

CHANGELING™

OS PERDIDOS

Vida nas trevas

Roteiro introdutório





WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE G
STONE MOUNTAIN, GA 30087

© 2007 CCP NA, f.h. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito da editora, excetuando-se o descarregamento de uma cópia eletrônica no site www.white-wolf.com para uso pessoal. White Wolf e Changeling The

Lost são marcas registradas da CCP NA, f.h. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem a CCP NA, f.h. A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas ou copyright pertinentes. Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas a diversão. O livro tem conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento ao leitor.



Créditos

Da edição original

Escritores: Shamus Glass e Zack Walters.

Desenvolvedor: Ethan Skemp.

Diretor de arte: Richard Thomas.

Projeto gráfico: Aileen E. Miles.

Arte: Matthew Dixon, Andrew Hepworth, Pat Loboyko, Eric Lofgren, Peter Mohrbacher e Steve Prescott.

Da edição brasileira

Título original: *Changeling the Lost: Dwelling in darkness.*

Editora: Maria do Carmo Zanini.

Tradução: Fábio Henrique Macedo e MC Zanini.

Preparação e texto adicional: MC Zanini.

Diagramação: Tino Chagas

DEVWW70900

ISBN: 978-85-7532-497-4

1ª edição: nov./2011

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Glass, Shamus

Changeling: os Perdidos: Vida nas trevas / Shamus Glass e Zack Walters [tradução Fábio Henrique Macedo e MC Zanini]. — São Paulo: Devir, 2011.

Título original: Changeling: the Lost — Dwelling in darkness.

1. Jogos de aventura 2; Jogos de fantasia I. Walters, Zack. II Título.

11.12446

CDD 793.93

Índices para catálogo sistemático:

- | | |
|-----------------------------------|--------|
| 1. Jogos de aventura: Recreação | 793.93 |
| 2. Jogos de fantasia: Recreação | 793.93 |
| 3. "Roleplaying games": Recreação | 793.93 |

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/2/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia e por escrito da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

Brasil

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci, São Paulo - SP
01539-000

Fone: (11) 2127 8787

Fax: (11) 2127 8759

E-mail: duvidas@devir.com.br

Portugal

Polo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2

Olhos de Água

2950-554 - Palmela

Fone: 212 139 440

Fax: 212 139 449

E-mail: devir@devir.pt

Devir
DEVIR LIVRARIA

Visite nosso site: www.devir.com.br

Sua jornada começa aqui

Todos nós crescemos ouvindo contos de fadas. As fadas boazinhas abençoam os heróis, para que eles consigam superar seus desafios, e as maldições das fadas más, no fim das contas, não dão em nada. E todos vivem felizes para sempre.

Mas, em sua forma original, essas histórias eram narradas às crianças como contos admonitórios. Eram avisos para não se afastar demais de casa. Para não entrar nas florestas escuras. Não andar pela estrada à noite. Fique em casa, seja bonzinho, olhe os modos, ou então a Boa Gente pode aparecer e levar você embora.

Changeling: os Perdidos é um jogo que trata do que acontece quando essas histórias antigas se mostram verdadeiras. Os Outros realmente aparecem e levam as pessoas embora, mantendo-as como escravos num país de fadas que é mais pesado do que sonho. Alguns desses cativos tentam escapar. Alterados na forma e na aparência, marcados por essa experiência, alguns deles até conseguem retornar.

Apenas para descobrir que vivem num mundo de beleza e loucura...

Como a maioria das pessoas, você provavelmente já teve a impressão — pelo menos uma vez na vida — de que havia algo errado com o mundo e nem tudo era o que parecia ser. Você percebeu que verdades sinistras se escondiam atrás de uma fachada de normalidade, encobertas parcialmente pelas racionais e constantes “leis naturais” que denominamos ciência. E, ao cair da noite, quando as sombras se alongam e o vento silva por entre a folhagem, você estremece e recorda a sabedoria de seus ancestrais, pois eles tinham razões para temer as trevas. Você acabou de entrar no Mundo das Trevas, um mundo bem parecido com o nosso, a não ser pelo fato de que as sombras escondem monstros muito reais (apesar de a maioria das pessoas preferir acreditar que não).

Em **Changeling: os Perdidos**, mais um jogo do Sistema Storytelling ambientado no Mundo das Trevas, você e seus amigos contam a história de alguns desses monstros, a saber: homens e mulheres que tiveram suas vidas roubadas, homens e mulheres que foram escravizados e transformados em algo não totalmente humano. Eles lutam para construir uma vida nova num mundo de promessas e sonhos. São capazes de controlar os pensamentos e os sonhos das outras pessoas como um maestro a conduzir uma orquestra, mas sua nova vida não é um conto de fadas idealizado.

Raptados e escravizados pelos Fées Verdadeiros, os changelings que vocês irão interpretar escaparam e voltaram através da Sebe, a barreira mágica entre o nosso mundo e Feéria, o País das Fadas, apenas para descobrir que não se encaixam mais no mundo dos mortais. Sem ter

lugar neste mundo, mas nada dispostos a voltar para Arcádia, eles estão presos entre os dois reinos, tentando eternamente equilibrar a natureza dupla de sua existência.

A vida de um changeling é cheia de temor e incerteza. Pode ser que seu “Protetor” — o Fée que o escravizou — volte a qualquer momento, ou talvez o duplo, a réplica feérica deixada em seu lugar, venha a persegui-lo, tentando garantir seu próprio lugar na sociedade dos mortais. O changeling está cercado por trapças e ilusões, e somente o elaborado sistema de juramentos e promessas que ele constrói em torno de si mesmo o mantém protegido dos Outros e dos changelings que os servem.

Fées e Fées Verdadeiros

Os “Fées Verdadeiros” são os habitantes naturais de Arcádia, que recebe o nome de “Feéria” por ser sua pátria. Quando o termo “os Fées” aparece com inicial maiúscula, refere-se somente aos Fées Verdadeiros, ao passo que “os fées” também pode abranger changelings, hobgoblins, duplos e outros cidadãos sobrenaturais de Feéria ou da Sebe, a barreira entre nosso mundo e Arcádia. O termo “feérico”, como adjetivo, pode se referir a qualquer pessoa, criatura, lugar ou objeto relacionado de alguma maneira à cultura de Feéria, seja por meio de uma ligação com os Fées Verdadeiros ou outros seres feéricos.

O JOGO

Changeling é um jogo narrativo (ou RPG), no qual um grupo de jogadores coopera para contar uma história. Cada participante, com a exceção do Narrador, assume o papel de um único changeling. O Narrador, essencialmente, assume todos os outros papéis, descreve o mundo para os demais jogadores, interpreta os outros personagens e determina os desafios que serão enfrentados pelos personagens dos jogadores. Os jogadores lançam dados para determinar se seus personagens conseguirão ou não vencer os desafios diante deles. Numa situação típica de jogo, o Narrador descreve a cena na qual se encontram os personagens dos jogadores (“Você desperta, após uma noite de sono, numa pequena cabana nos arredores da cidade que você usa como esconderijo. O som de arranhões na porta revela que alguém está tentando entrar. O que você faz?”). Os jogadores, então, descrevem as ações de seus personagens, geralmente em primeira pessoa (“Eu ando sorrateiramente até a porta e espio pelo olho mágico”). Em seguida, o Narrador descreve os resultados de cada ação, e o processo se repete até a conclusão da cena. Os dados são

empregados quando os jogadores desejam que seus personagens tentem ações cujo êxito não é garantido. Saltar de um carro em movimento sem se ferir exigiria um teste com os dados; isso não seria necessário para o personagem sair de um automóvel estacionado.

Este roteiro contém tudo de que você e cinco amigos precisarão para jogar **Changeling** pela primeira vez, exceto lápis, papel (para anotações) e alguns dados de dez faces (esses dados especiais podem ser encontrados nas lojas do ramo e às vezes são chamados “d10”). Os jogadores devem ler os históricos dos personagens que se encontram no final desta brochura e escolher aqueles que desejam interpretar. O Narrador deve ler o resto do material antes do jogo para se preparar.

AS REGRAS

Changeling utiliza um conjunto de regras chamado Sistema Storytelling. Várias dessas regras são apresentadas no roteiro propriamente dito ou nas fichas dos personagens (poderes especiais etc.), mas vejamos primeiro os fundamentos:

- **Testes com os dados:** Ao lançar os dados, de acordo com o Sistema Storytelling, você não vai somar os resultados. Em vez disso, todo dado que tiver como resultado um valor igual ou superior a 8 será considerado um sucesso. Em geral, você só precisa de um sucesso para realizar uma tarefa, mas é sempre melhor obter vários deles (porque isso provoca maior dano em combate, por exemplo). Todo dado que tiver como resultado um “0” (que é considerado um 10) contará como um sucesso e poderá ser relançado (o que pode resultar em mais um sucesso). Se você não obtiver sucessos, seu personagem terá falhado.

- **Paradas de dados:** O número de dados que você joga ao tentar fazer alguma coisa é sua parada de dados, geralmente composta pela soma de duas características de sua ficha de personagem (um Atributo e uma Habilidade), além dos modificadores impostos por qualquer tipo de equipamento especial que seu personagem venha a utilizar ou por condições adversas.

- **Modificadores:** O Narrador determina quais modificadores se aplicam a uma determinada parada de dados. Os modificadores aumentam ou reduzem a parada (o número de dados a serem lançados) e geralmente advêm das ferramentas empregadas (o bônus aparece na descrição das mesmas), das Vantagens que o personagem possui (discriminadas na descrição do personagem) ou das circunstâncias. O Narrador deverá conferir um bônus ou impor uma penalidade (que geralmente varia de +2 a -2) se as circunstâncias forem particularmente favoráveis ou prejudiciais. Por exemplo, a tentativa de escalar um muro escorregadio, molhado de chuva e cheio de limo estaria sujeita a uma penalidade de -2, mas a mesma ação no caso de uma superfície repleta de apoios para as mãos e saliências receberia um bônus de +2.

- **Dado de sorte:** Se os modificadores reduzirem sua parada de dados a zero (ou a valores negativos), você ainda lançará um único dado (chamado dado de sorte). A obtenção de um 10 no dado de sorte leva ao êxito, mas qualquer outro resultado é considerado uma falha. A obtenção de 1 no dado de sorte indica uma falha dramática e o Narrador deve descrever os resultados particularmente incômodos (o revólver que emperra, o estouro de um pneu durante uma perseguição automobilística etc.).

- **Ações:** Quase tudo que o personagem faz é considerado uma *ação simples*. Você determina a parada, lança os dados e verifica se teve êxito ou falhou. Em combate, você consegue realizar uma ação simples por turno.

Às vezes, você precisará realizar uma *ação prolongada*, que representa uma atividade qualquer durante certo período de tempo, como pesquisar sobre alguma coisa na biblioteca ou vasculhar uma sala. Nesse caso, cada teste representa uma quantidade preestabelecida de tempo (geralmente dez minutos, mas isso varia no caso de ações mais complicadas). Você acumula sucessos de um teste para outro até conseguir certo número deles (discriminado no texto), quando então algo acontece ou seu tempo se esgota.

Algumas ações também podem ser *disputadas*, o que significa que duas pessoas agem uma contra a outra, como numa queda de braço ou quando um personagem tenta passar despercebido por um guarda atento. Numa ação disputada, cada jogador (ou o jogador e o Narrador) lança a parada de dados do respectivo personagem. Vencerá a pessoa com o maior número de sucessos.

Por último, algumas ações são *reflexas*, o que significa que elas acontecem automaticamente e não despendem tempo: você pode realizá-las simultaneamente a uma ação simples num mesmo turno.

- **Turnos e cenas:** O *turno* é um intervalo de três segundos empregado em combate. Uma *cena* é um intervalo maior (geralmente dura o tempo necessário para que todos façam o que pretendem num determinado local). Alguns poderes dos changelings funcionam durante um turno apenas, mas outros duram uma cena inteira.

A FICHA DE PERSONAGEM

Este roteiro contém as fichas de cinco personagens que serão utilizadas pelos jogadores em “Vida nas trevas”. Essas fichas contêm todos os parâmetros de jogo que definem as capacidades de um personagem, organizados em vários tipos de características. A maioria dessas características varia de um (●) a cinco círculos (●●●●●), bem parecido com o sistema de classificação por estrelas dos hotéis. As diversas características representam coisas diferentes:

- Os **Atributos** representam capacidades inatas como Força, Inteligência ou Presença.

- As **Habilidades** representam competências adquiridas, como o uso de Armas de Fogo ou a Medicina. Uma palavra ou expressão entre parênteses ao lado da Habilidade indica uma Especialização, uma área da dita Habilidade na qual seu personagem é particularmente talentoso. Se for necessário lançar uma parada de dados para a qual seu personagem não possui a Habilidade correta, você estará sujeito a uma penalidade de -1 (no caso da falta de uma Habilidade Física ou Social) ou -3 (no caso da ausência de uma Habilidade Mental). Se, por outro lado, você possuir uma Especialização relevante na Habilidade que compõe sua parada de dados, você obterá um modificador igual a +1.

- A **Vitalidade** determina em que grau seu personagem está ferido e se apresenta tanto em círculos quanto em pontos. Os círculos da ficha de seu personagem são preenchidos e representam o número total disponível quando ele não se encontra ferido. Os pontos de Vitalidade são registrados nas caixas (quadrados) correspondentes, denotando o estado de saúde atual do personagem (veja a seção "Vitalidade e dano" para saber como marcar os pontos de Vitalidade perdidos e conhecer os efeitos das penalidades devidas a ferimentos.)

- A **Força de Vontade** representa as reservas de seu personagem. Você pode usar um ponto (e apenas um) de Força de Vontade em qualquer teste para acrescentar três dados a sua parada. Como alternativa, você pode usar um ponto para elevar em dois níveis sua característica Defesa contra um único ataque. A Força de Vontade é valiosa, e você só poderá recuperá-la agindo de acordo com a **Virtude** ou o **Vício** de seu personagem (dê uma olhada nas descrições de cada personagem). A Força de Vontade varia de um a dez, ao contrário da maioria das outras características.

- O **Fado** simboliza o poder inerente à natureza sobrenatural do personagem. Representa o grau de intimidade de sua relação com a magia de Arcádia.

- O **Glamour** é a quantidade de energia sobrenatural presente no organismo de um changeling. Os personagens usam Glamour em diversas situações, desde a ativação de poderes ao aperfeiçoamento de suas próprias naturezas sobrenaturais.

- Os **Contratos** são poderes especiais dos changelings, explicados nas descrições dos personagens.

- As **Vantagens** são benefícios especiais que o personagem possui, como Contatos, Recursos ou Aparência Surpreendente. Os efeitos de cada Vantagem são explicados na descrição do personagem.

- A **Defesa** e o **Modificador de Iniciativa** são características empregadas em combate, explicadas na seção de mesmo nome.

- O **Deslocamento** é o número de metros que o personagem é capaz de percorrer num turno de combate e ainda

assim realizar uma ação. O personagem conseguirá correr até duas vezes seu índice de Deslocamento num único turno se ele abrir mão de sua ação. O Deslocamento muito provavelmente será importante numa perseguição.

- A **Lucidez** mede a sanidade dos personagens, com que eficiência eles conseguem distinguir os elementos de Feéria daqueles que fazem parte do mundo dos mortais. Seus personagens podem perder Lucidez no decorrer do jogo. A Lucidez varia de um a dez, ao contrário da maioria das outras características.

COMBATE

A violência é inevitável na vida de um changeling. Quando irrompe uma luta, pode ser importante controlar quem está fazendo o que e com que gravidade os combatentes estão ferindo uns aos outros. Quando isso acontecer, siga estes passos:

Primeiramente, diga aos jogadores que seus personagens estão entrando em combate. Até o combate terminar, todos agirão turno a turno, sendo que cada personagem terá uma oportunidade de agir a cada turno. A seguir, peça a cada jogador um teste de Iniciativa, que é o resultado do lançamento de um único dado somado ao modificador de Iniciativa do personagem, listado na respectiva ficha (esse é um dos raros casos em que você soma o resultado do dado ao valor de uma característica, em vez de lançar uma parada de dados e contar os sucessos). Começando com o personagem que obteve o maior resultado de Iniciativa e continuando em ordem decrescente até o valor mais baixo, cada personagem terá direito a uma única ação (geralmente um ataque). O jogador poderá optar por adiar a ação de seu personagem até um momento posterior da ordem de Iniciativa ou até o turno seguinte, se assim desejar. Resolva a ação de cada personagem antes de perguntar ao jogador seguinte o que o personagem dele vai fazer.

Se um personagem atacar outro, o agressor lançará a parada de dados apropriada:

- **Combate próximo desarmado:** Força + Briga - a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate próximo à mão armada:** Força + Arma - a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Contato físico com o alvo:** Destreza + Briga - a Defesa do alvo;

- **Combate a distância (armas de fogo e arcos):** Destreza + Armas de Fogo - a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate a distância (armas de arremesso):** Destreza + Esportes - a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso).

Acrescente outros dados de acordo com a arma empregada ou o efeito produzido, depois subtraia as penalidades circunstanciais. O jogador lançará os dados remanescentes.

tes. Cada sucesso equivalerá a um ponto de Vitalidade perdido e o tipo de dano será determinado pela natureza do ataque. O Narrador descreverá o ataque e o ferimento em termos narrativos.

Tão logo todos tenham agido, um novo turno terá início, e o jogador com o resultado mais alto de Iniciativa poderá agir novamente. Os jogadores *não* fazem novos testes de Iniciativa a cada turno.

Complicações

- **Como evitar dano em combate próximo:** A característica Defesa do personagem representa a capacidade instintiva de se esquivar e dificultar os ataques em combate próximo e, portanto, é uma penalidade a ser imposta aos ataques recebidos. Se o personagem ainda não tiver agido no turno em questão e estiver disposto a abrir mão de sua ação, ele poderá se esquivar, o que duplicará sua Defesa pelo resto do turno. Se o personagem, porém, for atacado mais de uma vez no mesmo turno, será mais difícil para ele evitar um ferimento. Para cada ataque que o tomar como alvo depois do primeiro, reduza em uma unidade a Defesa do personagem (mínimo 0). Se o personagem estiver se esquivando, a Defesa duplicada ainda diminuirá em uma unidade para cada ataque adicional.

- **Como evitar dano em combate a distância:** A não ser que o agressor se encontre perto o bastante para desferir facilmente um ataque em combate próximo (alguns centímetros) ou então arremesse uma arma, a Defesa não se aplica. Para evitar o dano num tiroteio, você pode procurar abrigo (esconder-se atrás de algo sólido) ou prostrar-se (ficar rente ao chão). Prostrar-se toma uma ação do personagem, mas impõe uma penalidade de -2 aos ataques a distância. No entanto, quem estiver perto o suficiente do alvo para atingi-lo em combate próximo (alguns centímetros) terá um bônus de +2 para acertar o personagem prostrado.

