquer personagem*

Redimir a Pontuação de Personagem em 1

CUSTO EM FICHAS

1 Ficha

1 Ficha

1 Ficha

Lance mais alto

Valor atual da Pontuação + 1

Até o valor de seu próprio Demônio em Fichas por Pontuação zerada

* 1 Ficha por ponto de Dano

* Valor atual da Pontuação + 1

*O personagem do jogador precisa estar em seu Fim para causar Dano ou Redimir outros personagens.



INCIDENTE E MÃOS AUXILIARES

NÍVEL DO INCIDENTE

EXEMPLO

CRUPIÊ COMPRA

Incômodo menor

Cruzar um rio, um grupo de baderneiros no saloon

3 cartas

Grande desafio

Reunir novilhos em uma tempestade;

5 cartas

Problema difícil

Estouro de gado à noite, uma patrulha armada

7 cartas

Calamidade bíblica

Um tornado texano, um exército comanche

9 cartas



MÃOS DE PÔQUER E VALORES DE DANO

Use essa tabela para comparar as mãos de pôquer e descobrir quanto de Dano cada mão causa aos oponentes. As mãos abaixo estão do valor mais alto para o mais baixo.

Quando houver mãos empatadas, a carta mais alta entre as elas vence. Se ainda assim houver empate, compare os naipes. O valor dos naipes é o seguinte, do valor mais alto para o mais baixo: Espadas, Copas, Ouros e Paus.

VALOR MAIS ALTO

VALOR MAIS BAIXO

ROYAL FLUSH	5 DE DANO	10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦
<i>as cinco cartas mais altas em seqüência, todas com o mesmo naipe</i>		
STRAIGHT FLUSH	5 DE DANO	5♣ 6♣ 7♣ 8♣ 9♣
<i>5 cartas em seqüência com o mesmo naipe</i>		
QUADRA	4 DE DANO	Q♣ Q♦ Q♥ Q♠
<i>4 cartas com o mesmo valor</i>		
FULL HOUSE	4 DE DANO	J♠ J♥ J♣ 9♦ 9♥
<i>3 cartas com mesmo valor e 2 cartas também com o mesmo valor</i>		
FLUSH	3 DE DANO	3♠ 6♠ 7♠ 10♠ Q♠
<i>5 cartas com mesmo naipe</i>		
SEQUÊNCIA	3 DE DANO	6♣ 7♦ 8♦ 9♥ 10♠
<i>Quaisquer 5 cartas em seqüência</i>		
TRINCA	2 DE DANO	K♣ K♥ K♠
<i>3 cartas com mesmo valor</i>		
DOIS PARES	2 DE DANO	A♣ A♥ 8♠ 8♦
<i>2 pares de cartas, cada par com um mesmo valor</i>		
PAR	1 DE DANO	5♦ 5♥
<i>2 cartas com mesmo valor</i>		
CARTA ALTA	1 DE DANO	A♣
<i>A carta mais alta</i>		

Curingas são cartas polivalentes. Eles contam como qualquer carta para completar uma das seqüências acima.

DUST DEVILS

HISTÓRIAS NO VELHO OESTE



NOME _____



PUNHOS



VISÃO



CULHÃO



CORAÇÃO



TRAÇO _____

TRAÇO _____

Passado _____ (____)

Presente _____ (____)

Fichas

DEMÔNIO

Níveis

1

2

3

