Cenário Metacinematográfico para OPERA

sinopse

Por Ricardo Salomon Silva americanhunter@bol.com.br

Este RPG e muitos outros estão disponíveis
para download ou consulta
no site do OPERA:

www.rpgopera.tk

Para entrar em contato com o autor, envie um e-mail para:

americanhunter@bol.com.br

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de
Leonardo Antônio de Andrade (**leoandrade@yahoo.com**)
e Rogério de Mello Godoy (**robservador@yahoo.com.br**).
A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (**www.rpgopera.tk**)

Esta obra tem sua distribuição gratuita,
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

Introdução

“Vai pro inferno!” - Coadjuvante nível 1 apontando a arma para a cabeça do Astro Principal
“Pro inferno você!” Astro Principal, após TOMAR a arma dele e socá-lo.
“Comando para Matar”

Nesse cenário, você será um astro de cinema. E então você se pergunta: oh, eu vou poder me desviar de balas, pular edifícios sem nem suar e atirar em 20 pessoas com uma pistola de uma só vez?! Então eu lhe digo: NÃO! Então você acha que sua ascensão será assim tão fácil? Pois não se esqueça, que em Sinopse, você interpretará a pessoa mais fraca, burra e incapaz de todos os outros seres da face da Terra: FIGURANTE DE FILMES AMERICANOS. Você não brilhará, pelo contrário, tentará sobreviver ao inferno em que se meteu, evitará ser morto das piores formas possíveis, e ainda, tentará conquistar o público! Pois, se você quer trilhar seu caminho pelos filmes, você tem que ser carismático, espirituoso, falar clichês sem sentido frases espertas nas horas mais inesperadas possíveis. Este é o único jeito de ganhar status até o ápice, o trono supremo do Astro Principal. Você trabalhará com outros figurantes. Eles querem roubar a cena. Não permita isso! Faça com que eles entrem na mira do Astro Principal (que pode ser qualquer lugar da face da Terra) ou deixe que os perigos do filme venham até eles. Em certos filmes, sobreviver já é um triunfo. Mas não pensem que o Astro Principal estará sempre contra vocês: ele pode ajudá-los uma hora ou outra. Isso é extremamente precioso! O Astro Principal normalmente terá um Coadjuvante com ele, para o caso das armas dos inimigos começarem a acertá-lo (para um figurante, não há tarefa mais árdua do que acertar o Astro Principal). O Coadjuvante tem uma posição estratégica no filme, e vai querer tirar vantagem disso! Impeça! Qualquer pessoa dentro do filme é um estorvo a sua imagem! Elimine-os!
Isso não vai ser divertido?
Confie em mim.

Importante: Uma nota antes de continuar

Eu fiz este cenário em honra do jogo chamado Paranóia, um RPG de humor negro em que sobreviver e conseguir status são as maiores metas. Usarei medidas conhecidas pelos mestres de Paranóia como o Sistema de Combate Tático Dramático, o elogio às ações espalhafatosas, o uso dos clones, sem falar na boa e velha desconfiança e punhaladas pelas costas entre PCs e NPCs - enfim, quero reacender o espírito de roleplay dinâmico de Paranóia neste cenário. Tudo isso será retratado aqui. Antes de me mandarem e-mails falando que o cenário é um plágio, asseguro que tenham lido bem este tópico.