- **Abrigo e encobrimento:** Se o personagem estiver parcialmente escondido atrás de um objeto, será mais difícil atingi-lo com ataques a distância. A penalidade varia de -1 (agachar-se atrás de uma cadeira de escritório) a -3 (enfiar-se numa trincheira). Se você estiver *completamente* escondido, o agressor não estará sujeito a uma penalidade na parada de dados, mas terá de conseguir sucessos suficientes para atravessar o objeto interveniente (chamado de abrigo) com os disparos. Perfurar um objeto reduz o número de sucessos obtidos de acordo com a Durabilidade do abrigo: 1 (no caso de madeira ou vidro espesso) a 3 (no caso de aço). Se essa penalidade reduzir o número de sucessos a zero, o ataque não conseguirá atravessar o abrigo e você não sofrerá qualquer dano.

- **Alcance:** Toda arma de projétil apresenta três alcances relacionados em metros no formato curto/médio/longo. O agressor não fica sujeito a qualquer penalidade quando seu personagem se encontra a curta distância. Se

o alvo estiver a média distância, o atirador estará sujeito a uma penalidade de -2. A longa distância, a penalidade sobe para -4.

VITALIDADE E DANO

- **Tipos de dano:** Existem três tipos de dano, cada um mais grave que o outro: contundente, letal e agravado. O *dano contundente* geralmente é provocado por ataques atordoantes ou desferidos com armas sem fio. O *dano letal* costuma ser provocado por cortes, balas e outros ataques mais graves. O *dano agravado* costuma ser provocado por fogo ou por ataques sobrenaturais particularmente terríveis.

- **Como anotar o dano:** Quando o personagem recebe dano, o jogador marca o número de pontos de Vitalidade perdidos, a começar pela caixa abaixo do círculo mais à esquerda da característica Vitalidade, prosseguindo então da esquerda para a direita. O símbolo utilizado depende do tipo de dano.

O dano contundente é anotado com uma barra (/) na primeira caixa vazia disponível. Portanto, supondo-se que Carlos (um dos personagens deste roteiro, que tem sete círculos de Vitalidade) acabou de receber um ponto de dano contundente, seu painel de Vitalidade ficaria assim:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

O dano letal é indicado por um X e empurra todo o dano contundente sofrido anteriormente para a direita (de maneira a aparecer sempre à esquerda do dano contundente). Se Carlos recebesse em seguida um ponto de dano letal, o painel ficaria assim:

☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

O dano agravado é anotado com um grande asterisco (*), resultado do acréscimo de um traço vertical a um X. Também empurra todo o dano letal e contundente anterior para a direita (de maneira a aparecer sempre à esquerda do dano letal ou contundente). Se Carlos recebesse em seguida um ponto de dano agravado, seu painel ficaria:

☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- **Vitalidade esgotada:** Marcar a última caixa de Vitalidade geralmente significa que o personagem está incapacitado. Se o ferimento mais à direita for contundente (e o personagem for um mortal), ele perderá a consciência. Se esse ferimento mais à direita for letal ou agravado, o personagem mortal sangrará até morrer. Observe que isso significa que o personagem não apresenta mais dano contundente, pois se trata da caixa da extrema direita. Os changelings recebem dano da mesma maneira que mortais: suas almas podem não estar intactas após o rapto, mas seus corpos funcionam da mesma maneira.

• **Dano adicional:** Um ser humano inconsciente ou um changeling gravemente ferido ainda pode receber dano de novos ataques. Como não há mais caixas de Vitalidade a serem preenchidas, você representará esse dano ao atualizar os ferimentos preexistentes. Todo novo ferimento contuso promove um ferimento contuso preexistente a letal (transforme a barra mais à esquerda num X), ao passo que novos pontos de dano letal podem promover ferimentos anteriores a agravados (transforme o X mais à esquerda num asterisco). O dano agravado adicional converte um ponto de dano letal ou contundente em agravado (transforme o X ou a barra mais à esquerda num asterisco).

• **Recuperação:** Os mortais se recuperam com descanso e cuidados médicos e, sem o auxílio de magia ou das frutas goblins colhidas na Sebe, os changelings são obrigados a contar com os mesmos métodos. Em caso de recuperação natural, os personagens recobram um ponto de dano contundente a cada quinze minutos, um ponto de dano letal a cada dois dias, e um ponto de dano agravado por semana. A Vitalidade perdida é recuperada da direita para a esquerda na ficha de personagem.

EFEITOS DA CONDIÇÃO DE CHANGELING

Os personagens deste roteiro já estão familiarizados com sua própria natureza sobrenatural, mas, como não se pode esperar que os jogadores conheçam os benefícios e as desvantagens inerentes à condição de changeling, nós reunimos os detalhes nesta lista abrangente:

• **A Mascarilha:** Os seres humanos comuns não conseguem ver o que os changelings realmente são. Todas as coisas feéricas, incluindo os changelings, são protegidas pela Mascarilha, uma ilusão que faz com que pareçam versões normais de si mesmas. Somente os fées — seres encantados como as fadas, os goblins, os sacis e os changelings — enxergam o que fica por trás da Mascarilha: todos os outros veem um homem grande e desajeitado em vez de um ogro, ou uma velhinha arqueada em vez de uma bruxa. Os fées também podem encantar os seres humanos, conferindo-lhes a habilidade temporária de enxergar através da Mascarilha.

• **Glamour:** Os changelings têm uma característica chamada Glamour, a força que alimenta todos os prodígios magníficos e terríveis de Feéria. Em termos de jogo, mede a quantidade de energia mágica que cada changeling tem dentro de si. O Glamour pode ser usado para ativar os Contratos, bem como os seguintes poderes inerentes:

• Muitas bênçãos de feição e fratria — respectivamente, a espécie e a supespecie de um changeling — requerem o investimento de um pouco de Glamour para serem ativadas. Os detalhes desses poderes específicos podem ser encontrados nas descrições de cada personagem.

• O changeling pode usar um ponto de Glamour para fortalecer a ilusão da Mascarilha durante uma cena, im-

pedindo que outros fées enxerguem seu semblante feérico. Contudo, sua sombra ainda irá denunciá-lo.

• Ao usar todos os seus pontos de Glamour ao mesmo tempo, o changeling poderá dissipar temporariamente a Mascarilha durante uma cena, permitindo que qualquer um veja seu semblante verdadeiro. Essa habilidade é uma exceção à regra habitual de que um changeling só pode usar, a cada turno, um número de pontos de Glamour determinado pelo Fado.

Apesar de haver diversas maneiras de recuperar Glamour, os personagens desta história não têm acesso aos recursos exigidos pela maioria delas. Nesta história, os personagens somente irão recuperar Glamour ao colher as emoções dos mortais. Para tanto, o changeling só precisa encontrar um ser humano que esteja experimentando emoções fortes e tentar sugar uma parte dessa energia. Tanto as emoções “positivas” quanto as “negativas” podem fornecer Glamour; a força da emoção é o que realmente importa, não o tipo. Qual teste exatamente será necessário para adquirir Glamour dessa maneira dependerá da ação ou situação envolvida na aquisição. Por exemplo, o Ogro que deseja curtir um pouco de medo pode escolher uma vítima desafortunada e atirá-la contra a parede, o que exige um teste de Força + Intimidação; o baladeiro da Corte da Primavera pode usar Manipulação + Socialização para seduzir uma juvenzinha ingênua e convencê-la a se juntar a ele para um pouco de divertimento lascivo num canto escuro; e um Trevoso retraído pode usar Autocontrole + Empatia para absorver o pesar de uma casa funerária, fingindo-se passar por um parente desconsolado. O Narrador tem a palavra final quanto às características necessárias num determinado teste de colheita. Obtém-se um ponto de Glamour a cada sucesso nesse teste. O changeling que tenta incitar a emoção de sua Corte recebe um ponto a mais de Glamour na eventualidade de um teste bem-sucedido (sem exceder seu máximo de Glamour). Portanto, um Trevoso da Corte do Inverno que tenta se banquetear do pesar das pessoas enlutadas numa casa funerária receberia um ponto extra de Glamour se seu teste tivesse êxito, pois o pesar é a emoção de sua Corte.

• **Ferro frio:** Quem conhece os segredos dos Fées conta uma história curiosa a respeito da vulnerabilidade dos Belos ao ferro frio. Tempos atrás, um representante poderoso dos Outros firmou um Contrato com o próprio ferro, mas a criatura não foi capaz de honrar os termos do Contrato. Daí em diante, o ferro passou a ser inimigo jurado dos pródigos, guardando em relação a eles um ressentimento frio e inflexível. Essa animosidade elementar também foi transmitida aos changelings.

Com efeito, um objeto de ferro com no mínimo noventa por cento de pureza, sem elementos de liga, ignora as defesas criadas pelos fées e seus feitiços. Por exemplo, um Contrato de proteção não oferece a menor segurança em

relação a uma arma de ferro. O changeling que usa uma armadura feérica sentirá a faca de ferro frio entrar em sua carne, pois a armadura não conseguirá protegê-lo.

Essa fraqueza vai ainda mais longe no que diz respeito aos Fées Verdadeiros. Os Outros recebem dano agravado quando atingidos por armas de ferro forjadas a frio. Qualquer tipo de ferro é capaz de penetrar suas defesas mágicas, mas é importante notar que apenas o ferro forjado a frio, ou seja, sem o auxílio de uma fornalha, provocará dano agravado nessas criaturas.

- **Lucidez:** Os changelings não são mais humanos e tampouco inteiramente feéricos. Ao voltar para a Terra, a maioria dos changelings tem a precária tarefa de contrabalançar dois mundos. Não conseguem negar aquilo que se tornaram, mas, ao mesmo tempo, foi sua forte ligação com este mundo que lhes permitiu voltar, e eles sentem a necessidade de se identificar com o mundo que os cerca e de serem aceitos por ele. A característica Lucidez monitora esse equilíbrio delicado entre o mundo terreno e os reinos enlouquecedores do Glamour. O changeling de Lucidez elevada distingue facilmente um mundo do outro e pode até mesmo melhorar ligeiramente sua capacidade de discernir fenômenos sobrenaturais que a visão normalmente não capta. Por outro lado, o changeling de Lucidez baixa vê suas percepções escapar rapidamente ao controle. Passa a ter dificuldade para distinguir seus sonhos da realidade e começa a misturar elementos dos dois mundos.

Com Lucidez 7 (índice com o qual a maioria dos personagens começa), o furto e as mudanças bruscas de perspectiva (usar drogas psicotrópicas, mudanças inesperadas na vida etc.) podem levar à perda de Lucidez. Quando o personagem comete um desses atos, o jogador lança um certo número de dados com base na gravidade do pecado. Quanto pior for o pecado, *menos* dados serão lançados (no

caso de furto simples, são quatro dados; homicídio culposo ou dano ao patrimônio, três; homicídio doloso, dois). Se falhar no teste, o personagem perderá um ponto de Lucidez (não é possível usar Força de Vontade nesse teste). Os personagens que têm sua Lucidez reduzida encontram alguma maneira de lidar com a perda de perspectiva e se afastam um pouco mais da realidade. Agora será necessário um pecado mais grave para provocar outro teste de degeneração. Com Lucidez 6, somente furto qualificado (ou algo pior) ou revelar seu semblante feérico a mortais não encantados poderá desencadear o teste. Com Lucidez 5, é preciso causar dano intencional ao patrimônio ou matar outro changeling. Com Lucidez 4, é preciso um crime irrefletido, como homicídio culposo, ou a quebra de um juramento formal.

Os personagens que perdem Lucidez também correm o risco de sofrer desequilíbrios mentais. Se falhar no teste de degeneração, o jogador deverá lançar imediatamente uma parada de dados formada por seu índice reduzido de Lucidez. Se falhar nesse teste, o personagem vai adquirir uma perturbação. Pode ser qualquer tipo de transtorno leve, mas constante, como a depressão ou uma fobia. O jogador deve interpretar essa nova peculiaridade do personagem, mas isso não afetará as regras.

- **Fado:** Todos os changelings sentem a magia de Féria pulsar em suas veias. Esse poder transformador é o Fado e representa quanto o personagem foi alterado pelo Glamour. À medida que o Fado aumenta, os changelings passam a usar a magia feérica com mais habilidade, recordam melhor sua escravidão em Arcádia e ultrapassam os limites humanos, mas também veem suas emoções se tornarem mais voláteis e intensas, seus semblantes feéricos começam a se manifestar no mundo terreno e superstições fraquezas folclóricas passam a afetá-los.



Vida nas trevas

Esta história leva os personagens ao âmago do Mundo das Trevas e revela alguns dos segredos terríveis que ficam logo além dos limites da compreensão humana. Foi planejada para servir de introdução às estranhas vidas dos personagens changelings e como um ponto de partida para os Narradores iniciarem suas próprias crônicas. Os personagens começam em Miami, mas o destino deles está em suas mãos. Este roteiro para uma história independente é de uso exclusivo do Narrador. Se estiver planejando assumir o papel de um dos personagens de “Vida nas trevas”, por favor, interrompa a leitura imediatamente. Os jogos narrativos são muito mais divertidos quando você experimenta as surpresas e reviravoltas da trama junto com seu personagem e, portanto, não seja um estraga-prazeres.

PREPARAÇÃO

Primeiro, leia todas as regras que se encontram no início desta publicação, só para ter uma idéia de como funciona a dinâmica do jogo. Depois, dê uma olhada nas fichas de personagem ao final deste roteiro e preste atenção nas diferentes vantagens e capacidades dos personagens. Não esperamos que você nem os jogadores memorizem tudo de imediato, mas, se você der aos personagens e às regras uma vista d'olhos, os números farão mais sentido durante o jogo.

Deixe os jogadores ler os históricos, as dicas de interpretação e as características dos personagens, depois responda as perguntas que eles por acaso fizerem. Ajude-os a entender o funcionamento das regras no que diz respeito aos círculos e números nas fichas dos personagens. Além disso, leia todo o roteiro de “Vida nas trevas” pelo menos

uma vez antes de tentar bancar o Narrador. Procuramos facilitar as coisas ao máximo, mas você precisa ter uma ideia do que está por vir. Além do mais, os jogadores sempre tomarão decisões que você não previu — nem nós. Isso é ótimo! Faz parte da experiência de jogar RPG, mas exige raciocínio rápido do Narrador.

Sabendo como a trama se desenvolve, você será capaz de aceitar as ações dos personagens e permitir que essas decisões levem o jogo a uma conclusão satisfatória, em vez de ter de dizer: “Não, vocês não podem fazer isso porque assim vamos nos desviar muito do caminho”.

PERSONAGENS E PANO DE FUNDO

“Vida nas trevas” gira em torno das ações de um bando de changelings recém-formado. Apesar de muitos deles terem se filiado às Cortes que controlam várias partes de Miami, nenhum deles faz parte do feudo franco há mais de seis meses. Os Perdidos demoram a confiar em outras pessoas, e esse período curto de tempo não foi suficiente para que os personagens fossem completamente aceitos pelos changelings já mais estabelecidos. Desprezados e sob a suspeita de estarem aliados aos Outros, os personagens viram-se na condição de forasteiros até mesmo entre outros párias como eles. Em vez de se isolarem completamente, eles decidiram se unir para proteger e ajudar uns aos outros.

Em vez de seguir o costume de permitir que cada Corte nomeie um governante tão logo comece a estação associada a ela, Miami é regida pela Corte do Verão há algum tempo. O Rei do Verão, Grandfather Thunder, se recusa a abdicar, alegando que Miami é naturalmente um lugar de verão eterno. Quando os personagens foram abordados por Blue Jenny e convidados a se juntar a ela para derrubar a hegemonia da



Corte do Verão, eles concordaram prontamente. Ao encontrar, enfim, alguém que entendia a sensação de isolamento deles, os personagens agarraram a oportunidade de pertencer a alguma coisa e fizeram um juramento de irmandade com Blue Jenny. Agora, chamados ao dever, eles irão encontrar o Trevoso Rollo numa casa noturna. A história começa com os personagens já no local.

Como é seu nome mesmo?

Nesta edição, optamos por manter os nomes dos changelings de Miami em inglês por uma questão de coerência. Os Perdidos se inspiram em lendas e mitos de várias culturas para escolher seus nomes. Portanto, como não é muito aconselhável verter para o português nomes próprios de figuras e monstros folclóricos, como Tom O'Bedlam e Jenny Greenteeth, fazia todo o sentido não transformar Grandfather Thunder em Avô Trovão. Contudo, se você quiser adaptar um pouco mais o cenário de Miami à cultura brasileira, aí vão algumas sugestões para rebatizar os personagens:

Grandfather Thunder: Avô Trovão, Avô Trovoad. Uma outra possibilidade é usar Vô em lugar de Avô.

Rollo: O nome poderia ser uma citação ao primeiro rei viking da Normandia, também chamado Rollon, Rolão ou Rolf.

Blue Jenny: Essa é difícil. "Blue" faz referência tanto à aparente tristeza de Jenny quanto a seus cabelos azuis. Se você não se importar de escurecer bastante esses cabelos, transformando-os em algo mais melancólico ("bile negra"), Geni Melancolia talvez caia bem.

Strong Matthew: Mateus Fortão.

Mark Stalwart: Marcão Parrudo.

Quiet Luke: Lucas Quietinho, Lucas Calado ou, para os mais atrevidos, Maino Lucas.

Nimble Tinfingers: São várias as possibilidades. "Nimble" significa "ágil". "Tinfingers" são "dedos de lata". Nossa sugestão: Destro Dedilata.

Bloody Mary: Tudo bem, não é uma changeling, e sim uma lenda urbana, mas vale a pena mencioná-la aqui porque terá uma participação importante no feudo franco de Miami. Corresponde a nossa Loira do Banheiro.

Apesar de não viverem juntos, os membros do bando se encontram pelo menos uma vez por dia. É bom lembrar os jogadores de que as pessoas que passam muito tempo juntas acabam conhecendo umas às outras intimamente, e eles devem ser encorajados a simular isso da melhor ma-

neira possível. Os jogadores também devem ser lembrados de que as relações entre os personagens são amigáveis, mas não perfeitas. Eles se juntaram pela necessidade de encontrar companheiros em meio ao isoladíssimo feudo franco de Miami, e não pela ideia romântica de formar um nobre bando de aventureiros.

Uma última observação sobre as atitudes dos personagens: Cada um dos personagens teve uma parte significativa de sua vida roubada: não importa quanto ele ou ela tente, nada voltará a ser como antes. O mundo sempre parecerá diferente para eles, cheio de maravilhas e pesadelos que eles nem sequer imaginavam existir. Pior ainda, existe a possibilidade bem real de que eles sejam levados de volta para Feéria e escravizados mais uma vez. Por isso, são cautelosos e mais do que paranoicos em relação a qualquer um e a qualquer coisa. Quando for possível, caracterize as descrições das cenas de acordo com as perspectivas e ilusões individuais dos personagens. Essas atitudes podem ser encontradas nas descrições de cada um deles, ao final desta brochura.