Sobre o mundo de Sinopse

Existe um outro mundo por detrás dos estúdios. Neles, os personagens de cinema REALMENTE existem. Mas não como você pensa. Claro, alguns deles nascem com poderes inatos, como os Astros Principais que encantavam as telas lá pelos anos 70. Mas vocês não tiveram esta mesma sorte. Nascidos dos filmes, vocês se ajustaram a uma dura realidade. Claro, como você reagiria ao ver que você é fraco, molenga, idiota, e está destinado apenas a correr e gritar por aí antes de ser "enganchado" por psicopatas de capuz, ser vaporizado por raios de prótons vindos de naves alienígenas e ser baleado sem motivo por um cara truculento e musculoso que não foi com a sua cara? Não, você queria mais. Pouco a pouco, você foi sendo notado. Pouco a pouco você ia sobrevivendo aos filmes até aquele dia memorável, quando você carregou a pistola, apontou para cabeça daquele cara e disse: "Game over" ou qualquer outra frase de efeito. Só para então espalhar os miolos dele pelo s de filmagem! O público adorou, e os diretores também, e acabaram por promovê-lo. De agora em diante, você é um figurante nível 2! O público clama baixinho por você, mas você nota que isso deixa você mais forte, mais inteligente e mais habilidoso. S o público realmente amá-lo, talvez eles o tornem IMORTAL. Com esse pensamento, sabendo que seu destino é fazer filmes at a morte, você se dedica a entreter o público para ficar cada vez mais forte, até o ápice do Astro Principal, quando você será invencível, e nenhuma força poderá te deter. E ninguém impedirá seus objetivos...

Nota: Em termos de jogo, todos os personagens Figurantes nível 2 (e acima) tem a Característica Voto [grave]: entreter o público. Podem retirá-la apenas em campanha. Desculpe, mas esse é o preço do poder...

Outra nota: Ah, já ia me esquecendo: **Bem-vindo a Sinopse.**

Hierarquia e "Classes" de personagem

Existem vários tipos de pessoa dentro de um filme, mas seu status é definido pelo seu prestígio, o sucesso que consegui entre o público. Existem 3 classes, num subgrupo de 2 níveis para os dois primeiros. Parece simples, mas a transição entre eles extremamente árdua. Provavelmente os PCs não sobreviverão por muito tempo para progredirem, então, o Observador talvez deixe você jogar vez ou outra com uma classe maior. Peça com carinho. Ele vai concordar.

Aqui estão as classes:

- Figurante nível 1 (Apenas para jogadores experientes ou NPCs pés-rapados)

Pontos de Atributo: 9 a 13
Vontade e Percepção iniciais: 1 a 4
Nível de realismo: Semi-real (Pouca, muito pouca Sorte)
Pontos de Criação: 3 X Int-10 (Se ficar zero, bem, ele não sabe fazer nada!)

A ralé, as massas imundas de Hollywood. Normalmente eles são para encher multidões, mas de vez em quando, eles aparecem para dar uma forcinha aos outros personagens de maior status. Estes sortudos , por coincidência, são os PCs (coincidência que nada, tá no script). Recomendo que somente jogadores experientes os usem, porque eles morrem como moscas num filme de Hollywood. Não espere misericórdia por parte de PCs ou de NPCs. Eles nem vão notar que você precisa de ajuda. Para falar verdade, sua morte em filme é tão banal que astros experientes se esforçam para conotar o mínimo de sentimento pela sua perda. Conhece as inúmeras mortes de Kenny em South Park? Vê a reação das crianças? Algo parecido.
Aquelas pessoas que ficam andando por aí ou correndo gritando nos filmes são Figurantes nível 1.

Nota: Figurantes nível 1 são tão burros que é necessário comprar Alfabetização para que consigam ler ou escrever. Personagens recém-criados acima desse status não seguem essa regra.

- Figurante nível 2 (bom para iniciantes)

Pontos de Atributo: 14 a 17
Vontade e Percepção iniciais: 4 a 6
Nível de realismo: Semi-real
Pontos de criação: 3 X Int

Estes foram mais espertos. Viram que o sucesso em Hollywood não é feito com gritos de terror e exclamações de pânico (não pra isso que serve Figurantes nível 1?). Falaram seu primeiro clichê e disseram a primeira fala, E ELES QUEREM MAIS! Esse personagens são ótimos para começar. Trabalham no filme como soldados para o vilão ou "companheiros" do Astro Principal, mesmo que este os trate EXATAMENTE da mesma forma que os Figurantes nível 1.
Aqueles soldados de filmes de ação que o Astro Principal mata aos montes são Figurantes nível 2.