TEMA E TOM

O tema de "Vida nas trevas" é *confiança e traição*. O título da história vem do romance *O homem duplo*, de Philip K. Dick. A citação completa é: "Já no mundo tenebroso no qual vivo, coisas repulsivas, coisas surpreendentes e, por vezes, coisinhas prodigiosas caem constantemente em cima de mim, e não posso confiar em nada". Os delírios e as divagações dos personagens de Dick, quer sejam induzidos pelas drogas ou pela paranoia, lembram muito os desafios enfrentados por um grupo de changelings. No decorrer da história, os personagens serão solicitados a confiar em diversos indivíduos e até mesmo a selar pactos místicos com eles. Contudo, no mundo incerto em que eles vivem, a confiança é um artigo valioso. Desde a vontade de Blue Jenny de aumentar seu próprio poder ao desejo dos Apóstolos de preservar a situação atual, passando pela necessidade de vingança de Rollo, praticamente todas as pessoas que os personagens encontrarem tentarão usá-los em causa própria.

O tom desta história é de *incerteza*. Além das desavenças com as pessoas que os cercam, os personagens precisam lutar contra a loucura que se esconde dentro deles. As ilusões que percebem a sua volta fazem com que duvidem de seus sentidos, e sua desconfiança inata leva-os a duvidar até mesmo de seu próprio discernimento. Com o andar da história, os personagens irão se defrontar com decisões difíceis em relação a quem merece ou não sua confiança.

PRIMEIRO ATO: MATO ADENTRO

Neste ato, os personagens atendem a uma convocação emitida por uma integrante distinta da Corte do Inverno

e acabam envolvidos em sua tentativa de destituir o Rei do Verão Perpétuo. Quando o encontro é interrompido por um membro da Corte do Verão, o bando é arremessado na segurança precária da Sebe.

O QUE ESTÁ ACONTECENDO

Todos os personagens retornaram de Arcádia aproximadamente na mesma época, há menos de um ano. Todos eles acharam desagradável a dominação atual do Verão e formaram um bando, esperando com isso trabalhar em conjunto para promover uma mudança política. Quando foram convidados a falar com Blue Jenny — membro do alto escalão da Corte do Inverno — sobre medidas a serem tomadas contra Grandfather Thunder, o Rei do Verão Perpétuo, os personagens não deixaram passar a oportunidade. Eles prestaram um juramento a Jenny, comprometendo-se com a causa dessa changeling e reforçando sua própria determinação de se opor à Corte da Ira.

Sem que os personagens saibam, Blue Jenny é uma Duquesa do Coração de Gelo e planeja desapontá-los e traí-los a fim de aumentar seu próprio poder místico. Ela só precisa que eles façam uma coisa por ela antes de mais nada. Ao se envolverem com ela, os personagens irão experimentar em primeira mão a maledicência tacanha que impera entre os changelings de Miami, a ponto de o feudo franco não se preocupar com mais nada... nem mesmo com a ameaça representada pelas hordas invasoras dos Outros.

Ducado do Coração de Gelo

O Ducado do Coração de Gelo é uma fidalguia, uma ordem de nobreza que confere a todos os seus integrantes o título de Duque ou Duquesa. Esses changelings fidalgos reconhecem que o coração é uma vulnerabilidade, pois já foram vulneráveis um dia e juraram nunca mais ficar tão indefesos. Não serão mais os títeres, pois tornaram-se os titereiros.

São manipuladores habilidosíssimos das emoções alheias. Com isso, conseguem tudo que desejam, sempre que o desejam. Os Duques e as Duquesas de Gelo se esforçam para disseminar o sofrimento amoroso, porque isso lhes dá poder: os changelings dessa ordem ganham +3 dados ao fazer testes Sociais que envolvam as pessoas que tiveram seus corações partidos por eles.

CENA UM: ALTAS HORAS

Os personagens foram convidados para uma reunião no Kim's, uma casa noturna de South Beach que é popular entre os Perdidos, e estão matando tempo enquanto espe-

ram que os mortais deixem o local e que o contato deles apareça. São quase quatro da manhã e o público só agora começa a diminuir. Os jogadores podem decidir como seus personagens estão interagindo uns com os outros e com as pessoas ao redor, tanto changelings quanto mortais.

Talvez você queira dar algum tempo aos jogadores para que descrevam como são os personagens, ou para que interajam um pouco, mas, tão logo todos estejam prontos, prossiga a partir daqui.

Leia em voz alta:

Apesar de ter diminuído um pouco na última hora, o público dentro do Kim's ainda continua firme e forte. O consumo de bebidas e a dança atingiram um clímax quase febril a essa altura, como se todos na casa noturna estivessem desesperados para que alguma coisa acontecesse antes de irem embora. A atmosfera de sexualidade que paira sobre a pista de dança tem um gosto quente, e vocês quase conseguem ver faíscas elétricas com o canto do olho, como relâmpagos coriscando sobre os Everglades.

Em meio ao sufoco de corpos espremidos, vocês conseguem ver todos os sinais de depravação que fazem a má reputação da casa noturna. Aqui e ali, movendo-se entre os bêbados, os viciados e os turistas aturdidos, encontram-se monstros lendários sobrepostos a corpos que um dia foram humanos. Gênios mais tentadores e viciantes do que o ecstasy vendido por eles, sátiros embriagados pelas emoções das pessoas a sua volta: esses e outros rostos aparecem e desaparecem no meio da multidão, como se conjurados pela batida primitiva da música.

Vocês se descobrem revendo as lembranças que ainda guardam de suas vidas antes do rapto e percebem que, apesar de não poderem realmente voltar atrás, há momentos em que vocês não sentem tanta falta do passado. Os Fées destruíram suas vidas, mas esta nova e bizarra existência se apresenta como um mosaico criado com os fragmentos das pessoas que vocês costumavam ser. Pode não ser perfeito, mas é melhor do que voltar para Arcádia. Vocês apenas esperam que o acordo com Blue Jenny seja o que faltava para melhorar as coisas por aqui...

Pare de ler em voz alta.

Peça a todos os jogadores testes de Raciocínio + Autocontrole. Os personagens que falharem no teste serão surpreendidos em seus devaneios pelo Fuçatúnel que aparecerá de repente na frente deles.

Leia em voz alta para os jogadores que passaram no teste:

Vocês estão observando os outros Perdidos que vagueiam entre os baladeiros mortais quando um deles chama sua atenção. Ele é magro feito um palito, e sua pele cinzenta e flácida parece pender dos ossos. É Rollo, seu contato. Ele os vê e começa a serpentear rapidamente por entre a multidão.

— Me encontrem no bar — ele diz, e retira-se furtivamente.

Leia em voz alta para os jogadores que não passaram no teste:

— Me encontrem no bar.

A voz parece surgir do nada, e então vocês veem o homem magro e seboso parado ali, próximo demais de vocês. Vocês o reconhecem: é Rollo, seu contato. Mas, antes que consigam responder, ele some no meio da multidão.

Pare de ler em voz alta.

Rollo

Feição: Treviso.

Fratria: Fuçatúnel.

Corte: Primavera.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 4 e Perseverança 2.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Ciências 2, Erudição 1, Informática 1, Investigação 2, Medicina 2, Ocultismo 2 e Política 1.

Habilidades Físicas: Armamento (Facas) 1, Armas de Fogo 1, Condução 1, Dissimulação 3, Esportes (Contorcionista) 2 e Sobrevivência 1.

Habilidades Sociais: Astúcia 1, Intimidação 2, Manha (Tráfico de Drogas) 3, Persuasão (Papo de Vendedor) 2 e Socialização 1.

Vantagens: Manto da Primavera 2, Benevolência da Corte (Inverno) 2.

Força de Vontade: 5.

Fado: 3.

Glamour: 8.

Lucidez: 5.

Virtude: Esperança.

Vício: Luxúria.

Vitalidade: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Iniciativa: 6.

Defesa: 3.

Deslocamento: 10.

Equipamento: telefone celular, faca de ferro forjado a frio (+1 nos testes de Armamento), moto-cicleta precisando de conserto.

Bênçãos de feição e fratria: Rollo não apenas se beneficia da regra da explosão do 9 em todos os testes que envolvem Dissimulação, como também pode adquirir dados extras em testes de Raciocínio e Dissimulação ao custo de um ponto de Glamour por dado. Usando um ponto

de Glamour, ele também pode fazer um teste de Destreza + Esportes para escapar de quaisquer amarras.

Contratos: Trevas 2, Espelho 3. O Contrato das Trevas de índice 1 é ativado com o investimento de um ponto de Glamour e um teste de Manipulação + Fado — a Perseverança do alvo. Se Rollo for bem-sucedido, o alvo será tomado imediatamente por uma sensação de pavor e receberá um modificador de -3 em todos os testes realizados com o intuito de resistir ao medo. O Contrato das Trevas de índice 2 é ativado com o investimento de um ponto de Glamour e um teste de Dissimulação + Fado. Se Rollo for bem-sucedido, todos num raio de cinquenta metros sofrerão em dobro quaisquer penalidades ambientais que normalmente receberiam se tentassem localizá-lo. Os outros Contratos funcionam como foram descritos nas fichas dos personagens.

Rollo é o contato com quem os personagens devem se encontrar esta noite. Ele passou a maior parte da noite no Kim's, observando os outros changelings e esperando o público diminuir. Está irritado com o fato de a casa noturna ainda estar bem cheia e será curto e grosso com os personagens, recusando-se a responder quaisquer perguntas até que todos se reúnam no bar.

Leia em voz alta assim que os personagens se juntarem no bar:

Rollo observa com inquietação vocês todos se sentarem juntos no bar. Vocês conseguem examiná-lo melhor agora que está isolado da multidão. Os cabelos oleosos, os olhos úmidos... A cara toda parece derreter, como se tentasse escapar de algo repugnante.

— Tudo bem — ele diz, aparentemente convencido de que ninguém está escutando a conversa. — Vou levar vocês todos pro ponto de encontro, e aí vão ter a chance de fazer perguntas, mas não aqui. Por enquanto, fiquem de boca fechada e me sigam.

Pare de ler em voz alta.

Ainda se recusando a responder quaisquer perguntas, Rollo conduz os personagens através do público, em direção ao DJ e aos fundos da casa. Ele bate a uma porta atrás do DJ e chama alguém lá do outro lado antes de abri-la. A porta se abre para uma escadaria deserta que leva a um porão. Rollo gesticula para que os personagens tomem a frente.

Sara pode usar sua Vantagem Conhecimento Enciclopédico nesse momento, com um teste de Inteligência + Raciocínio. Se o jogador que a interpreta obtiver pelo menos um sucesso, informe a todos que Sara percebe que

o porão estaria abaixo do nível do mar, algo bastante perigoso em Miami. Se ela chamar a atenção de Rollo para esse fato, ele dará de ombros e mencionará que o porão costumava ser um abrigo nuclear.

Leia em voz alta assim que os personagens entrarem no porão:

Os degraus levam vocês ao que parece ser um antigo túnel de manutenção. Canos gotejantes se espalham casualmente pelas paredes, e o local cheira a mofo e água podre.

— Vamos seguir este túnel durante algum tempo até ele deixar a gente na Sebe — Rollo explica. — A partir dali, é uma caminhada rápida até a casa de Jenny.

O Trevoso toma a frente e segue depressa pelo túnel. Ele parece mais à vontade, e vocês o pegam, mais de uma vez, levantando as mãos para tocar de leve uma ou outra válvula de escape.

— Hã, vejam só: agora que estamos longe dos fãs encarniçados de Grandfather Thunder, posso responder qualquer pergunta que vocês tenham a fazer sobre isso tudo. Os golpes de estado nem sempre são fáceis de compreender.

Pare de ler em voz alta.

Rollo agora irá tirar qualquer dúvida que os personagens possam ter sobre sua suposta benfeitora e a oferta que ela tem a fazer. Mas é importante prestar atenção na parcialidade de Rollo. Ele é extremamente dedicado à causa de derrubar a Corte do Verão e a Blue Jenny em especial. Não chegará a dizer nada depreciativo sobre uma ou outra, mas ele é somente um mensageiro e não se importará de revelar que ignora em parte o que aguarda os personagens.

• **O que você pode nos dizer sobre Blue Jenny e a organização dela?** Rollo já foi vítima da deslealdade de Jenny e, portanto, está desesperado para recuperar seu amor. A resposta dele a essa pergunta estará contaminada pela confiança indevida que ele deposita em Jenny e sua causa.

— Blue Jenny pode até ser da Corte do Inverno, mas ela não mexe com o tráfico de drogas como todos aqueles outros aproveitadores da miséria alheia. Ela só quer ver as Cortes voltarem a seu lugar de direito antes que os Outros invadam isto aqui e nos deem um cacete.

Não sei ao certo o que ela quer com vocês, pessoal, mas se ela está caçando a laço gente que acabou de sair da Sebe, como alguns de vocês, aposto que deve ser importante.

• **Quem é você e qual é seu papel nisso tudo?** Devido à natureza descentralizada que ele acredita existir na “organização” de Jenny, Rollo hesita em revelar muito sobre si mesmo:

Na real, não sou ninguém. Basicamente um ajudante de Jenny. Eu garanto que as células continuem fazendo o que

devem fazer e que ninguém incomode Jenny sem um bom motivo. Vocês são o primeiro grupo que eu trago aqui embaixo, então não sei mesmo dizer a vocês o que esperar.

• **Por que a gente deveria se importar em restaurar a antiga estrutura das Cortes?** Perguntas sobre o plano de Jenny ou o propósito de um golpe instigam a seguinte resposta:

Vocês por acaso querem voltar para aquele Outro Lugar? Não? Então vão querer ajudar Blue Jenny a acabar com Grandfather Thunder. Se quiserem minha opinião, essa besteira de “Verão Perpétuo” parece cada vez mais algo que Eles fariam. Não é natural pular as outras três estações e, se não voltarmos a ser mais naturais por aqui, vamos ter um monte d'Eles fuçando por aí, tentando descobrir qual é a nossa.

Assim que os personagens terminarem de fazer especulações (entre eles mesmos ou envolvendo Rollo na conversa), siga para a Cena Dois.

CENA DOIS: ENCONTRO COM BLUE JENNY

Nesta cena, os personagens abrem caminho pelo túnel que vai se transformando na Sebe e encontram Blue Jenny em seu Vão, o refúgio que ela criou para si dentro da Sebe. Eles ficam sabendo quais são os grandes objetivos do grupo e qual é a tarefa específica que caberá a eles, quando então o encontro é interrompido por soldados da Corte do Verão.

Leia em voz alta:

À medida que vocês vão seguindo o túnel, tudo começa a ficar úmido e coberto de plantas. O bolor reveste o chão e as paredes, e os canos de cobre estão mais manchados e corroídos. Válvulas de escape pronunciadas passam a brotar dos canos com mais frequência, e o túnel inteiro começa a lembrar cada vez menos o interior de um edifício e mais uma trilha estreita em meio a uma selva de trepadeiras de metal emaranhadas. Vocês acabam de entrar na Sebe.

Pare de ler em voz alta.

Rollo conduzirá os personagens através da Sebe pantanosa, e eles não andarão muito tempo até chegar ao Vão de Blue Jenny, mas sintam-se à vontade para descrever o panorama como algo alternadamente belo e assustador. Uma tempestade se perpetua no horizonte e tudo parece mais escuro e claustrofóbico, graças ao índice de Fado relativamente alto de Rollo. Como a Sebe muda para refletir o Fado de quem estiver presente, talvez você queira descrever como cada personagem enxerga a Sebe e interage com ela, de acordo com sua feição ou Corte. Sara e Nimble fazem o musgo e as trepadeiras definhar ao toque, os pássaros seguem Carlos, flores surgem nas pegadas de Leigh e um vento fétido sopra sempre que Rex fala. Assim que

tiver estabelecido a atmosfera da Sebe, continue a partir deste ponto.

Leia em voz alta:

Rollo leva vocês a uma clareira, onde um solar elegante surge do charco. Está coberto pelo denso musgo que cresce nos mangues e nas pedras ao redor de vocês e parece estar prestes a submergir na escuridão que o cerca.

Vocês estão a caminho da entrada quando a porta da frente se abre. Uma mulher escultural surge no vão da porta, chamando-os para dentro com um gesto. Os cabelos azuis chegam-lhe ao meio das costas, enfeitados com o que parecem ser flocos de neve estilizados. Ela apresenta uma aura quase palpável de tristeza, mas o véu que ela usa esconde seu verdadeiro estado emocional. Vocês a reconhecem: é Blue Jenny.

— Olá — ela diz. — Vocês não querem entrar?

Pare de ler em voz alta.

Blue Jenny

Feição: Belíssimo.

Fratria: Bailarino.

Corte: Inverno.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 3 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 4 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Erudição 2, Investigação (Descobrir Podres) 2, Medicina 1, Ocultismo 3 e Política (Explorar Favores) 4.

Habilidades Físicas: Armamento (Facas) 1, Armas de Fogo 2, Condução 1, Dissimulação 3, Esportes (Graça) 2 e Sobrevivência 1.

Habilidades Sociais: Astúcia (Falsas Promessas) 4, Intimidação 2, Manha 3, Persuasão (Sedução) 4 e Socialização 3.

Vantagens: Aparência Surpreendente 4 (a mesma Vantagem de Leigh, só que com um bônus de +2) e Manto do Inverno 4.

Força de Vontade: 7.

Fado: 5.

Interdição: Seu índice de Fado não é alto o suficiente para impor-lhe um anátema, como de praxe, mas ela adquiriu uma interdição graças a uma promessa feita a sua Protetora. Pronunciar três vezes o Nome Verdadeiro de Blue Jenny na frente dela acabará conjurando sua Protetora.

Glamour: 12.

Lucidez: 4.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Avareza.

Vitalidade: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Iniciativa: 7.

Defesa: 3.

Deslocamento: 10.

Equipamento: roupas reveladoras feitas de sebelina, um tecido mágico; grampos de cabelo feitos de ferro frio (+1 nos testes de Armamento ou de arremesso); véu encantado; taça de vinho gelado, feito de frutas goblins.

Bênçãos de feição e fratria: Jenny tem as mesmas bênçãos de Leigh.

Contratos: Vanglória 4, Espelho 3, Primavera Efêmera 1. O Contrato de Vanglória de índice 4 é ativado com o investimento de um ponto de Glamour e um teste disputado e bem-sucedido de Intimidação + Fado contra a parada de Autocontrole + Fado dos espectadores. Se Jenny obtiver mais sucessos, os alvos irão vê-la em toda a sua terrível glória e serão obrigados a fugir. Se não houver como escapar, ficarão sujeitos a uma penalidade de -2 em todos os testes. A vítima também se verá incapaz de usar Força de Vontade até o fim da cena. Os outros Contratos de Jenny funcionam da maneira como foram descritos nas fichas dos personagens.

O jogador que quiser poderá fazer um teste de Inteligência + Política e determinar o que seu personagem ouviu falar a respeito de Blue Jenny desde que chegou ao feudo franco (Leigh é beneficiada por sua Especialização). Informe os jogadores bem-sucedidos de que Jenny é conhecida por ser um tanto reclusa, mas faz parte da Corte do Inverno há muito tempo e, portanto, é tratada com respeito. Quem obtiver um êxito excepcional (cinco ou mais sucessos no teste) também irá se lembrar de que esse isolamento não é exatamente por escolha própria: Blue Jenny é conhecida por usar as pessoas para alcançar seus objetivos, e ela não se restringe a manipular somente os inimigos da Corte.

Independentemente de como os personagens reagirem às boas-vindas oferecidas por Jenny, ela os convidará a passar a sua sala de estar e irá direto ao assunto.

Leia em voz alta:

A sala de estar é um aposento arejado e forrado com painéis de madeira, iluminado por centenas de velas bruxuleantes. As velas proporcionam luz suficiente para que se possa enxergar, mas não ajudam a conter o frio que toma o solar. Blue Jenny não parece nada incomodada com o frio ao dispensar Rollo e voltar sua atenção para vocês.

Pare de ler em voz alta.

Blue Jenny dirige-se aos personagens rapidamente, mas com eloquência, solicitando que a deixem terminar

antes de fazerem perguntas. Agradece-lhes por atender a seu pedido de ajuda e explica por que está interessada neles como bando: apesar de pertencerem a diversas Cortes, todos eles são tratados como forasteiros, pois são changelings há pouco tempo. Ela deduz (corretamente) que eles se ressentem por serem tratados como os “recrutas novos” e que gostariam de uma chance de criar um feudo franco no qual tivessem mais poder de decisão.

Ela prossegue explicando que se lembra do feudo franco que existia antes de Grandfather Thunder tomar o poder e que deseja ver o retorno da alternância das Cortes. Jenny afirma querer essa mudança não somente porque isso aumentaria seu poder e o de sua Corte, mas também porque fortaleceria o feudo franco contra as incursões cada vez mais numerosas dos Fées. A alternância das Cortes são uma defesa mística contra os Fées, de acordo com Jenny, e a recusa da Corte do Verão em dividir o poder ameaça o feudo franco inteiro de ser invadido pelos Outros.

Por último, Blue Jenny adverte-os de que o golpe será bastante perigoso e que deseja proteger a si mesma e a outras células de qualquer traição. Para esse fim, ela relembra aos personagens o juramento que todos eles prestaram em nome de seus Protetores: nunca revelar seu envolvimento recíproco a qualquer um que não seja da organização. Ela lamenta a necessidade de fazer uma promessa tão drástica, mas explica que é para a proteção não apenas das outras células, mas também dos próprios personagens: caso ela mesma seja capturada e punida por conspirar contra Grandfather Thunder, o juramento impedirá que ela denuncie os changelings a seu serviço.

Antes que consiga explicar um pouco mais seus planos, Jenny sai da sala para atender a uma batida na porta. Ela retorna à sala de estar acompanhada por um homem de pele vermelha e escamosa que ela apresenta como John Santelmo. Os personagens o identificam como um agente da Corte do Verão.

John Santelmo

John é um homem baixo e atarracado que tem sangue de salamandra. Sua pele tem um tom avermelhado e parece estar coberta por escamas diminutas. Ele é totalmente desprovido de pelos, e a miragem de calor que sempre o envolve indica que foram todos queimados tempos atrás.

Feição: Elemental.

Fratrã: Almardente.

Corte: Verão.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Erudição 1, Informática 2, Investigação (Ataques dos Fées Verdadeiros) 2, Medicina (Primeiros Socorros) 2, Ocultismo 1 e Política 1.

Habilidades Físicas: Armamento (Machados) 2, Armas de Fogo 2, Condução 1, Dissimulação 2, Esportes (Rapidez) 3 e Sobrevivência (Pântanos) 2.

Habilidades Sociais: Astúcia (Detectar Mentiras) 3, Intimidação 2 e Manha 1.

Vantagens: Manto do Verão 2.

Força de Vontade: 6.

Fado: 2.

Glamour: 5.

Lucidez: 6.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Preguiça.

Vitalidade: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Iniciativa: 6.

Defesa: 3.

Deslocamento: 11.

Equipamento: machadinha (+2 nos testes de Armamento).

Bênçãos de feição e fratria: Uma vez por dia, John pode usar um ponto de Glamour para adicionar seu índice de Fado a sua Vitalidade durante uma cena. Ele também pode usar Glamour para adquirir dados extras em todos os testes que envolvem Raciocínio, à proporção de um ponto por dado.

Contratos: Elementos 2, Pedra 2, Verão Efêmero 1. Usando dois pontos de Glamour, John fica imune aos efeitos do fogo de origem natural durante uma cena. Ele também pode usar um único ponto para se cobrir de chamas. Ele não irá se ferir, mas o fogo infligirá um ponto de dano letal a qualquer coisa e qualquer um que entrar em contato com John. Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Raciocínio + Fado, John consegue detectar a maior fonte de ira num raio de 1,5 quilômetro. O resto de seus Contratos funciona da maneira como foi descrito nas fichas dos personagens.

Leia em voz alta:

Santelmo inspeciona o recinto e o ar tremula em torno dele.

— *Ouvi uma coisa estranha sobre você hoje, Jenny. Me disseram que você está planejando alguma coisa que Grandfather Thunder não aprovaria. E, quando eu venho aqui para falar contigo sobre isso, te encontro recebendo este bando*

desengoçado no meio da noite. Alguém pode me explicar o que está acontecendo aqui?

A resposta breve de Jenny é interrompida pelo Almar-dente:

— Não tente me engambelar. Quero ouvir a explicação dos garotos.

Pare de ler em voz alta.

John não tem a menor autoridade neste caso, mas não deixará de incomodar os personagens mesmo assim, interrogando-os quanto puder. Ele fará questão de pegar especialmente no pé de Rex, atormentando-o com perguntas sobre por que um membro da Corte do Verão estaria tratando com Jenny. Peça a qualquer personagem que queira acobertar o bando um teste disputado de Manipulação + Persuasão ou Astúcia (mais um dado extra concedido pela promessa) contra a parada de Raciocínio + Astúcia de John (sete dados), para ver se ele percebe a mentira. Apesar de Santelmo não poder fazer muito mais do que soterrá-los com perguntas no momento, pegá-los ou não mentindo irá determinar como ele reagirá aos personagens na próxima cena. Assim que os personagens terminarem seu relato, Jenny explicará a eles como voltar ao Kim's e pedirá que deixem-na a sós com John.

CENA TRÊS: ATRAVÉS DA SEBE

Nesta cena, John e seu bando abordam os personagens no caminho de volta para a casa noturna. Se não tiver conseguido pegar os personagens na mentira, John fará uma advertência; do contrário, os agentes da Corte do Verão tentarão arrancar a verdade dos personagens. Independentemente do que acontecer, a presença de tantos changelings atrairá diversos habitantes da Sebe: os crocodilos negros.

Dê aos jogadores alguns minutos para discutir o que acabou de acontecer e, em seguida, peça testes de Raciocínio + Autocontrole para ver se eles percebem os dois changelings que os aguardam mais adiante.

Leia em voz alta para quem passar no teste:

Logo à frente, vocês veem as silhuetas de duas pessoas no caminho de volta ao Kim's. Ambas são grandes e parecem andar para lá e para cá, impacientes.

Se ninguém tiver êxito no teste, leia em voz alta:

Voltando para a casa noturna, vocês são surpreendidos pela visão de dois enormes Ogros azulados, puro músculo e chifres retorcidos, parados bem no meio do caminho. Eles cumprimentam vocês, mas não fazem nenhuma menção de dar passagem.

Pare de ler em voz alta.

Strong Matthew/Mark Stalwart

Estes dois gigantes são perfeitos brutamontes, e a única maneira de os personagens interagirem com eles provavelmente será numa briga. Por conta disso, eles recebem apenas os parâmetros de jogo essenciais.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 2, Perseverança 3, Força 4, Destreza 2, Vigor 5, Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 2, Briga 4, Dissimulação 1, Esportes 3, Intimidação 3 e Manha 2.

Força de Vontade: 6.

Vitalidade: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 11.

Contratos: Pedra 3.

Armas: punhos de pedra.

Os Ogros Strong Matthew e Mark Stalwart estão esperando mais adiante no caminho, mais determinados a apanhar os personagens do que a surpreendê-los. Se avis-tarem os dois antes de serem vistos, os personagens poderão tentar voltar, mas John logo aparecerá atrás deles. Quando os personagens perceberem que estão encurralados, prossiga.

Leia em voz alta se os personagens tiverem ludibriado John:

John Santelmo aparece no caminho atrás de vocês.

— Estou vendo que encontraram Matthew e Mark — ele diz, gesticulando para os dois grandalhões azul-cinzentos. — Ainda acho que estão tramando algo com Blue Jenny, mas não posso provar nada agora. É bom vocês não se esquecerem de nós três aqui, e rezem para que Grandfather Thunder não arranje um motivo para mandar a gente atrás...

Ele é interrompido repentinamente por um misto de ruído e grito agudo, e um dos Ogros uiva de dor quando uma coisa sai da água, dá o bote e rasga a perna dele.

Leia em voz alta se os personagens não tiverem enganado John:

John Santelmo aparece no caminho atrás de vocês.

— Estou vendo que encontraram Matthew e Mark — ele diz. — Não pensem nem por um segundo que eu acreditei naquela história que vocês tentaram me fazer engolir lá atrás. Vocês estão tramando algo com Blue Jenny, e nós vamos levar vocês à Corte para descobrir o que é.

Pare de ler em voz alta.

Se irromper uma luta entre os agentes da Corte do Verão e os personagens, os crocodilos negros irão esperar três turnos antes de atacar, quando então os changelings estarão enfraquecidos. Caso contrário, ao pressentir que suas vítimas estão prestes a deixar o local, eles atacarão imediatamente. Há cinco dessas criaturas e elas lutarão até a morte.



Crocodilos negros



Os crocodilos negros são criaturas semelhantes aos aligátors comuns que infestam a Sebe ao redor de Miami. Parecem mais horrores compactos feitos de lodo frio e malicioso do que animais de carne e osso: é quase impossível enxergar o crocodilo negro antes que ele se erga do pântano escuro e ferre os dentes espinhosos na presa. Assim que a matam, eles a arrastam para devorá-la nas trevas — talvez no interior da Sebe, mas há quem diga que eles arrastam suas vítimas para o inferno.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Presença 1, Manipulação 1 e Autocontrole 2.

Habilidades: Briga (Mordida) 4, Dissimulação 5, Esportes 3, Intimidação 3, Investigação (Rastrear) 4 e Sobrevivência 3.

Força de Vontade: 5.

Vitalidade: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Iniciativa: 5.

Defesa: 3.

Deslocamento: 12.

Blindagem: 1.

Armas: Os crocodilos negros lançam nove dados para atacar com suas mordidas ferinas, provocando dano letal caso tenham êxito.



Se os personagens decidirem fugir, deixando John e seus homens à mercê dos crocodilos negros, os agentes não vão persegui-los. Se ficarem, os agentes da Corte do Verão irão deixá-los em paz enquanto se concentram na ameaça mais imediata representada pelos crocodilos negros. Aconteça o que acontecer, depois que as criaturas da Sebe aparecerem, os personagens estarão livres dos inimigos de Jenny na Corte do Verão... pelo menos por enquanto.

Para diminuir a quantidade de testes durante a luta, você pode presumir que cada um dos personagens do Narrador dará conta de uma das criaturas a cada dois ou três turnos. Se os personagens tiverem problemas para se defender, os Ogros irão ajudá-los, mas somente depois de matar os monstros que os estão atacando.

Mortos todos os crocodilos negros, John agradecerá relutantemente a ajuda dos personagens. Irá adverti-los a tomar mais cuidado ao escolher as pessoas com quem andam, depois levará o Ogro ferido a uma bifurcação e Sebe adentro. Os personagens agora estarão livres para voltar ao Kim's e, em seguida, ao Vão de Nimble e Sara, ou então a suas respectivas casas, para passar o que resta da noite.

SEGUNDO ATO: PROFECIAS E MENTIRAS

Neste ato, os personagens terão algum tempo livre antes de serem solicitados a reaver um livro para Blue Jenny. Rollo alega que o livro tem propriedades proféticas e que pode ser encontrado em posse de um membro da Corte de Verão. Assim que os personagens recuperarem o livro, ficará claro que *alguém* mentiu para eles.

CENA UM: AGUARDANDO ORDENS

Nem Blue Jenny nem Rollo entrarão em contato com os personagens durante dois dias, o que os levará a se perguntar se realmente foram solicitados a ajudar a derubar o Rei do Verão Perpétuo. Por conta do caráter nada limitador desta cena e de todas as possibilidades que os personagens podem resolver explorar, oferecemos algumas sugestões em vez de descrições pormenorizadas, palavra por palavra.

INVESTIGAR ROLLO E BLUE JENNY

Considerando o pouco tempo que passaram com seus companheiros de conspiração, os personagens talvez queiram investigar os antecedentes de Rollo e/ou Blue Jenny. Ambos vivem em Miami tempo suficiente para serem conhecidos pela maioria dos changelings do feudo franco, mas são bastante reservados — portanto, descobrir algo além de informações superficiais pode ser difícil. Há diversas maneiras pelas quais os personagens podem abordar a tarefa, mas eis algumas sugestões:

- **Raciocínio + Investigação** para entrevistar os changelings que estavam no Kim's sobre o que eles viram lá.
- **Manipulação + Socialização ou Persuasão** para fazer perguntas aos integrantes das diversas Cortes ou do feudo franco.
- **Manipulação + Manha** para fazer a gangue de Carlos vigiar Rollo (isso requer um teste de Raciocínio + Inteligência por parte de Leigh, para que ela lembre como era a Mascarilha de Rollo).

Leigh sabe que Rollo é membro da Corte da Primavera e que ele está um pouquinho acima dela na hierarquia, mas os personagens terão de correr atrás de mais infor-



mações. Um teste bem-sucedido com qualquer uma das habilidades citadas anteriormente ao investigar a Corte da Primavera ou a do Inverno revelará que Rollo é um traficante de drogas passável e uma conexão entre as duas Cortes, fazendo as drogas da Corte do Inverno chegar às mãos da Corte da Primavera. Um êxito excepcional ao questionar os membros das Cortes revelará que ele geralmente conduz seus negócios nos fundos de uma espelunca em Miami Beach.

Os personagens têm pouco conhecimento prévio sobre Blue Jenny. Carlos se lembra de que ela tem posição de destaque na Corte do Inverno, mas o isolamento dela dificulta a obtenção de informações. Um teste bem-sucedido com qualquer uma das habilidades citadas anteriormente (com um modificador de -2 devido à falta de informações disponíveis) revelará que Jenny não só é um animal político, como também é uma oniromante competente e uma pessoa culta. Um êxito excepcional revelará que, segundo se acredita, ela lutou com sua Protetora pelo menos uma vez desde que retornou de Arcádia, no início dos anos 1970.

De qualquer modo, por mais detalhada que seja, nenhuma pesquisa a respeito de Rollo e Blue Jenny será produtiva. Rollo não estará no lugar que costuma frequentar e o caminho através da Sebe sob o Kim's não levará mais ao solar, e sim a um beco sem saída a alguns metros do túnel no porão.

INVESTIGAR A ATIVIDADE DOS FÉES

Tanto Rollo quanto Blue Jenny mencionaram a atividade recente dos Fées Verdadeiros como um dos motivos para derrubar Grandfather Thunder e, portanto, pode ser que os personagens queiram investigar esses rumores por conta própria. Usando os mesmos tipos de testes apresentados anteriormente, eles podem descobrir que os desaparecimentos e sequestros estão em alta, tanto entre os mortais quanto entre os changelings. Um teste bem-sucedido de Raciocínio + Inteligência faria a ligação entre essa alta e a mudança de atitude de John Santelmo depois que os crocodilos negros apareceram. Como Cavaleiro da Ira, ele jurou proteger o feudo franco de ameaças externas, e isso se sobrepõe a sua preocupação em relação a possíveis revoluções.

RECUPERAR GLAMOUR

Se os personagens não tiverem fugido da luta no Primeiro Ato, ou se tiverem invocado seus Contratos enquanto buscavam informações no início deste ato, provavelmente estarão com suas reservas de Glamour reduzidas. Se os jogadores desejarem repor seus suprimentos, apresentamos a seguir alguns exemplos de como os personagens podem colher Glamour das emoções dos mortais. Lembre-se de que, se inspirar a emoção de sua Corte, o

personagem ganhará um ponto adicional de Glamour com um teste bem-sucedido. Os personagens terão tempo suficiente para colher Glamour duas vezes antes de Rollo finalmente entrar em contato.

- **Medo:** Nimble tem muitos amigos entre as crianças que vivem nos abrigos para os sem-teto da cidade. Ele pode fazer um teste de Manipulação + Intimidação para contar-lhes uma história de terror sobre Bloody Mary (ou a Loira do Banheiro). Se usar seu poder Conto de Baba Yaga, poderá acrescentar ao teste seu índice de Manto.

- **Pesar:** Carlos trabalha no laboratório de informática de sua escola e pode desligar o disjuntor em segredo, fazendo com que os outros estudantes percam os trabalhos ainda por salvar. Ele pode fazer um teste de Manipulação + Furto para convencer os estudantes de que não há nada que ele possa fazer e que os trabalhos foram irremediavelmente perdidos.

- **Luxúria:** Leigh pode obter o Glamour de que precisa em seu local de trabalho. Com um teste bem-sucedido de Presença + Expressão (usando sua Especialização em dança), ela pode inspirar a luxúria nos fregueses do restaurante levando sua apresentação de dança ligeiramente para o lado ilícito.

- **Ira:** Rex pode fingir ter ficado sem combustível no meio de um cruzamento movimentado no centro da cidade e, em seguida, confrontar os motoristas irritados que irão se acumular atrás dele. Ele pode fazer um teste de Presença + Astúcia para convencer os outros motoristas de que ele é um imbecil espalhafatoso que se recusa a tirar o carro do caminho.

- **Felicidade:** Sara pode usar sua habilidade de pianista para deixar as pessoas felizes. Obtendo êxito num teste de Destreza + Expressão (usando sua Especialização em piano), ela poderá assumir o piano no saguão de um clube campestre da cidade.

Assim que os jogadores estiverem convencidos de que fizeram tudo o que podiam, explique que se passaram dois dias desde o encontro com Blue Jenny e siga para a Cena Dois.