- Coadjuvante nível 1

Pontos de Atributo: 17 a 20
Vontade e Percepção iniciais: 7 ou 8
Nível de realismo: Heróico (níveis médios em Sorte)
Pontos de criação: 3 X Int + 10

Você progrediu um pouco. Talvez seja um capanga principal do vilão, ou um rival do Astro Principal. Já consegue dizer frases inteiras num filme (ohhhhh!) e já tem poder o suficiente para mandar um Figurante a morte certa. Este poder ainda é um pouco freado pelo Astro Principal, que normalmente está de olho em você. Coadjuvante nível 1 é um emprego trabalhoso, mas o caminho para a fama começa assim.
Wolverine já foi um Coadjuvante nível 1. Siga seu exemplo.

- Coadjuvante nível 2

Pontos de Atributo: 20 a 23
Vontade e Percepção iniciais: 9 ou 10
Nível de realismo: Heróico
Pontos de Criação: 3 X Int + 20

Tá chegando a hora! Você conseguiu o que poucas pessoas conseguiram: a confiança do Astro Principal! Você é um parceiro dele ou de um vilão. Está sempre com ele, e habitualmente você finaliza seus clichês e encerra seus bordões com um tiro bem n cabeça de quem ouviu. Está constantemente na mira de Figurantes e outros Coadjuvantes, loucos para se promoverem com su carcaça imunda.
Robin, Barney Rubble, e outros parceiros típicos são Coadjuvantes nível 2.

- O Astro Principal (somente para NPCs, seu apelão!)

Pontos de Atributo: 24 e avante!
Vontade e Percepção iniciais: 11 ou mais
Nível de realismo: Especial
Pontos de Criação: 4 X Int +30 ou mais, de acordo com o Mestre.

Enfim, chegamos à nata! Querido pelo diretor, odiado pelos figurantes, o Astro Principal é tão invencível que suas regras de realismo foram mudadas radicalmente: ele segue as mesmas regras de Heróico, mas com uma pequenina diferença: seu Atributo Sorte é INFINITO. Coisas más só acontecem com ele quando o Mestre assim desejar, ou em outras circunstâncias (veja "Direitos e Deveres"). Caso seu Físico seja reduzido a -3, ele será derrotado - mas não por muito tempo. Depois de 2D6 minutos (tempo padrão do discurso de triunfo do vilão), ele se levantará com o Físico totalmente restaurado, pronto para rachar a cabeça de quem o "matou". O Astro Principal só morre de duas formas: por suas própria mãos, ou de uma maneira tão dramática e cinematográfica que seria impossível de descrever com palavras (isso é

extremamente raro). O mesmo serve para os vilões de mesmo cargo, mas ao contrário do Astro Principal, eles frequentemente morrem da segunda forma...
Precisa mesmo de exemplo pro Astro Principal?

Evolução e Desevolução

Ao contrário das outras realidades de OPERA, os personagens ganham TONELADAS de Pontos de Experiência. Quando seu personagem estiver num filme, a estratégia e a lógica perecerão, e as ações cinematográficas vão dominar o destino de cada indivíduo! (Será que fui muito dramático?). Durante um filme, recebe-se Pontos de Experiência de acordo com esta tabelinha, mas o Observador pode adicionar ou modificar esses valores:

1 XP	Interpretação boa
3 XP	Interpretação espalhafatosa e carismática
5 XP	Ações audaciosas (o Mestre pode alterar de acordo com o perigo que o personagem passou)
10 XP	Matar um Personagem Inimigo Poderoso
15 XP	Dizer um clichê ou frase esperta antes de matar um Personagem Inimigo Poderoso
20 XP	Tudo descrito acima, numa cena de clímax, com o Personagem Inimigo Poderoso borrando as calças.
30 XP	Matar um Astro Principal inimigo (mais 5 PC para cada coisa a mais que fez, como se você pudesse...)

Estes pontos ganhos simbolizam o seu prestígio entre o público. Pontos de Atributo custam o dobro em vez do triplo, exceto Sorte, que tem custo normal (acredite, você vai precisar). Também pode retirar quaisquer Características Desfavoráveis, na hora que quiser (é comum ver um personagem ganhar um trauma num filme e perdê-lo logo na continuação) EXCETO o Voto, citado em “Sobre o mundo de Sinopse” . Você não pode retirá-lo.