CENA DOIS: CONVOCADOS AO TRABALHO

Nesta cena, os personagens recebem uma telefonema de Rollo, pedindo para que o encontrem em Miami Beach. Ao chegarem lá, ele explicará que Blue Jenny quer que eles recuperem um penhor (objeto impregnado de magia feérica) em poder da Corte do Verão: um livro com poderes proféticos.

Leia em voz alta:

Depois de dois dias esperando alguma notícia de Rollo, vocês recebem um telefonema dele no celular de Rex. Ele alega

ter, enfim, uma missão para o bando, mas não quer revelá-la pelo telefone. Pede que vocês o encontrem no Mustang Sally's, uma espelunca em Miami Beach, longe dos pontos de encontro usuais dos changelings.

Pare de ler em voz alta:

Se não tiverem descoberto o bar na cena anterior, os personagens poderão tentar se informar novamente. Agora que conhecem tanto o nome do bar quanto o envolvimento de Rollo com o lugar, basta um êxito normal para descobrirem que ele costuma conduzir seus negócios por lá. Assim que o bando decidir ir ao encontro de Rollo, prossiga a partir deste ponto.

Leia em voz alta:

O Mustang Sally's é o oposto completo do Kim's. Todo mundo aqui parece resignado a uma vida de lenta submersão na bebida. O desespero os atinge feito um soco no estômago assim que vocês entram, e o atendente parece se assustar com vocês. Ele rapidamente se recompõe e aponta uma porta do outro lado do recinto.

— *Ele está lá atrás.*

A porta leva a um pequeno escritório. Rollo está sentado a uma escrivaninha bem no meio da sala apertada. Ele aponta um sofazinho enfiado num canto e pede para que vocês se sentem. O fato de haver lugar só para dois de vocês não parece preocupá-lo.

Pare de ler em voz alta.

Rollo pede desculpas — sem muita convicção — por fazer os personagens esperar tanto por um retorno da parte dele e explica que foi preciso cuidar da informação que levou Santelmo ao solar de Jenny. Se os personagens perguntarem o que deixou Santelmo desconfiado, o Trevoso irá se recusar a contar a eles. Se for pressionado (ou ameaçado) da maneira adequada, revelará não saber: Jenny cuidou do problema pessoalmente e disse-lhe para esperar até que ela voltasse a mandar notícias.

Ele prossegue, explicando que Blue Jenny descobriu que a Corte do Verão possui um penhor poderoso que ajudaria a trazer outras pessoas para a causa: um livro de profecias. De acordo com Jenny, o livro prevê constantemente coisas que acontecerão daí a várias semanas e é extremamente preciso. Assim que não estiver mais em poder da Corte do Verão, o livro poderá ser usado para provar que o domínio nada natural do feudo franco por parte do Verão é diretamente responsável pelo alto número de ataques dos Fées nos últimos anos.

O livro é guardado por Quiet Luke, o quarto membro do bando de John Santelmo, os Cavaleiros Apostólicos. Rollo passa aos personagens o endereço de Luke (um apartamento perto do centro) e os orienta a ligar para ele quando tiverem o livro. Não quer nem saber como farão para obtê-lo, desde que a Corte do Verão não descubra sua

conexão com Blue Jenny e que os personagens não abram o livro. Ele irá se mostrar inflexível quanto a esse último detalhe, obrigando os personagens a jurar que manterão o livro fechado e trancado a chave. (Observe que ele não irá pressioná-los a criar uma promessa. Nada comprometerá os personagens, a não ser a palavra dada.) Além do endereço e do aviso para que não abram o livro, Rollo não terá mais nenhuma informação.

VICIANDO O APARTAMENTO DE QUIET LUKE

Os personagens muito provavelmente vão querer investigar Quiet Luke e fazer o reconhecimento do prédio onde ele mora. Os Cavaleiros são bem conhecidos na Corte de Verão, e Rex se lembra de que Luke é um estudioso da cultura feérica e, atualmente, está investigando algo que o deixou bastante interessado. Rex também pode avisar o resto do bando de que, como os Cavaleiros Apostólicos são tidos em tão alta conta, qualquer pergunta que venham a fazer aos integrantes da Corte do Verão acabará chegando aos ouvidos de John.

Se quiserem vigiar o prédio de Luke ou segui-lo, os personagens terão de passar num teste disputado de Raciocínio + Dissimulação ou Manha contra a parada de Raciocínio + Manha de Luke (cinco dados) para que não sejam detectados. Com algumas horas de trabalho, os personagens descobrirão que a porta da frente fica sempre trancada e é controlada por interfones dentro dos apartamentos. Passado um dia inteiro, eles descobrirão que Luke trabalha meio período num mercado ali perto, na mesma rua; após dois dias, descobrirão que ele trabalha no turno da manhã.

Quiet Luke

A distância, Luke parece ser um homem de meia-idade, com os cabelos cada vez mais ralos e a postura encurvada. Visto de perto, sua pele escura é áspera e enrugada, e suas articulações se mostram inchadas, fazendo-o parecer extremamente velho.

Feição: Mirrado.

Fratria: Oráculo.

Corte: Verão.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 3 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 2 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Ciências 2, Erudição 3, Informática 2, Investigação (Pesquisa) 3, Medicina 2, Ocultismo (Ler a Sorte) 4 e Política 1.

Habilidades Físicas: Armas de Fogo 2, Dissimulação (Silencioso) 2, Furto 1 e Sobrevivência 2.

Habilidades Sociais: Astúcia 3, Empatia (Interpretar Emoções) 2 e Manha 1.

Vantagens: Manto do Verão 1.

Força de Vontade: 6.

Fado: 4.

Glamour: 10.

Lucidez: 6.

Virtude: Temperança.

Vício: Inveja.

Vitalidade: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Iniciativa: 5.

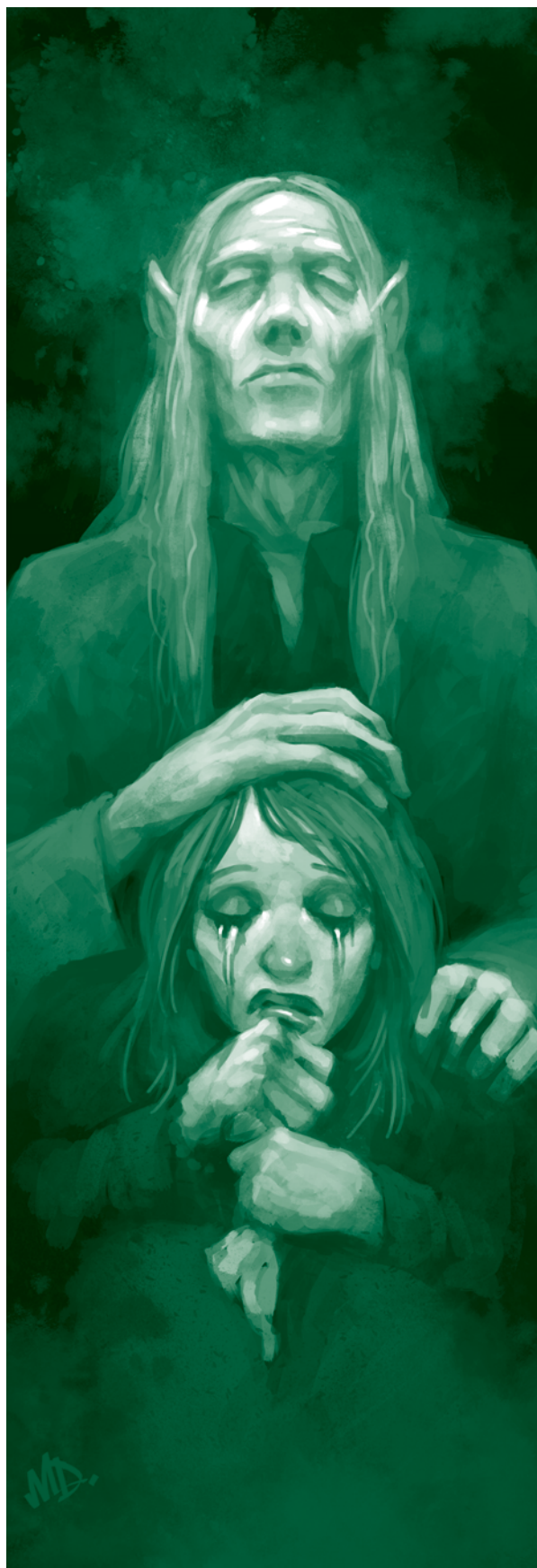
Defesa: 2.

Deslocamento: 9.

Equipamento: notebook, óculos de leitura, latinha de folhas de chá.

Bênçãos de feição e fratria: Usando um ponto de Glamour, Luke poderá ser beneficiado, até o fim da cena, por um ou outro destes efeitos: regra da explosão do 9 em todos os testes que envolvem Destreza; acrescentar seu Fado a seu total de Esquiva (Defesa x 2). Ele também pode ler a sorte nas folhas de chá uma vez por capítulo, e isso funcionará como a Vantagem Bom Senso.

Contratos: Artifício 3, Sonho 1 e Primavera Efêmera 1.



Se qualquer um dos personagens não conseguir ficar escondido ao vigiar o apartamento ou se questionar as pessoas erradas na Corte do Verão, os Cavaleiros passarão a observá-los de perto e farão preparativos para esperá-los dentro do apartamento quando eles finalmente o invadirem.

A INVASÃO

Os personagens podem adotar qualquer uma das diversas maneiras de ganhar acesso ao apartamento de Quiet Luke. Podem arrombar a fechadura da porta da frente, convencer um dos moradores a abrir a porta para eles, ou então Leigh pode invocar seu Contrato de Vanglória para falar com Luke pelo interfone e convencê-lo de que ela é alguém que ele *quer* deixar entrar. Independentemente da maneira como entrarem no apartamento, continue a partir deste ponto assim que o fizerem.

Leia em voz alta se os Cavaleiros não tiverem sido alertados:

A quitinete de Luke está quase totalmente desprovida de qualquer tipo de mobília ou decoração. No meio do aposento

ficam uma mesinha e uma cadeira dobráveis, ao passo que uma poltrona reclinável está encostada num canto, evidentemente usando a parede como apoio. O computador em cima da mesa está ligado e resmas de papel cobrem quase toda as superfícies. Vocês têm na mesma hora a impressão de que acabaram de descobrir não uma desordem caótica, e sim um padrão que não conseguem decifrar. É óbvio que Quiet Luke anda trabalhando com afinco em alguma coisa.

Pare de ler em voz alta.

Se os personagens invadirem o apartamento estando Luke em casa, mas sem o resto de seu bando, ele logo irá se render e dizer a eles para levar o que quiserem, desde que não o machuquem. Ele entregará o livro e explicará que o comprou de um hobgoblin, que alegou pertencer o livro a uma changeling do feudo franco que o deixou cair em sua jornada pela Sebe. Dirá que estava tentando descobrir a quem o livro pertencia, mas que não obteve sucesso até então. Sua única pista era o nome que assinava todos os registros: Hannah Jane Wells.

Se Luke não estiver em casa, os personagens não terão dificuldade para localizar o livro em cima da mesinha. É um pequeno diário rosa com uma frágil fechadura em forma de coração, e uma busca rápida no computador e nas anotações feitas à mão contará a mesma história que Luke contaria.

Leia em voz alta se os Cavaleiros tiverem sido alertados quanto ao plano dos personagens:

Vocês abrem a porta da quitinete e encontram os Cavaleiros Apostólicos a sua espera. John Santelmo sorri, aponta uma arma para vocês e diz:

— Bem-vindos à festa! Por favor, entrem.

O apartamento de Luke está uma bagunça, mas vocês não têm tempo de dar uma boa olhada. Um dos Ogros joga um pequeno livro a seus pés e comenta:

— Luke não sabe o que é isso, e ‘tá começando a parecer que não é nada importante. Se disserem o que tem de tão importante aí a ponto de arrombarem um apartamento, ‘cês podem ficar com ele.

Pare de ler em voz alta.

Os Cavaleiros descreverão o diário como já foi mencionado, contarão onde o obtiveram e a quem supostamente pertence, esperando com isso que os personagens revelem alguma coisa que os Cavaleiros possam usar contra Blue Jenny. Assim que ficar evidente que os personagens não dirão nada sobre seu envolvimento com Jenny, os Cavaleiros manterão a palavra e entregarão o diário, prometendo ficar de olho nos personagens.

Independentemente do que acontecer no apartamento, depois que eles saírem, peça a cada jogador que faça um teste de Raciocínio + Manha com uma penalidade de

-1. Se eles se separarem, peça ao personagem que levou o diário para fazer o teste. Quem tiver êxito perceberá que há um caminhão vermelho na cola deles. O personagem que estiver dirigindo (muito provavelmente a Leigh, já que ela tem um carro grande o suficiente para acomodar todo mundo) poderá fazer um teste de Inteligência + Condução para tentar despistar os seguidores. Se usar seu penhor, Leigh ganhará +2 no teste. Se um personagem solitário for seguido a pé, ele simplesmente precisará passar num teste de Destreza + Dissimulação para se esconder numa viela sem ser visto. No fim das contas, isso não dará em nada. Se os personagens não conseguirem despistá-lo, o caminhão simplesmente irá embora assim que eles chegarem em casa.

CENA TRÊS: A ENTREGA DO DIÁRIO

Nesta cena curta, os personagens informam Rollo sobre o que descobriram. Ele fica agitado e dá a entender que houve algum tipo de traição por parte de Blue Jenny antes de sair apressado para confrontá-la com o diário.

Se os personagens decidirem abrir o livro (e descumprir a palavra), não encontrarão nada de interessante. Parece ser o diário de uma garotinha chamada Hannah Jane Wells, que tem oito anos e meio e quer viver num haras um dia. Às vezes ela finge ser uma princesa, especialmente quando os pais brigam, mas já tem idade suficiente para perceber que é só de mentirinha. O último registro foi feito um dia antes de seu nono aniversário.

Rollo pode ser facilmente contatado por telefone e pedirá aos personagens que o encontrem outra vez no Mustang Sally's. Ele está eletrizado com o êxito do bando, mas quer saber imediatamente o que aconteceu. Se contarem as possíveis complicações que enfrentaram ou qualquer coisa que tenham descoberto sobre o livro, ele ficará agitado na mesma hora e tentará arrancar dos personagens tudo que eles sabem. Assim que mencionarem o nome da garota, prossiga.

Leia em voz alta:

— O diário de uma garotinha? Tenho certeza de que tem algo aí que Luke não entendeu — Rollo diz, levantando-se. — Precisamos levar isso para Blue Jenny já. Tenho certeza de que ela vai descobrir o que é e fazê-lo funcionar. Venham comigo.

Ele sai do escritório, passa pelo bar e segue para os fundos, em direção aos banheiros. Batendo primeiro na porta, ele abre o banheiro feminino e entra na Sebe. Seguindo nos calcanhares de Rollo, vocês observam que a Sebe adquiriu um tom agourento e tenebroso. Os insetos que picam e ferroam parecem mais numerosos nesse caminho, e coisas se movem logo abaixo da superfície da água nos brejos das redondezas.

Pare de ler em voz alta.

Um teste bem-sucedido de Raciocínio + Empatia revelará que Rollo não contou toda a verdade sobre o diário, mas, se os personagens o questionarem, ele responderá alegando ignorar como os penhores funcionam.

Rollo responderá qualquer outra pergunta com garantias de que Jenny conseguirá descobrir como o diário funciona. E continuarão assim durante quase vinte minutos, até chegarem ao solar decrépito de Blue Jenny. Rollo baterá à porta da frente antes de entrar.

CENA QUATRO: A VERDADE

Nesta que é a cena final da história, os personagens levam o livro para Blue Jenny e descobrem que não passaram de garotos de recados. Ela lhes oferece uma escolha: tornarem-se servos como Rollo, depois de terem seus corações partidos, ou morrer.

Leia em voz alta:

Mais uma vez, vocês entram na sala de estar de Blue Jenny. O frio continua, mas as velas foram substituídas pelo fogo quase extinto da lareira, com sua luz refletida por todo o aposento por meio de espelhos cuidadosamente posicionados. Rollo entrega o livro a Jenny e retira-se para um canto, atrás de um dos espelhos.

Jenny aperta com força o livro contra o peito antes de falar:

— Obrigada por encontrarem isto. Vocês não têm idéia de quanto ele significa para mim. Como agradecimento, acho que devo contar a vocês que não há rebelião nenhuma.

Blue Jenny abre um sorriso frio e insensível.

— Não há nenhum grande plano. Não há nem mesmo outras células. Simplesmente era a melhor maneira de fazer com que vocês recuperassem meu diário sem contar a ninguém a respeito dele.

Ela faz uma pausa e retira o véu, revelando um sorriso perverso e o que parecem ser várias lágrimas congeladas em sua face.

— Eu pediria desculpas por despedaçar seus sonhinhos medíocres, mas, quando uma Duquesa do Coração de Gelo parte o coração de alguém, ele passa a ser seu, e ela poderá fazer o que quiser com ele. Não é verdade, Rollo?

Pare de ler em voz alta.

Conforme Jenny vai falando, os personagens começam a sentir o que ela quer dizer. Eles se sentem mais do que traídos pelas mentiras dela: é como se ela tivesse arrancado seus corações. Todos os personagens reconhecerão que o título de Duquesa reivindicado por Jenny é uma fidalguia, mas qualquer informação adicional exigirá um teste bem-sucedido de Inteligência + Ocultismo. As fidalguias são organizações místicas das quais os changelings podem fazer parte, e o Ducado do Coração de Gelo ao

qual Jenny pertence se especializa em influenciar as pessoas com mentiras e crueldade. No caso, o véu de Jenny (na verdade, um penhor poderoso) confere-lhe um pouco mais desse poder de influência.

Em termos de regras, o coração partido se traduz em bônus nos testes Sociais que Jenny realizar para afetar os personagens, mas, como a traição é recente, os personagens ficarão sujeitos a uma penalidade de -2 em todas as ações tomadas contra Blue Jenny até o fim da cena.

Os personagens ainda estarão descobrindo como é difícil atacar Blue Jenny, ou até mesmo gritar com ela, quando a Duquesa retomar seu discurso:

Leia em voz alta:

— Agora, quanto ao conteúdo do livro... Vocês não o leram, né? É melhor prestarem mais um juramento, desta vez para guardar meus segredos. Se não quiserem, bem... Imagino que também ficarão de boca fechada se estiverem mortos.

Pare de ler em voz alta.

Os personagens não são obrigados a fazer outro juramento, mas o fato de já não conseguirem resistir tanto a Jenny deve fazê-los pensar duas vezes antes de simplesmente atacá-la. Eis diversos caminhos que os personagens podem tomar para lidar com a situação:

- **Atacar Blue Jenny:** Por causa da influência que ela exerce sobre os personagens no momento, simplesmente atacar Jenny seria algo difícil. Sim, incapacitá-la ou matá-la está ao alcance deles, mas pelo menos um dos personagens terminaria a luta gravemente ferido. Rollo tem coragem suficiente para ignorar os pedidos de socorro de Jenny, mas não a ousadia necessária para se juntar aos personagens e atacá-la. Acuada num canto e temendo que os personagens usem seu nome verdadeiro contra ela, Jenny irá lutar até a morte, que é preferível à outra opção. Quando os personagens a matarem, peça aos jogadores testes de degeneração (três dados) para ver se perderão ou não Lucidez. Se não obtiverem nenhum sucesso, seu índice de Lucidez será reduzido em um círculo.

- **Aceitar o juramento de Blue Jenny:** Os personagens talvez concluam que enfiar alguém tão obviamente poderosa quanto Blue Jenny seria insensato e decidam, portanto, ceder. Ela os fará jurar, em nome de seus respectivos Protetores, nunca revelar os segredos dela a ninguém. Em troca, ela prometerá ajudá-los a obter posições influentes nas quatro Cortes.

- **Proferir o nome verdadeiro de Blue Jenny:** Se um dos personagens pronunciar o nome da garotinha do diário, sentirá a influência de Jenny sobre ele ou ela enfraquecer. Ele ou ela ainda se sentirá emocionalmente esgotado, mas também mais capaz de desafiar Blue Jenny. Ao ouvir o nome, Jenny entrará em pânico e pedirá aos personagens que parem. Ela irá lhes prometer qualquer coisa, por



mais ultrajante que seja, se eles nunca mais repetirem esse nome.

Se o nome for pronunciado uma segunda vez, Jenny parecerá diminuir e seu domínio sobre os personagens será rompido. As súplicas de Jenny serão estridentes e histéricas a essa altura, e ela oferecerá coisas que evidentemente não estão a seu alcance (transformar Nimble no Rei do Outono etc.) só para que eles concordem em não dizer o nome dela. Mesmo que os personagens aceitem parar, Rollo dirá o nome pela terceira vez.

Se o nome de Jenny for pronunciado três vezes, leia em voz alta:

O aposento fica gelado de repente, e os espelhos racham e se partem, um a um, até restar intacto apenas aquele sobre o consolo da lareira. Sem os espelhos, o aposento fica quase totalmente escuro, e a única luz vem do fogo praticamente extinto da lareira.

O espelho sobre o consolo começa a inchar e a se distender, até finalmente expelir uma criatura monstruosa. Parece uma mulher, só que terrivelmente desfigurada, com a pele dependurada em tiras sangrentas de sua carcaça esquelética. Seus dedos terminam em garras terríveis e, quando ela fala, vocês vislumbram o que parecem ser diversas fileiras de dentes de tubarão. Blue Jenny grita e tenta escapar, mas é derrubada por um golpe casual das garras da coisa.

A coisa se vira e dirige-se a você [seja quem for que tenha pronunciado o nome por último]. Sua voz soa como o lamento de um violino tocado por um louco.

— Obrigada por encontrá-la. Perdi minha pobre Hannah Jane há tanto tempo, e o diário era minha última esperança. É melhor vocês também irem para casa agora, crianças. Só posso levar uma pessoa de volta através do espelho, mas não me importo de fazer várias viagens.

Pare de ler em voz alta.



A Protetora de Blue Jenny



A representante dos Outros que saiu do espelho fica um pouco mais fraca tão perto do mundo físico.

Atributos: Inteligência 4, Raciocínio 5, Perseverança 4, Força 5, Destreza 6, Vigor 7, Presença 5, Manipulação 5 e Autocontrole 3.

Habilidades: Astúcia 3, Briga (Garras) 4, Dissimulação 5, Empatia 3, Esportes 3, Intimidação 5 e Investigação (Rastrear Crianças) 4.

Força de Vontade: 7.

Vitalidade: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Iniciativa: 9.

Defesa: 5.

Deslocamento: 16.



Contratos: Outono Efêmero 2, Pedra 2 e Van-glória 3.

Armas: Esta representante dos Gentis em particular despreza armas comuns, preferindo as próprias garras. Lança 11 dados ao atacar e inflige dano letal..



Se os personagens decidirem que Jenny merece o castigo, a Protetora irá levá-la de volta através do espelho, ignorando completamente a presença dos personagens. Como eles acabaram de condenar um semelhante a uma vida de tortura e servidão em Arcádia, os personagens precisam fazer testes de Lucidez. Peça a cada jogador que lance dois dados. Se não obtiverem nenhum sucesso, seu índice de Lucidez será reduzido em um círculo.

Se os jogadores decidirem lutar, a Fée Verdadeira irá ignorar todo e qualquer dano que não seja infligido por ferro frio ou magia (ela ainda perderá Vitalidade quando atacada, mas simplesmente não irá se preocupar com o dano). Se os personagens derem um jeito de chamar a atenção dela (usando ferro frio ou magia), a Fée travará

uma batalha defensiva e escapará através do espelho após quatro turnos de combate. Se o bando conseguir encher o painel de Vitalidade dessa representante dos Outros com dano letal ou agravado, ela soltará Jenny para mergulhar no espelho, despedaçando-o logo depois de passar. Se os personagens quebrarem o espelho antes que ela consiga fugir através dele, a Fée tentará lutar até chegar à porta da frente, o que levará sete turnos a partir do momento em que o espelho for quebrado. Se os personagens quebrarem o espelho e, em seguida, “mataram” a Fée Verdadeira, ela soltará um grito agudo e irá se desfazer numa pilha irreconhecível de ossos e pele ensanguentada.

DESFECHO

Independentemente do que acontecer, os personagens foram completamente doutrinados na vida de desconfiança e medo desenfreado dos changelings. Quer tenham aceitado as condições de Blue Jenny ou matado a Duquesa, quer tenham permitido a fuga da Protetora de Blue Jenny ou salvo a ex-benfeitora, não há mais como as Cortes ignorarem os personagens. Gostem ou não, eles foram empurrados para os holofotes e serão observados de perto tanto pelos changelings... quanto pelos Fées Verdadeiros.



CARLOS GARCÍA-JIMÉNEZ

Mote: “Só porque eu saí, não quer dizer que esqueci meus hermanos. Do que você precisa?”

Histórico: Carlos nasceu em Miami, filho de pais cubanos que chegaram aos Estados Unidos uma hora antes de seu nascimento. Ele foi uma criança esperta e feliz, mas, como todas as outras crianças do bairro Little Haiti, ele se envolveu com as gangues. Surrado e iniciado aos doze anos, Carlos logo descobriu que não era durão o suficiente para sobreviver nesse meio hostil e, portanto, resolveu ser esperto o suficiente para ficar bem longe do que esse estilo de vida tinha de pior.

Sempre em busca de crimes fáceis e “sem vítimas”, Carlos sacou que poderia matar dois coelhos com uma cajadada só ao descobrir o que era “furto de identidade”. Ele convenceu a gangue de que, se o deixassem sair e frequentar em tempo integral um curso superior com graduação em dois anos, ele usaria os conhecimentos de informática que aprendesse para enviar à gangue dados de cartões de crédito. Após a primeira semana de aulas, Carlos desapareceu. A gangue o encontrou oito meses depois em sua “república”, com a cara no chão, enfiada numa poça de sangue e penas. Como nunca o haviam dado como morto, Carlos conseguiu voltar a sua antiga vida e retomar os estudos.

Descrição: Carlos é magro, aparenta fragilidade e veste camisetinhas e calças jeans manchadas de gordura. Sua turma vive tirando sarro por ele ser um nerd, mas ele teve uma vida dura e apresenta as cicatrizes e os músculos esguios de um garoto criado nas ruas.

Em seu semblante feérico, os cabelos negros são substituídos por uma fina penugem cor de mel. Ele tem o ar inconfundível de uma ave de rapina, e seu olhar penetrante e as garras ameaçadoras só reforçam essa impressão.

Dicas de interpretação: A vida nas gangues, levantar a grana para a faculdade e até mesmo passar fome nas gaiolas de um príncipe-falcão: você já aguentou de tudo. Você é um sobrevivente, é capaz de superar qualquer coisa, mas como queria que Deus parasse de colocá-lo à prova só para ter certeza. Você ainda está se acostumando à vida de changeling, mas espera que esse bando o ajude como sua antiga gangue fazia.

Quando Blue Jenny o procurou, você, mais que qualquer um dos outros, correu aceitar a proposta. Você passou a vida toda à margem da sociedade e vê o golpe como uma maneira de finalmente conseguir um pouco de poder. O golpe é a personificação da esperança.

Equipamento: *notebook* reformado (+1 nos testes de Informática), carteirinha da faculdade, maço de cigarros.

Virtude/Vício: A Virtude de Carlos é a *Fortaleza*. Ele vai recuperar toda a Força de Vontade perdida ao resistir à pressão tentadora de mudar seus objetivos, entre os quais não se incluem distrações temporárias, somente as pressões capazes de fazê-lo abandonar completamente suas metas. Seu Vício é a *Luxúria*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao satisfazer sua luxúria de uma maneira que venha a vitimar outras pessoas.

BÊNÇÃOS E CONTRATOS

Investimento de Glamour: Carlos pode usar um ponto de Glamour por turno.

Bênção: Carlos se beneficia da regra da explosão do 8 ao usar a Habilidade Trato com Animais e pode usar pontos de Glamour para acrescentar dados às paradas que envolvem Presença e Autocontrole. Cada ponto de Glamour usado acrescenta um dado a uma parada.

Maldição: Carlos ficará sujeito a uma penalidade de -4 por inépcia ao tentar usar uma Habilidade Mental na qual ele não tenha índice. Ele tampouco lançará novamente os 10s ao usar uma parada que envolva Inteligência.

Dádiva do Céu: Apesar de Carlos não ser capaz de voar, ele se sustenta no ar. Ele sofrerá apenas um ponto de dano contundente a cada quinze metros de queda e só começará a sofrer dano letal se cair mais de 150 metros.

Juramento: Carlos e seu bando fizeram um juramento de não revelar a ninguém o envolvimento deles com Blue Jenny. Enquanto mantiver sua parte da promessa, Carlos receberá um dado extra quando estiver envolvido numa ação disputada com um membro da Corte do Verão. Se ele não cumprir a palavra e revelar o plano de Jenny, seu Protetor ficará ciente de seu paradeiro e, muito provavelmente, aparecerá para arrastá-lo de volta a Feéria.

Lingajar das Aves (Garras e Dentes •): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Trato com Animais + Fado, Carlos consegue falar com as aves. Ele tem uma afinidade natural com elas e, apesar de este poder não permitir que ele as controle, elas serão bastante receptivas em relação a Carlos.

Sentidos Aguçados da Ave de Rapina (Garras e Dentes ••): Usando dois pontos de Glamour (o que exigirá dois turnos) e passando num teste de Raciocínio + Fado, Carlos é capaz de aguçar a visão, ganhando um bônus de +2 em todos os testes de Raciocínio baseados nesse sentido durante uma cena.

Fratratria Indecifrável (Espelho •): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Manipulação + Fado, Carlos consegue assumir a aparência de qualquer feição ou fratria que desejar. Ele não pode escolher as características exatas de seu disfarce, apenas a categoria geral. Esse poder persistirá até a próxima aurora ou pôr do sol, mas Carlos poderá fazer cessar os efeitos antes disso se desejar.

Máscara de Pele (Espelho ••): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Vigor + Fado, Carlos consegue mudar a aparência de uma de suas características para imitar um alvo a sua escolha durante uma cena. Apesar de cada uso deste poder afetar somente um traço fisionômico, ele poderá usá-lo várias vezes para criar um disfarce mais completo.

Transfigurar a Carne (Espelho •••): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Vigor + Fado, Carlos pode obrigar seu corpo a encolher ou crescer. Ele é capaz de aumentar ou diminuir seu Tamanho (e, por consequência, sua Vitalidade) em um número de círculos igual à metade (arredondada para baixo) dos sucessos obtidos no teste de ativação. Este poder vai durar uma cena ou até Carlos encerrá-lo voluntariamente.

VANTAGENS

Aliados (Gangues de Little Haiti): Carlos tem alguma influência entre os membros de sua antiga gangue. Ele pode pedir alguns favores de pouca monta ou fazê-los investigar o que acontece nas ruas de Little Haiti e nos bairros próximos.

Benevolência da Corte (Verão): Carlos fez alguns amigos na Corte do Verão. Apesar de não poder pedir nenhum favor ou tratamento especial, o nome dele andou circulando. Ele receberá um bônus de +1 em todos os testes Sociais que envolvam membros da Corte do Verão.

Idioma (Espanhol): Carlos fala espanhol fluentemente.

Manto do Inverno: A afinidade de Carlos com a Corte do Inverno envolve seu corpo na forma de uma brisa fria. Desde que não estejam procurando especificamente por ele, todos os testes realizados com o intuito de detectá-lo ficam sujeitos a uma penalidade de -1.

Senso do Perigo: Acostumado a olhar onde pisa, Carlos é bem competente quando se trata de detectar emboscadas. Ele recebe um bônus de +2 nos testes de Raciocínio + Autocontrole para detectá-las.



CHANGELING

OS PERDIDOS

NOME: Carlos García-Jiménez

JOCADOR:

CRÔNICA: Vida nas trevas

CONCEITO: Estudante de Ciências da Computação

VIRTUDE: Fortaleza

VÍCIO: Luxúria

FEIÇÃO: Fera

FRATRIA: Penalvento

CORTE: Inverno

Atributos

PODER	Inteligência:	●●●●●	Força:	●●●●●	Presença:	●●●●●
REFINAMENTO	Raciocínio:	●●●●●	Destreza:	●●●●●	Manipulação:	●●●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança:	●●●●●	Vigor:	●●●●●	Autocontrole:	●●●●●

Habilidades

MENTAIS

(-3 -4 se inepto)

Ciências	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática <i>Bancos de Dados</i>	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	●●●●●
Ocultismo	●●●●●
Ofícios	●●●●●
Política	●●●●●

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento	●●●●●
Armas de Fogo	●●●●●
Briga <i>Garras na Carne</i>	●●●●●
Condução	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes	●●●●●
Furto <i>Punção</i>	●●●●●
Sobrevivência	●●●●●

SOCIAIS

(-1 se inepto)

Astúcia	●●●●●
Empatia	●●●●●
Expressão	●●●●●
Intimidação	●●●●●
Manha <i>Gangues</i>	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	●●●●●
Trato com Animais <i>Aves</i>	●●●●●

Outras características

VANTAGENS

<i>Aliados (Gangues de Little Haiti)</i>	●●●●●
<i>Benevolência da Corte (Verão)</i>	●●●●●
<i>Idioma (Espanhol)</i>	●●●●●
<i>Manto do Inverno</i>	●●●●●
<i>Senso do Perigo</i>	●●●●●

DESVANTAGENS

CONTRATOS

<i>Garras e Dentes (Aves)</i>	●●●●●
<i>Espelho</i>	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

PROMESSAS

Juramento dos Conspiradores (pelo Nome do Protetor; encargo: não revelar o envolvimento com Blue Jenny; dádiva: +1 em testes disputados com a Corte do Verão)

VITALIDADE

●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

GLAMOUR

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FADO

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

LUCIDEZ

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Bênção da feição: *Explosão do 8 nos testes de Trato com Animais / Pode investir Glamour para somar dados às paradas de Presença e Autocontrole.*

Maldição da feição: *Não relança os 10s obtidos em testes de Inteligência.*

Tamanho: 5

Defesa: 3

Mod. de Iniciativa: 6

Deslocamento: 10

Blindagem:

Idade aparente: 22 (8 meses desaparecido)

Atributos: 5/4/3 • Habilidades: 11/7/4 (+3 Especializações) • Feição: Escolha uma Especialização gratuita na Habilidade Briga, Dissimulação ou Esportes; anote a bênção e a maldição
• Contratos: 5 círculos • Vantagens: 7 círculos • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Tamanho = 5 para um ser humano adulto • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Lucidez inicial = 7 • Fado inicial = 1 • Glamour inicial = metade do máximo (determinado por Fado)

LEIGH WHITNEY

Mote: “Aqui não é boate de strip-tease. Se me tocar de novo, vou fazer com que te ponham pra fora”.

Histórico: A mulher que se chama “Leigh Whitney” não nasceu com esse nome. De acordo com seu próprio relato, ela nasceu numa família abastada de Chicago, onde morou a maior parte de sua vida. Ela “tirou alguns anos de férias” depois de completar o ensino médio, mas, quando seus pais deixaram claro que ela não teria mais acesso ao dinheiro deles se não fizesse alguma coisa da vida, ela se matriculou no curso de Artes da University of Miami.

Após dois anos frequentando todas as festas de arromba, usando drogas e andando com a turma errada, ela ter desaparecido certa noite não foi surpresa para ninguém. Depois de um mês sem um pedido de resgate, os pais imaginaram o pior. E, como ela não havia reaparecido passagado um ano, eles aceitaram a ideia e a declararam legalmente morta.

Ao retornar e descobrir que sua antiga vida estava terminada, Leigh assumiu o nome atual e tentou prosperar em Miami por conta própria. Ela agora se aproveita de sua graça sobrenatural como dançarina do ventre num restaurante árabe e está pensando em voltar a estudar.

Descrição: Leigh é uma mulher extraordinariamente alta e de ascendência indiana. A dança a mantém em ótima forma, mas as rugas de preocupação em torno dos olhos estão começando a aparecer. Recentemente, ela começou a usar véus com mais frequência no trabalho, para encobrir esse fato.

Para aqueles que enxergam seu semblante feérico, Leigh é ainda mais bonita. Com uma naturalidade e uma graça nada natural, seus membros são mais compridos do que deveriam ser e os cabelos negros e abundantes parecem quase vivos, como se fossem mais um apêndice.

Dicas de interpretação: Agora você percebe que foi uma menininha rica, levada e mimada em sua vida anterior e, de certa maneira, tem de agradecer a seu Protetor por ter lhe dado mais uma chance para ser uma pessoa melhor. Mas, ao se pegar pensando essas coisas, você começa a imaginar se não haveria algo errado com você. Os outros changelings do bando odeiam as lembranças do período que passaram em Feéria com uma veemência que você aparentemente não tem, e isso a assusta.

Você não tem certeza se foi uma boa ideia se envolver no golpe de Blue Jenny, mas não quer bater de frente com todo mundo. Além do mais, mesmo que não esteja tão aterrorizada quanto os outros com a ideia de voltar para Feéria, não quer dizer que não deva fazer o possível para mantê-los em segurança. Para você, o golpe é uma possibilidade muito bem-vinda de estabilidade.

Equipamento: bolsa cheia de maquiagem, revólver calibre .38 (+2 nos testes de Armas de Fogo, com alcances de 20/40/80), \$20 em gorjetas.