Entretanto, se você se comportar de maneira muito chata durante a aventura, o Observador pode decidir RETIRAR Pontos de Experiência de você. Mais uma vez, a tabelinha:

-1 XP	Interpretação “suspeita” (Ele não é mais como naquele filme...)
-3 XP	Interpretação decepcionante
-5 XP	Deixar os telespectadores num impasse (“ô mestre, eu vou investigar este armazém todo para procurar pistas!”)
-10 XP	Mostras de covardia (o Mestre pode reduzir se o jogador puder disfarçar bem)
-10 XP	Começar a ter reflexões na hora da ação (“Mestre: ‘os figurantes estão atirando’! Jogador: ‘hmmm, eu vou...’ “)
-15 XP	Ditar regras em combate (“peraí, Mestre! Eu tenho um modificador de +1 para isso!”)
-20 XP	Desobedecer ou desrespeitar o Astro Principal (ou você é morto ou rebaixado, escolha)

O que você esperava? Se você não diverte o público, o público chuta você, te fazendo voltar à sarjeta dos Figurantes nível 1. **Só um recado ao Mestre**: não precisa dar penalizações a torto e a direito. Assim como os bônus, eles são raros. Só dê penalizações quando o jogador não se tocar mesmo, certo? Mas é só se acostumar com o espírito de Sinopse que logo logo as promoções virão voando para sua mão. E por falar em **promoções**, mais uma tabelinha:

Pontos Ganhos na classe atual	Promoção
20XP – Figurante nível 1	Figurante nível 2
50XP – Figurante nível 2	Coadjuvante nível 1
70XP – Coadjuvante nível 1	Coadjuvante nível 2
100XP – Coadjuvante nível 2	Astro Principal (vai nessa que ele chega até lá...)
Astro Principal	Você tem PCs nesse posto!!! Pirou, é!!

O inverso também acontece: se você perder Pontos de Experiência suficientes para um diretamente inferior conseguir se promover, será rebaixado. Exemplo: Barnold Atchimshenegger é um Figurante nível 2. Ele perdeu muito tempo investigando salas (-5 XP) e o jogador do personagem falou demais sobre seus bônus de metralhadora na hora do combate (-15 XP), totalizando –20 XP. Como um figurante nível 1 consegue se promover ao nível 2 com 20 XP, Barnold dirá tchau tchau à sua querida metralhadora. Vai servir de enfeite, seu Figurante nível 1 metido a besta!

A perda dos Pontos de Experiência é selecionada pelo jogador.Ele pode "pagá-los" com suas Características da mesma maneira com que ele compraria elas, ou deixar guardado, o que pode ser perigoso, porque aumenta-se as chances de ser rebaixado.

É impossível ser rebaixado quando se é Figurante nível 1, mas afinal, como você não tem falas, armas, ou qualquer coisa que o público goste, quem se importa com você, agora? Em Hollywood, existe um lema: "Se você não tem uma MG-34, você não tem nada." Portanto, quem for rebaixado para o nível 1, deve construir outro personagem.

Por falar nisso, com a promoção, o equipamento também muda. Dependendo do cenário, o Observador pode presentear pistolas d'água aos figurantes nível 1, até canhões de plasma para Astros Principais. Com a promoção, você também pode descobrir informações interessantes dentro do estúdio, se tal Astro Principal vai ser derrubado por seu Coadjuvante nível 2, entre outras coisas, para dar aquele toque de intriga na aventura.

Direitos e deveres do Observador (e do jogador) em Sinopse

O Observador de Sinopse será o público que está assistindo ao filme. Se ele estiver bocejando, é porque algo está errado. Os jogadores devem se esforçar para manter o Observador sempre de bom humor. Se ele está de bom humor, o público também está, então podem esperar Pontos de Experiência vindo daqui a pouco.

O Observador também tem uma missão: entreter os jogadores. Sim, porque ele estará comandando todo o resto do elenco: os outros Figurantes, loucos para roubar a cena, os Coadjuvantes, loucos para tirar todos vocês do caminho, e o Astro Principal, louco. Ponto. Se qualquer personagem do Observador estiver se comportando de maneira "anti-hollywoodiana", o próprio cara deve se alertar. Se ele se tocar e falar algo do tipo: "Vocês podem ouvir distantes vaias ao mesmo tempo que percebem o corpo de Severino Stallone se definhando", pode ter certeza que uma recompensa de 1000 XP está acertada pela cabeça desse cara, que está perdendo sua popularidade - e também seus poderes. É assim mesmo que funciona! O público adora quando personagens chatos batem as botas! Qualquer personagem. INCLUSIVE PCs. Menos o Astro Principal. Espere até ele perder sua imortalidade. Aí, a sequência padrão: carregar arma, zoom na vítima, frase de efeito, grito de terror e bum! 4 XP na manha!

Para um Observador ter sucesso em Sinopse, ele precisa ter noção do poder que ele tem. O poder para mudar o destino a seus moldes, e ainda fazer parecer imparcial. Foi pensando nos "NPCs Invencíveis" (Cthulhu, Paladino, Arsenal, Elminster e outros) que eu criei o conceito de Astro Principal. Nenhuma jogada de dados impede ele de fazer as coisas que quer. Ele é invencível. Dê essa impressão aos jogadores no primeiro momento de jogo.

O Observador também tem que se comportar como "Juiz Cinematográfico". Ao avaliar as jogadas dos personagens, ele tem que pensar que, em filmes americanos, o roleplay dos personagens - o jeito como eles descrevem a ação, vale muito mais do que a estratégia.

Mas o jogador, em situações de perigo extremo, pode fazer uma "Investida de Roleplay", descrevendo dramaticamente cada granada, tiro de Uzi ou paulada na cabeça. Isso entra em detalhes na próxima página. Um conceito muito bom chamado:

Combate Tático Dramático

Nada é impossível - principalmente em filmes americanos! Em momentos de puro perigo, o PC pode pedir preces ao diretor, entrar na zona de perigo, fazer uma cara heróica, dizer um clichê qualquer (até “Die, you bastards!” pode soar bem numa cena de ação) e então, lançar-se ao perigo, atirando ao esmo enquanto faz manobras cinematográficas para continuar viv E isso tudo SEM JOGAR UM DADO. O Observador será o juiz. Diga a ele o que quer fazer, ele dirá as consequências. Ele pode dizer a você que você conseguiu acabar com todo mundo, se você conseguiu descrever suas ações de maneira bem dramática, dinâmica e audaciosa, ou jogar 1D6 e comparar o resultado abaixo, mais bônus ou redutores “ao gosto”:

1- Desempenho fascinante! Acabou com todo mundo sem nem piscar!
2- Conseguiu uns arranhões... (o Mestre determina quantos ferimentos)
3- Está gravemente ferido! Alguém vai ter que tratá-lo! Se conseguiu ou não o que queria, isso é outra história...
4- Você morreu durante a ação. Mais uma vez o Mestre determina se você conseguiu ou não.
5- Você morreu inutilmente.
6- Você fez coisa pior tanto para os outros PCs quanto para os inimigos! (“Antes de ser morto, você fuzilou a coluna da mansão! Tudo está desabando!”)

O Observador determina que, com a ação, você perdeu certas quantidades de Sorte, dependendo do perigo que sofreu. É recomendado que ele perca quantidades consideráveis, já que toda a cena foi baseada em... bem, sorte.