Virtude/Vício: A Virtude de Leigh é a *Prudência*. Ela vai recuperar toda a Força de Vontade perdida ao rejeitar uma prática tentadora que a faria ganhar alguma coisa significativa. Seu Vício é a *Inveja*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao obter alguma coisa de um rival ou ser de alguma maneira responsável por prejudicar o bem-estar desse rival.

BÊNÇÃOS E CONTRATOS

Investimento de Glamour: Leigh pode usar um ponto de Glamour por turno.

Bênção: Leigh pode usar Glamour para melhorar as paradas de dados dos testes baseados em Presença, Manipulação e Persuasão. Cada ponto usado aumenta uma parada em um dado. Ela tampouco fica sujeita a penalidades por inépcia ao usar Habilidades Sociais nas quais ela não tenha um índice.

Maldição: Leigh ficará sujeita a uma penalidade de -1 nas paradas de dados lançadas na tentativa de evitar a perda de Lucidez.

Graça Feérica: Leigh se beneficia da regra da explosão do 9 em qualquer teste de Expressão ou Socialização que envolva agilidade (como, por exemplo, fazer malabarismos ou dançar numa apresentação ou num evento social) e sempre acrescenta um dado a seu total de Esquiva.

Juramento: Leigh e seu bando fizeram um juramento de não revelar a ninguém o envolvimento deles com Blue Jenny. Enquanto mantiver sua parte da promessa, Leigh receberá um dado extra quando estiver envolvida numa ação disputada com um membro da Corte do Verão. Se ela não cumprir a palavra e revelar o plano de Jenny, seu Protetor ficará ciente de seu paradeiro e, muito provavelmente, aparecerá para arrastá-la de volta a Feéria.

Dádiva do Cálido Alento (Primavera Eterna •): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Perseverança + Sobrevivência + Manto da Primavera, Leigh é capaz de revigorar um alvo vivo, fazendo desaparecer todas as penalidades devidas à fadiga e reparando todo o dano contundente ou o dano recebido por causa da privação de comida e água.

Olho de Cupido (Primavera Efêmera •): Usando um ponto de Glamour e passando num teste disputado de Raciocínio + Fado contra a parada de Autocontrole + Fado do alvo, Leigh é capaz de descobrir um dos desejos da pessoa.

Máscara de Superioridade (Vanglória •): Usando dois pontos de Glamour (o que exigirá dois turnos) e passando num teste de Intimidação + Fado - a Perseverança do alvo, Leigh convencerá alguém de que ela é uma celebridade ou uma pessoa hierarquicamente superior. Ela não tem como saber quem acabará representando, mas, se ela tiver êxito, certamente será alguém que o alvo considera superior em termos profissionais ou sociais.

Cantigas da Longínqua Arcádia (Vanglória ••): Usando dois pontos de Glamour (o que exigirá dois turnos) e passando num teste de Expressão + Fado, Leigh receberá um bônus de +1 em todos os testes de Expressão e Persuasão durante uma cena.

Proteção do Esplendor do Emissário (Vanglória •••): Usando três pontos de Glamour (em três turnos) e passando num teste de Presença + Fado, Leigh consegue revelar sua verdadeira natureza a todos a sua volta, duplicando o bônus conferido pela Vantagem Aparência Surpreendente. Além disso, os mortais não conseguirão atacá-la, e as criaturas sobrenaturais terão de passar num teste reflexo de Perseverança + Autocontrole antes de cada ataque para seguir em frente. Isso vai durar uma cena ou até ela atacar alguém.

VANTAGENS

Aparência Surpreendente: Leigh receberá um bônus de +1 em todos os testes de Presença e Manipulação quando tentar usar sua aparência para seduzir, persuadir ou influenciar alguém.

Habitué: Leigh é bem conhecida no circuito de casas noturnas e consegue entrar em praticamente qualquer festa de Miami.

Manto da Primavera: Leigh foi iniciada na Corte da Primavera, mas ainda não tem uma posição de destaque. No entanto, sua ressonância com a primavera permite-lhe acrescentar um bônus de +1 a todos os testes de Socialização.

Penhor (Duendezinho do Motorista): Usando um ponto de Glamour e pendurando este velho par de dados de pelúcia no retrovisor do carro, Leigh ganhará vários bônus. Primeiro, o penhor permite ao carro funcionar sem consumir gasolina ou qualquer outro combustível. Segundo, confere um pequeno bônus aos testes de Condução de Leigh (+1). E, terceiro, permite-lhe reduzir em cerca de um terço o tempo de percurso (portanto, uma viagem que poderia levar trinta minutos agora levará vinte). O tempo de percurso não é reduzido por uma aceleração sobrenatural: simplesmente parece que ela sempre entra nas ruas certas, encontra atalhos inesperados e “dá a sorte” de pegar todos os semáforos no verde. Isso dura uma hora. Enquanto o penhor estiver ativo, pode-se ouvir o carrinho de bebê de uma Protetora feérica chacoalhar numa trilha pedregosa. Nada consegue abafar o barulho.

Recursos: A breve experiência de Leigh como dançarina do ventre tem sido bastante lucrativa. Sua existência legal questionável dificulta as coisas quando ela quer gastar o dinheiro, mas ela tem um apartamento decente e conseguiu comprar um utilitário esportivo. Se for avisada com algumas horas de antecedência, ela será capaz de levantar até \$1.500 no decorrer desta história.



Atributos: 5/4/3 • **Habilidades:** 11/7/4 (+3 Especializações) • **Feição:** Escolha uma Especialização gratuita na Habilidade Briga, Dissimulação ou Esportes; anote a bênção e a maldição • **Contratos:** 5 círculos • **Vantagens:** 7 círculos • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • **Vitalidade** = Vigor + Tamanho • **Tamanho** = 5 para um ser humano adulto • **Defesa** = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • **Mod. de Inicialia** = Destreza + Autocontrole • **Deslocamento** = Força + Destreza + 5 • **Lucidez inicial** = 7 • **Fado inicial** = 1 • **Glamour inicial** = metade do máximo (determinado por Fado)

NIMBLE TINFINGERS

Mote: “Pelo que eu fiquei sabendo, não foi o pai dele que o matou, e sim a Bloody Mary.”

Histórico: Steve Rockoff era um garoto problemático. Ele se recusava a ouvir os pais ou professores e, diariamente, arranjava brigas com as outras crianças na escola. Os pais tentaram castigos, terapia e até mesmo remédios, mas parecia que nada adiantava. O desaparecimento de Steve quase acabou com seus pais, já no limite do desespero. Mas, certo dia, uma semana depois, ele voltou. Mostrou arrependimento e educação, tudo o que os pais sempre quiseram que ele demonstrasse. Mas o garoto que voltou não era o filho deles.

Steve foi levado para a Sebe e, aos poucos, teve mais e mais partes de seu corpo substituídas por mecanismos de corda. Ele não lembra muita coisa do cativeiro, mas recorda ter matado seu Protetor e fugido através da Sebe com Sara, a escrava designada para consertá-lo. Ele pensava ter se ausentado somente um ano, mas, ao voltar para o mundo dos mortais, descobriu que haviam se passado cinco anos.

Numa tentativa equivocada de recuperar a vida dele, Steve, com a ajuda de Sara, matou seu duplo na frente dos pais. No entanto, quando o corpo do substituto se desfez em milhões de engrenagzinhas, Steve percebeu que não tinha mais a menor chance de voltar à normalidade. Ele adotou um novo nome e passou a se dedicar às obrigações e às transações do feudo franco.

Descrição: Aos olhos dos seres humanos, Nimble é um jovem bonito, de olhos claros e pele cor de carvão. Suas roupas costumam ser velhas, mas estão sempre limpas e bem passadas.

Atrás da Mascarilha, a pele de Nimble assume um brilho de metal sem polimento, e enormes rodas dentadas se projetam de cada uma de suas articulações. Ele não consegue ficar parado e sempre parece estar em movimento.

Dicas de interpretação: Sua vida não era das melhores, mas aquele canalha não tinha o direito de tirá-la de você. Você sabe que estragou a chance de voltar numa boa para seus pais, mas se seu Protetor tivesse simplesmente cuidado da própria vida, nada disso teria acontecido. Assim que Sara botar a cabeça no lugar, você vai arranjar uma maneira de pagar os Outros na mesma moeda. Por enquanto, você vai tomar conta de Sara e descobrir tudo o que puder sobre sua nova vida.

A política não é sua praia, mas deter os Outros é, e a oferta de Jenny é irresistível. E talvez ela seja justamente a figura materna de que você sempre precisou...

Equipamento: faca de ferro (+1 nos testes de Armamento), telefone celular, ferramentas de relojoeiro roubadas.

Virtude/Vício: A Virtude de Nimble é a *Caridade*. Uma vez por sessão de jogo, ele vai recuperar toda a Força de Vontade perdida ao dar algo de si para ajudar outra pessoa. Não valem coisas que ele tenha em abundância, somente aquelas que podem lhe causar dificuldades quando em falta. Seu Vício é a *Ira*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao liberar sua raiva em situações em que isso seja perigoso. Se uma briga já estiver em curso, ele não vai recuperar nenhum ponto Força de Vontade. Tem de ser uma situação na qual a raiva seria inapropriada e sem justificativa.

BÊNÇÃOS E CONTRATOS

Investimento de Glamour: Nimble pode usar um ponto de Glamour por turno.

Bênção: Uma vez por dia, Nimble pode usar um ponto de Glamour para acrescentar seu índice de Fado a seu índice de Vitalidade até o fim da cena.

Maldição: Nimble não tem o benefício da regra da explosão do 10 nas paradas de dados que envolvem o Atributo Manipulação e as Habilidades Empatia, Expressão ou Socialização.

Encantamento do Artífice: Nimble é capaz de aprender os Contratos de Artífice ao custo de [novo índice x 5] pontos de experiência, em vez do custo normal. Ele também pode fazer testes ineptos de Ofícios com uma penalidade de -1, e não -3.

Juramento: Nimble e seu bando fizeram um juramento de não revelar a ninguém o envolvimento deles com Blue Jenny. Enquanto mantiver sua parte da promessa, Nimble receberá um dado extra quando estiver envolvido numa ação disputada com um membro da Corte do Verão. Se ele não cumprir a palavra e revelar o plano de Jenny, seu Protetor (caso ainda exista) ficará ciente de seu paradeiro e, muito provavelmente, aparecerá para arrastá-lo de volta a Feéria.

Entrar com o Pé Direito (Goblin ●●): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Furto + Fado, Nimble consegue abrir qualquer fechadura ou desativar qualquer sistema de segurança. Contudo, da próxima vez que alguém tentar entrar no Vão de Nimble, as fechaduras instaladas por ele falharão automaticamente.

Intuição das Bruxas (Outono Efêmero ●): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Raciocínio + Fado - o Autocontrole do alvo, Nimble é capaz de descobrir um dos medos do alvo.

Conto da Baba Yaga (Outono Efêmero ●●): Nimble pode usar um ponto de Glamour e fazer um teste de Manipulação + Intimidação + Fado - o Autocontrole mais alto de seus alvos para tentar inspirar o medo num grupo de pessoas. Se puderem, os alvos serão obrigados a fugir de Nimble durante um turno.

Olho de Cupido (Primavera Efêmera ●): Usando um ponto de Glamour e passando num teste disputado de Raciocínio + Fado contra a parada de Autocontrole + Fado de um alvo, Nimble é capaz de descobrir um dos desejos da pessoa.

VANTAGENS

Benevolência da Corte (Verão): Nimble fez alguns amigos na Corte do Verão. Apesar de não poder pedir nenhum favor ou tratamento especial, o nome dele andou circulando. Ele receberá um bônus de +1 em todos os testes Sociais que envolvam membros da Corte do Verão.

Imunidade Natural: O corpo parcialmente mecânico de Nimble confere resistência extra às doenças e aos venenos. Ele ganha um bônus de +2 nos testes de Vigor para resistir a ambos.

Manto do Outono: O cheiro de mofo e madeira podre persiste em torno de Nimble, e seus membros às vezes rangem quando ele se mexe. Ele ganha um dado extra no teste de ativação de qualquer Contrato que envolva Ocultismo. **Refinamento em Combate (Facas):** Durante sua temporada em Feéria, Nimble aprendeu a empunhar uma faca com uma graça sobrenatural. Ele pode usar seu índice de Destreza em lugar de sua Força ao desferir ataques baseados em Armamento com uma faca.

Vão: Nimble divide um Vão com Sara. Eles construíram um abrigo subterrâneo perto de uma entrada para a Sebe no centro da cidade. Apesar da simplicidade extrema do lugar, Nimble fez de tudo para garantir a segurança das duas entradas contra qualquer ameaça.



CHANGELING

OS PERDIDOS

NOME: Nimble Tinfingers
JOGADOR:
CRÔNICA: Vida nas trevas

CONCEITO: Valentão assustado
VIRTUDE: Caridade
VÍCIO: Ira

FEIÇÃO: Elemental
FRATRIA: Manequim
CORTE: Outono

Atributos

PODER	Inteligência:	●●●●●	Força:	●●●●●	Presença:	●●●●●
REFINAMENTO	Raciocínio:	●●●●●	Destreza:	●●●●●	Manipulação:	●●●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança:	●●●●●	Vigor:	●●●●●	Autocontrole:	●●●●●

Habilidades

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências ●●●●●
 Erudição ●●●●●
 Informática ●●●●●
 Investigação ●●●●●
 Medicina ○○○○○
 Ocultismo *Máquinas Mágicas* ●●●●●
 Ofícios *Mecanismos de Corda* ●●●●●
 Política ○○○○○

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento ●●●●●
 Armas de Fogo ○○○○○
 Briga ○○○○○
 Condução ○○○○○
 Dissimulação *Esconder-se* ●●●●●
 Esportes *Acrobacia* ●●●●●
 Furtos ●●●●●
 Sobrevivência ○○○○○

SOCIAIS

(-1 se inepto)

Astúcia ●●●●●
 Empatia ○○○○○
 Expressão ●●●●●
 Intimidação ●●●●●
 Manha ○○○○○
 Persuasão ○○○○○
 Socialização ○○○○○
 Trato com Animais ○○○○○

Outras características

VANTAGENS

Benevolência da Corte (Verão) ●●●●●
Imunidade Natural ●●●●●
Manto do Outono ●●●●●
Refinamento em Combate (Faca) ●●●●●
Vão ●●●●●
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

DESvantagens

CONTRATOS

Goblin (Entrar com o Pé Direito) ●●●●●
Outono Efêmero ●●●●●
Primavera Efêmera ●●●●●
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

PROMESSAS

Juramento dos Conspiradores (pelo Nome do Protetor; encargo: não revelar o envolvimento com Blue Jenny; dádiva: +1 em testes disputados com a Corte do Verão)

VITALIDADE

●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

GLAMOUR

■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FADO

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

LUCIDEZ

10	○
9	○
8	○
7	○
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Bênção da feição: 1/dia pode usar 1 ponto de Glamour para somar Fado à Vitalidade durante 1 cena

Maldição da feição: Não relança os 10s obtidos em testes que envolvam Manipulação, Expressão, Empatia ou Socialização

Tamanho: 5
Defesa: 3
Mod. de Iniciativa: 7
Deslocamento: 10
Blindagem:
Idade aparente: 13 (5 anos desaparecido)

Atributos: 5/4/3 • Habilidades: 11/7/4 (+3 Especializações) • Feição: Escolha uma Especialização gratuita na Habilidade Briga, Dissimulação ou Esportes; anote a bênção e a maldição
 • Contratos: 5 círculos • Vantagens: 7 círculos • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Tamanho = 5 para um ser humano adulto • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Lucidez inicial = 7 • Fado inicial = 1 • Glamour inicial = metade do máximo (determinado por Fado)

REX

Mote: “...é por isso que meu plano é o melhor para nós. O que me dizem?”

Histórico: Rex era pai de família. Ele tinha uma casa, uma esposa e dois filhos. Também tinha um ótimo emprego como representante de vendas de uma editora, o que lhe permitia viajar por todos os Estados Unidos. Mas ainda faltava alguma coisa em sua vida. Ficou angustiado com a idéia de que estivesse perdendo algo, entrou em depressão e, finalmente, começou a se automedicar com visitas a bares de hotéis e aeroportos. Foi num desses bares sem nome que Rex abriu seu coração para um desconhecido, explicando como ele achava que havia algo dentro dele que estava tentando sair.

Os anos que se seguiram foram confusos, mas Rex se lembra de ser torturado e instigado a brigar com outros cativos. Ele também se lembra do homem do bar dizendo-lhe que a chave para o crescimento era a dor.

Quando escapou, Rex estava irreconhecível. Enorme, cheio de cicatrizes e cego de um olho, ele voltou para sua família e descobriu que outro homem havia tomado seu lugar. Percebendo que não haveria como falar com a esposa e as crianças sem destruir suas vidas, ele entrou na Sebe e começou a andar a esmo. Chegou a Miami dois meses atrás e foi imediatamente aceito pelos outros rejeitados.

Descrição: Com bem mais de 1,80 metro de altura e acima dos 110 quilos, Rex é um homem grande. Ele tem diversas cicatrizes nos braços e no rosto e usa um tapa-olho branco sobre o olho esquerdo.

Por baixo da Máscara, a pele de Rex tem textura de pedra e suas cicatrizes lembram pequenas fissuras. O olho bom é muito maior que o normal e fica bem no meio de sua cabeça.

Dicas de interpretação: Você sofreu um bocado, mas a viagem até Miami deu-lhe bastante tempo para pensar no assunto. Sua condição ainda o assusta e deprime às vezes, mas você está decidido a tirar todo o proveito que puder de uma situação ruim. Se não há como voltar para sua família, você vai encontrar uma família nova aqui mesmo. Os garotos com quem anda agora parecem precisar de uma certa orientação, e você fica feliz em assumir o papel de pai.

Você andava questionado as decisões da Corte do Verão e, portanto, a oferta de Jenny não poderia ter vindo em melhor hora. Você lamenta ter de ludibriar a Corte que o aceitou, mas, se forem realmente tão maus quanto Blue Jenny afirma que são, eles merecem ser removidos do poder.

Equipamento: telefone celular, foto da esposa e dos filhos, sedã de quatro portas caindo aos pedaços.

Virtude/Vício: A virtude de Rex é a *Justiça*. Uma vez por sessão de jogo, ele vai recuperar toda a Força de Vontade perdida ao fazer a coisa certa, mesmo correndo o risco de sofrer uma perda pessoal ou um contratempo. A “coisa certa”, para Rex, é uma espécie de ética das ruas: nunca roube de quem não merece ser roubado, nunca dê informações erradas para quem pergunta como chegar a algum lugar, nunca tome o último centavo de ninguém. Seu Vício é o *Orgulho*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual impor suas vontades (e não suas necessidades) a outras pessoas, com algum risco para si mesmo.