Etiqueta em Sinopse

Aqui estão algumas dicas para sobreviver no mundo de Sinopse:

1- Heroísmo não é a melhor solução, mas não demonstre isso ao público! Então, Sr. Espertinho Que Adora Encher o Sac do Mestre, você acha que o Combate Tático Dramático vai salvar você de TODOS os Aliens babentos que ocuparam a nave? Se liga! Quando você está EXTREMAMENTE indefeso, o Observador pode dar algumas coisas interessantes para você se preocupar (que tal um teste de Vontade para não ficar pinel?). Algumas vezes, você tem que pensar, deixar que um bode espiatório sofra as consequências:

- Figurante nível 1 Billy?
- O que foi?
- Poderia investigar aquele corredor, por favor, tenho certeza que o público apreciará este gesto nobre e heróico
- Mas aquelas coisas estão vindo de lá...
- EU SEI. (Encara Billy com um olhar de “Coisa pior está bem na sua frente...”)
- Tá bom, tá bom (pega metralhadora de plástico barato e segue em frente)
- ...(alguns gritos e rasgos vem logo depois, 10 XP para quem teve a idéia)
- Oh, meu Deus, eles mataram Billy! [Sentimentalismo barato]
- Seus bastardos! [Idem]
- Bem, homens, vamos executar o plano A mais uma vez! Prontos... JÁ! (correm desesperadamente)

2- Valorize suas Conexões, se tiver. Eles podem fornecer equipamento e informação que com certeza o estúdio não cederia a você.

3- Não se preocupe com Cargo ou Recursos. Eles são inexistentes para personagens de Sinopse. Mas tome cuidado com as outras Características que escolher! O público pode até gostar de um personagem com o Trio do Assassino Alucinado (Fúria, Sanguinolência e Sadismo), desde que bem intencionado. Mas outras Características podem acabar de vez com a popularidade do personagem! Evite Covardia, Feio, Estigma Social e outras Características que não deveriam estar num astro de cinema! Entretanto, se o seu personagem for masculino, evite colocar Sensualidade, Atraente e coisas desse tipo. O cinema (com muita razão, a meu ponto de vista!) não precisa de mais um Leonardo di Caprio...

5- Tenha sempre o Astro Principal junto de você. Ele funciona como um ótimo escudo humano (nenhuma bala acerta ele mesmo...) e além disso, sempre que estiver em problema, ele pode dar uma força:

- (cochichando e entregando um falso contrato) Senhor Barnold Atchimshenegger, eu tenho esta prova para crer que o Coadjuvante nível 1 T-9999 é um sabotador da Paramorde Pictures. Ele pode estar querendo acabar com todos no filme neste instante! [Na verdade, T-9999 estava sempre pegando as boas cenas, e os outros Figurantes estavam armando um modo de retirá-lo do filme - permanentemente]
- [A música de suspense aumenta. Barnold aponta sua única pistola em T-9999, que congela de pânico]
- [A música de suspense é interrompida]
- Hasta la vista, baby. [Barnold explode o corpo de T-9999 com um único tiro]

6 - **(Importante!)** Uma coisa que não mencionei: não se preocupe com munição e mortalidade em Sinopse: a munição é infinita Bem, ela é QUASE infinita. O Mestre pode deixar que ela acabe nos momentos mais inesperados - naquela hora em que você iria fuzilar aquele Coadjuvante nível 2, por exemplo. Não seria divertido? Outra coisa: do jeito que escrevi o cenário, o Mestre não deve ter medo de matar os personagens. Como dizia Paranóia: “Mate-os. Mate todos eles”. Mas convenhamos dizer que público não gostaria que aquele personagem tão promissor morresse, não é mesmo? Assim, um personagem pode voltar a vida ou simplesmente aparecer de Deus sabe aonde (como Kenny de South Park. Ei, ele pode ser Figurante nível 1, mas é bem popular.) Um personagem revivido é uma cópia de si mesmo, com as mesmas Características e Habilidades. Mas atenção! Se seu desempenho antes de morrer foi decepcionante, talvez o mestre não permita que você reviva! (para evitar brigas, diga que “vidas” dele já acabaram nessa aventura) Talvez ele deixe, mas com um preço. Limpar a reserva de Sorte é uma delas. Outra coisa: PC que matou um "parceiro” não pode matá-lo pela segunda vez, pois a cópia é uma pessoa completamente diferente! Aos olhos do diretor, o PC morto por alguém que devia cooperar com ele (HaHaHa), por boas razões, era uma prova de que ele atrapalhava o filme, e uma cópia mais "controlada" vem para substituí-lo. Essa cópia também não sabe que tal personagem matou ele. Embora ele tenha todos os privilégios de seu antigo predecessor, sua memória se resume apenas em relatórios do filme. Ao contrário disso tudo, apenas inimigos principais seguem essa regra. O resto aparece para morrer por suas mãos, mesmo, então eles não reaparecem no filme depois que você os mata (figurantes, pffff...).
O Mestre pode determinar quantas vezes um personagem revive.

Kit de Aventuras do Mestre de Sinopse Feliz

Reuni idéias. Poucas, mas idéias. O Observador coloca no liquidificador na mente dele e cria uma aventura, ou começa ela toda do zero. Aqui estão os cenários e lugares-comuns recomendados para Sinopse:

- ***Os filmes*** - nada mais esperado, não é? A aventura começa com os personagens sendo chamados pelo diretor para um filme. Acredito que estes dois conceitos podem englobar o aspecto dinâmico e graciosamente violento de Sinopse:
- ***Ação*** - O campeão de vendas! Agradeça a eles - Se eu não tivesse assistido “O 6o Dia”, eu não estaria fazendo este cenário. É um bom filme para começar, já que vocês vão estar em companhia do Astro Principal e tudo o mais. Além disso, há várias oportunidades para ações heróicas e espalhafatosas. Em filmes de ação, os figurantes se saem muito bem.

- ***Até o Último Homem*** – Difícil de entender, mas um conceito muito fácil quando aprende: são aqueles filmes que começam com o Astro Principal, uns poucos Coadjuvantes e alguns Figurantes. Por algum motivo estranho e sem sentido (mortos encapuzados, ou com máscara de hockey, ou com garras, ou aliens babentos) eles ficam fugindo como menininhas assustadas, até que um número considerável de gente bata as botas de maneira bem cruel e violentamente criativa. Aí, é tarefa do Astro Principal dar cabo da ameaça (que para ele é tão difícil quanto andar e mascar chiclete a mesmo tempo) Este cenário é extremamente perigoso! Primeiro por que os figurantes têm o sumo dever de MORRER nestes filmes. Além disso, personagens chatos vão ter que chupar o dedo, pois eles não têm o direito de reviver. Apena personagens espertos e carismáticos sobrevivem do Até o Último Homem.

  - ***Missões do estúdio –*** O segredo do sucesso dos estúdios está em suas armas mais mortais: seus personagens. Vez ou outra os personagens são convidados ao mundo real, para fazer um trabalhinho sujo para seus criadores e diretores. Coisas que jogador de Vampiro já está acostumado: invasão de prédios, roubo de scripts, rapto de figurões da Censura, etc. Bom para um pouco de intriga e menos porrada.

  - ***A velha e boa psicodelia e idéias adversas*** – Talvez algo tenha dado errado. Talvez eles tenham caído num episódio dos Smurfs. Talvez eles erraram o estúdio e foram parar numa comédia ou num filme dramalhão (imaginando como é hedionda a falta de sangue e efeitos especiais) talvez eles se envolvam numa busca para descobrir o paradeiro de um Astro Principal desaparecido. Talvez eles estivessem fugindo do estúdio e da vida de astro de cinema (se eles conseguiram tirar aquele Voto, é claro) e estão sendo caçado por vários Coadjuvantes. Ou talvez eles estivessem envolvidos numa conspiração que envolve a destruição de todos os mundos, incluindo o mundo de cinema. Não há limites para a imaginação! Tente, invente, seja um Observador diferente!