BÊNÇÃOS E CONTRATOS

Investimento de Glamour: Rex pode usar dois pontos de Glamour por turno.

Bênção: Rex pode usar pontos de Glamour para melhorar as paradas de dados que envolvem Força, Briga ou Intimidação. Cada ponto de Glamour usado acrescenta um dado a uma parada.

Maldição: Rex não tem o benefício da regra de explosão do 10 nas paradas de dados que usam Autocontrole (exceto os testes de percepção que usam Raciocínio + Autocontrole e não ficam sujeitos a penalidades). Ele também fica sujeito a uma penalidade de -1 em Autocontrole ao usar o Atributo como característica de Defesa (ou seja, quando este é subtraído da parada de dados de outro personagem).

Sentir Cheiro de Carne: Rex se beneficia da regra da explosão do 8 nos testes de percepção baseados em Raciocínio. Ele consegue sentir o cheiro de coisas que normalmente não seriam perceptíveis pelo olfato, o que significa que, mesmo tendo visão monocular, seu olfato a compensa.

Juramento: Rex e seu bando fizeram um juramento de não revelar a ninguém o envolvimento deles com Blue Jenny. Enquanto mantiver sua parte da promessa, Rex receberá um dado extra quando estiver envolvido numa ação disputada com um membro da Corte do Verão. Se ele não cumprir a palavra e revelar o plano de Jenny, seu Protetor ficará ciente de seu paradeiro e, muito provavelmente, aparecerá para arrastá-lo de volta a Feéria.

Desbravador (Sonho •): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Inteligência + Fado, Rex descobrirá um detalhe a respeito da Sebe local a cada sucesso obtido. O poder não informa onde uma determinada característica está, mas pode revelar se ela está presente ou não.

Força do Bruto Medonho (Pedra •): Rex pode usar um ponto de Glamour de maneira reflexa e fazer um teste de Força + Fado para tentar acrescentar a sua Força um número de círculos igual ao de sucessos obtidos. Esses círculos adicionais vão durar só o suficiente para ele executar a ação que estava realizando quando ativou o poder.

Garras Dilaceradoras do Ogro (Pedra ••): Usando dois pontos de Glamour e passando num teste de Força + Fado, Rex consegue reduzir em um círculo a cada sucesso obtido a Durabilidade de um objeto. Exemplos: madeira, plástico e vidro grosso têm Durabilidade 1, ao passo que pedras e metais fracos têm Durabilidade 2.

Exibição Grandiosa de Poder (Pedra •••): Usando dois pontos de Glamour e passando num teste de Esportes + Fado, Rex ganha dois círculos de Força para fins que não envolvam combate. Se ele atacar alguém enquanto o poder estiver ativo, a Força adicional desaparecerá instantaneamente. Do contrário, o poder persistirá uma cena inteira.

Lauto Banquete de Vitalidade (Pedra ••••): Enquanto estiver comendo, Rex pode usar três pontos de Glamour (em dois turnos) e fazer um teste de Vigor + Fado para tentar se recuperar de ferimentos. Cada sucesso no teste converterá dois níveis de dano letal em dois níveis de dano contundente, ou um nível de dano agravado em dois níveis de dano contundente.

VANTAGENS

Esquiva [Briga]: Ao se Esquivar, Rex poderá acrescentar seu índice de Briga a sua Defesa, em vez de simplesmente dobrá-la.

Golpe no Tronco (Estilo de Luta: Boxe •): Rex consegue desferir golpes fortíssimos que deixam os oponentes tontos e ofegantes. Se os sucessos obtidos num único ataque baseado em Briga igualarem ou excederem o Tamanho de um alvo, a vítima perderá a próxima ação.

Manto do Verão: Para sua total vergonha, Rex exala uma brisa quente e pútrida ao respirar. Ele ganhará quatro dados, e não três, ao investir um ponto de Força de Vontade num teste baseado em Força.

Recursos: Rex ainda tem acesso a uma pequena conta bancária na qual ele costumava esconder dinheiro de sua esposa. Durante esta história, ele terá acesso imediato a \$200 em dinheiro vivo.



CHANGELING

OS PERDIDOS

NOME: Rex

JOGADOR:

CRÔNICA: Vida nas trevas

CONCEITO: Pai de família deslocado

VIRTUDE: Justiça

VÍCIO: Orgulho

FEIÇÃO: Ogro

FRATRIA: Ciclóptico

CORTE: Verão

Atributos

PODER	Inteligência:	●●●●●	Força:	●●●●●	Presença:	●●●●●
REFINAMENTO	Raciocínio:	●●●●●	Destreza:	●●●●●	Manipulação:	●●●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança:	●●●●●	Vigor:	●●●●●	Autocontrole:	●●●●●

Habilidades

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências	00000
Erudição	●0000
Informática	00000
Investigação	●0000
Medicina	00000
Ocultismo	00000
Ofícios	00000
Política <i>Cidade de Miami</i>	●●000

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento	00000
Armas de Fogo	00000
Briga <i>Submissão</i>	●●●●●
Condução	●0000
Dissimulação	●0000
Esportes	●0000
Furto	00000
Sobrevivência	●0000

SOCIAIS

(-1 se inepto)

Astúcia	●●000
Empatia	●0000
Expressão	●0000
Intimidação <i>Ameaças Físicas</i>	●●000
Manha	●0000
Persuasão <i>Fechar Negócios</i>	●●●●●
Socialização	●0000
Trato com Animais	00000

Outras características

VANTAGENS

Estilo de Luta: Boxe	●00000
Esquiva [Briga]	●00000
Manto do Verão	●00000
Recursos	●00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

DESVANTAGENS

CONTRATOS

Pedra	●●●●●
Sonho	●00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

PROMESSAS

Juramento dos Conspiradores (pelo Nome do Protetor; encargo: não revelar o envolvimento com Blue Jenny; dádiva: +1 em testes disputados com a Corte do Verão)

VITALIDADE

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●●●●●●●

GLAMOUR

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FADO

●●●●●●●●●●●●●●●●

LUCIDEZ

10	0
9	0
8	0
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Bênção da feição: *Pode usar Glamour para somar dados às paradas de Força, Briga e Intimidação.*

Maldição da feição: *Não relança os 10s nos testes de Autocontrole (exceto os de percepção) / -1 em Autocontrole como característica de Defesa.*

Tamanho: 5

Defesa: 2

Mod. de Iniciativa: 5

Deslocamento: 10

Blindagem:

Idade aparente: 35 (13 anos desaparecido)

Atributos: 5/4/3 • Habilidades: 11/7/4 (+3 Especializações) • Feição: Escolha uma Especialização gratuita na Habilidade Briga, Dissimulação ou Esportes; anote a bênção e a maldição
• Contratos: 5 círculos • Vantagens: 7 círculos • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Tamanho = 5 para um ser humano adulto • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Lucidez inicial = 7 • Fado inicial = 1 • Glamour inicial = metade do máximo (determinado por Fado)

SARA

Mote: “Pode parecer esquisito, mas... você me conhece?”

Histórico: Sara não se lembra de nada sobre sua vida antes de ser levada para Arcádia, mas, para sua frustração constante, ela se lembra de cada detalhe do rapto com uma clareza perfeita. Ela tinha parado no acostamento de uma estrada interiorana para consertar um pneu furado quando foi agarrada por trás e arrastada para o charco ao lado da estrada.

Foi trancada num porão e encarregada de consertar qualquer coisa que jogassem para ela, desde intrincadas bonecas mecânicas a pedaços imprestáveis de sucata. Era seu trabalho cuidar de Nimble sempre que o Protetor dos dois inutilizava o garoto pelo excesso de uso. Toda vez que a chamavam para repor uma das pernas de Nimble ou ajustar suas articulações, ela pensava mais no mundo de onde os dois vieram.

Um dia, os dois cativos começaram a se comunicar batendo na tubulação de seus aposentos e formularam um plano de fuga. Sara deu a Nimble a faca que ele usou para cortar a garganta de seu captor, e os dois escaparam juntos. Ela continua ao lado do garoto desde então e tenta tomar conta dele.

Descrição: Sara é miúda e tímida e costuma se esconder atrás de seus longos cabelos castanhos quando se sente insegura. Ela se veste de maneira simples e prefere saias compridas a calças.

Em seu semblante feérico, ela tem cara e jeito de avó. A pele fica amarelada e enrugada, e suas articulações, inchadas e nodosas. Ela tem a tendência de inspecionar e testar os objetos antes de usá-los, geralmente envolvendo-os com os nós aparentemente artríticos de seus dedos.

Dicas de interpretação: Você é brilhante. Consegue resolver qualquer problema e relembrar qualquer factóide... desde que não seja sobre sua vida antes do rapto. Sua amnésia é uma frustração e tanto, mas você sabe que se preocupar demais com o problema não o fará desaparecer. Em vez disso, você dirige sua energia para Nimble e o ajuda sempre que pode, mesmo que isso signifique matar o duplo dele.

Pode ser que não esteja exatamente interessada em derrubar a Corte do Verão, mas a promessa de Jenny de devolver às outras Cortes seu antigo poder é interessante, sim. Se a Corte do Outono tivesse mais uma vez todos os recursos do feudo franco a seu alcance, talvez estivesse disposta a ajudar um de seus respeitadas membros a recuperar a memória – e uma pequena parte de sua antiga vida.

Equipamento: carteirinha da biblioteca, conjuntos de pequenas chaves de fenda e alicates, pistola 9 mm (+2 nos testes de Armas de Fogo, com alcances de 20/40/80 metros).

Virtude/Vício: A Virtude de Sara é a *Temperança*. Ela vai recuperar toda a Força de Vontade perdida ao resistir à tentação de se entregar a excessos de comportamento (seja bom ou mau), apesar das recompensas que isso possa oferecer. Seu Vício é a *Ira*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao liberar sua raiva em situações em que isso seja perigoso. Se uma briga já estiver em curso, ela não vai recuperar nenhum ponto Força de Vontade. Tem de ser uma situação na qual a raiva seria inapropriada e sem justificativa.

BÊNÇÃOS E CONTRATOS

Investimento de Glamour: Sara pode usar um ponto de Glamour por turno.

Bênção: Sara pode usar um ponto de Glamour para se beneficiar da regra da explosão do 9 até o fim da cena nas paradas de dados que envolvem Destreza. Ela também pode usar um ponto de Glamour para acrescentar seu índice de Fado (1) a seu total de Esquiva (normalmente calculado como o dobro da Defesa) até o fim da cena. Isso só se aplica quando ela está se esquivando.

Maldição: Sara não tem o benefício da regra da explosão do 10 nas paradas de dados que envolvem Presença. Ela ficará sujeita a uma penalidade de -2 por inépcia ao tentar usar uma Habilidade Social na qual ela não tenha índice, em vez da penalidade normal de -1.

Domínio do Aço: Sara pode usar um ponto de Glamour e fazer um teste prolongado de Destreza + Ofícios, sendo que cada teste representa meia hora de consertos, marteladas e acabamento. Se conseguir acumular quatro sucessos, ela será capaz de alterar uma ferramenta de

maneira que venha a fornecer um bônus de equipamento igual a +1. É preciso que o objeto seja feito principalmente de metal. O efeito mágico passará depois de um dia. Nenhum objeto pode ser aprimorado dessa maneira mais de três vezes. Se tentar alterar um objeto uma quarta vez, Sara destruirá o implemento.

Juramento: Sara e seu bando fizeram um juramento de não revelar a ninguém o envolvimento deles com Blue Jenny. Enquanto mantiver sua parte da promessa, Sara receberá um dado extra quando estiver envolvida numa ação disputada com um membro da Corte do Verão. Se ela não cumprir a palavra e revelar o plano de Jenny, seu Protetor (caso ainda exista) ficará ciente de seu paradeiro e, muito provavelmente, aparecerá para arrastá-la de volta a Feéria.

Breve Encanto Reparador (Artifício •): Usando um ponto de Glamour e passando num teste de Ofícios + Fado, Sara consegue consertar temporariamente qualquer objeto. Ela consertará facilmente o aparelho, mesmo sem as peças e ferramentas necessárias, que ela poderá substituir por folhas, gravetos, pedaços de arame, fita adesiva ou objetos encontrados nos bolsos. Além disso, se o conserto exigir uma ação prolongada, o Contrato reduzirá pela metade o total de sucessos necessário. No entanto, esses consertos só persistirão durante todo o dia seguinte. Ao final desse período, o aparelho voltará à mesma condição em que se encontrava antes do uso do Contrato.

Toque da Ira do Artesão (Artifício ••): Sara pode usar dois pontos de Glamour (em dois turnos) e fazer um teste de Furto + Fado para tentar danificar de tal maneira um objeto que a coisa precisará de pequenos consertos ou ajustes para ser utilizada. O número de sucessos necessários para se completarem os consertos é igual ao número de sucessos obtidos por Sara somado à metade de sua pontuação de Fado (arredondando-se para cima).

Bênção da Perfeição (Artifício •••): Usando três pontos de Glamour (em três turnos) e obtendo oito sucessos num teste prolongado de Raciocínio + Fado, Sara pode abençoar um objeto, conferindo a quem o utilizar um bônus de +1 até o fim da cena.

Capricho da Fortuna (Lar •): Usando um ponto de Glamour e estabelecendo contato físico com o alvo, Sara impõe uma penalidade de -2 à próxima ação desse alvo. Ela só pode aplicar esse poder a um determinado alvo uma vez a cada hora. Se usá-lo na mesma pessoa mais de uma vez no mesmo período de uma hora, os usos posteriores irão afetar Sara, e não o alvo.

Favor da Fortuna (Lar ••): Sara pode usar um ponto de Glamour e estabelecer contato físico com o alvo para lhe conferir um bônus de +2 numa ação específica. Se Favor da Fortuna for usado para incrementar o mesmo tipo específico de ação — atirar num inimigo, subir numa sacada, perseguir uma presa — antes que o sol nasça ou se ponha desde a última tentativa afetada, o poder irá se voltar contra Sara. Toda vez que isso ocorrer, uma ação a ser decidida pelo Narrador visando um efeito dramático falhará automaticamente, sem o envolvimento de um teste com os dados.

VANTAGENS

Benevolência da Corte (Inverno): Sara fez alguns amigos na Corte do Inverno. Apesar de não poder pedir nenhum favor ou tratamento especial, o nome dela andou circulando. Ela receberá um bônus de +1 em todos os testes Sociais que envolvam membros da Corte do Inverno.

Conhecimento Enciclopédico: Sara é extremamente inteligente e tem uma boa memória para trivialidades; portanto, ela geralmente conhece pequenos fatos a respeito de assuntos que nunca estudou de maneira formal. Toda vez que se encontrar diante de uma situação alheia a sua esfera normal de conhecimento, ela poderá fazer um teste de Inteligência + Raciocínio para aparecer com uma informação útil a respeito do assunto em questão.

Manto do Outono: Um vento frio sopra periodicamente em volta de Sara, agitando-lhe os cabelos e a saia. Ela ganha um dado a mais no teste de ativação de qualquer Contrato que envolva Ocultismo.

Vão: Sara divide um Vão com Nimble. Eles construíram um abrigo subterrâneo perto de uma entrada para a Sebe no centro da cidade. Apesar da simplicidade extrema do lugar, Sara fez de tudo para garantir que as paredes sejam à prova de invasores.



CHANGELING

OS PERDIDOS

NOME: Sara

JOGADOR:

CRÔNICA: Vida nas trevas

CONCEITO: Sabe-tudo com amnésia

VIRTUDE: Temperança

VÍCIO: Ira

FEIÇÃO: Mirrado

FRATRIA: Artífice

CORTE: Outono

Atributos

PODER	Inteligência:	●●●●●	Força:	●●●●●	Presença:	●●●●●
REFINAMENTO	Raciocínio:	●●●●●	Destreza:	●●●●●	Manipulação:	●●●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança:	●●●●●	Vigor:	●●●●●	Autocontrole:	●●●●●

Habilidades

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	●●●●●
Ocultismo	●●●●●
Ofícios <i>Consertos</i>	●●●●●
Política	●●●●●

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento	●●●●●
Armas de Fogo	●●●●●
Briga	●●●●●
Condução	●●●●●
Dissimulação <i>Silêncio</i>	●●●●●
Esportes	●●●●●
Furto <i>Abrir Fechaduras</i>	●●●●●
Sobrevivência	●●●●●

SOCIAIS

(-1 -2 se inepto)

Astúcia	●●●●●
Empatia	●●●●●
Expressão <i>Piano</i>	●●●●●
Intimidação	●●●●●
Manha	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	●●●●●
Trato com Animais	●●●●●

Outras características

VANTAGENS

Benevolência da Corte (Inverno)	●●●●●
Conhecimento Enciclopédico	●●●●●
Manto do Outono	●●●●●
Vão	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

DESVANTAGENS

	●●●●●
	●●●●●

CONTRATOS

Artifício	●●●●●
Lar	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

PROMESSAS

Juramento dos Conspiradores (pelo Nome do Protetor; encargo: não revelar o envolvimento com Blue Jenny; dádiva: +1 em testes disputados com a Corte do Verão)

VITALIDADE

●●●●●●●●●●●●●●●●●●

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●

GLAMOUR

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FADO

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

LUCIDEZ

10	○
9	○
8	○
7	○
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Bênção da feição: *Pode usar 1 Glamour para ter explosão do 9 em testes de Destreza ou para acrescentar Fado à Esquiva até o fim da cena*

Maldição da feição: *Não relança os 10s nos testes de Presença*

Tamanho: 5

Defesa: 3

Mod. de Iniciativa: 5

Deslocamento: 10

Blindagem:

Idade aparente: 18 (5 meses desaparecida)

Atributos: 5/4/3 • Habilidades: 11/7/4 (+3 Especializações) • Feição: Escolha uma Especialização gratuita na Habilidade Briga, Dissimulação ou Esportes; anote a bênção e a maldição
• Contratos: 5 círculos • Vantagens: 7 círculos • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Tamanho = 5 para um ser humano adulto • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Lucidez inicial = 7 • Fado inicial = 1 • Glamour inicial = metade do máximo (determinado por Fado)

CHANGELING™ OS PERDIDOS

Um jogo narrativo de beleza e loucura



SUA JORNADA COMEÇA AQUI

*Esta brochura contém tudo de que você e cinco amigos vão precisar para jogar sua primeira sessão de **Changeling: of Perdidos**, o jogo narrativo de beleza e loucura da White Wolf/Devir Livraria.*

Descubra o horror e o deslumbramento dos Perdidos em "Vida nas trevas", um roteiro introdutório completo. Todas as regras necessárias estão aqui.

Você só vão precisar de alguns dados de dez faces e já podem começar.

Faz-se necessário o Livro de regras do Mundo das Trevas

Devir
DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br



DEVWW70900
ISBN: 978-85-7532-497-4



9

788575 324974