Colorindo Sinopse

Não há um cenário fixo para Sinopse. Desde que seja um mega-estúdio com explosões e mortes diárias, está mais do que bom. Mas o melhor é dar algumas características ao cenário onde estão. Aqui vai algumas dicas:

- ✓ Dê uma personalidade para cada NPC, mesmo que ele tenha papel pequeno na história. Veja o Diretor, por exemplo. Ele poderia ser uma cópia barata daqueles vilões do 007 ou ficção científica: sempre oculto atrás da cadeira, com tapa-olho, gancho em vez da mão, etc. Talvez ele seja um antigo Astro Principal que aproveita as horas vagas para torrar alguns Figurantes.Além disso, NPCs variados dão certo em QUALQUER partida de RPG.
- ✓ Filmes americanos (principalmente os de hoje) tem um sumo dever de espalhar as mais absurdas engenhocas mega-tecnológicas do Pentágono, Serviço Secreto, Ordem de Mercenários ou qualquer outro clichê sem graça que eles botam. Sendo assim, o Observador pode presentear os jogadores com lasers de raio-X, computadores alienígenas co suporte a Windows e outras coisas extremamente absurdas que até o Diretor desconhece como funcionam. Mais uma vez, ajuda pegar exemplos da ficção científica e filmes de ação futuristas. Mas só uma coisa: o Observador dá o equipamento, mas não garante seu pleno funcionamento (hehehe). Ou ainda, jogadores Overpower que estão babando naquele canhão de densidade no vácuo (traduzindo: mini-buraco negro instantâneo) podem receber uma geringonça pa tratamento de unhas encravadas, um frigo-bar portátil movido a manivela, entre outras coisas praticamente inúteis.
- ✓ Não construa NPCs aleatórios. Sempre mantenha uma ligação entre eles, outros NPCs e o estúdio.
- ✓ O modo do cenário ser construído dá inúmeras possibilidades de elementos bizarros sem qualquer ligação com a realidade. Na aventura "Conspiração contra Joca McLane", há alguns elementos envolvidos, como os FX Users, especialistas em magia ilusória que fazem os efeitos especiais, e a Paramorde Pictures, as voltas com rapto de Figurante e alianças estranhas.
- ✓ Ajuste o cenário de modo a agradar os jogadores. Essa é a melhor coisa em qualquer partida de RPG.

Conspiração contra Joca McLane

Seria muito injusto se eu desse um cenário todo e dissesse para os jogadores se virarem, então, aqui está uma aventura para Figurantes nível 2, com todos os Atributos no máximo, para facilitar a introdução. O Mestre deve reunir os jogadores, faz um resumo sobre Sinopse, determinar a quantidade de Sorte (5 a 10 está bom) determinar o número de cópias para cada personagem (secretamente, mas 6 está mais do que bom) e seguir em frente. Por mais que eu tenha falado, essa aventura fica sem desconfiança e matanças entre PCs – deixe para a próxima, onde os personagens vão estar mais acostumados em resolve problemas com menos armas e mais cérebro! Não sou muito bom com aventuras, mas um Mestre legal pode adaptar para o qu achar mais cômico... ou desesperador para os jogadores!

Capítulo 1 – Introdução

Bem, vamos lá. Tudo começa com um chamado do diretor, em seu próprio escritório. (O Mestre pode descrever a imensidão de pessoas em uma só sala) Ele pede que vá até o depósito 56. Vocês foram convocados para um filme de ação, e devem pegar suas armas. O Mestre decide o destino dos desobedientes (de preferência com bastante tortura, OK?)

Ao chegar no armazém, os PCs podem ver as mesmas pessoas do escritório e mais algumas se amontoando no peque prédio. Parecem apreensivas. Pode pular esta parte se os PCs não quiserem fazer nada. Agora, se decidirem intrometer, eles poderão ver (empurrando uma porrada de Figurantes nível 1) o Astro Principal Joca McLane. Ensanguentado. Cambaleando. Isso não é bom.Ele vai alertar a todos para que não entrem no armazém, em hipótese alguma, e uma equipe de Coadjuvantes i investigar. O que quer que tenha sido, com muita certeza esses Figurantes nível 1 não vão querer se intrometer. Tática: faça co que eles ignorem o armazém, ponha o Joca McLane na frente, fale mil coisas, mate alguns, se quiser. O cérebro de RPGista deles vai entender que tem algo de interessante no depósito 56...

Deixemos para lá, por enquanto. O diretor requisitará equipamento de outro depósito. Os PCs não podem fazer nada, já que o filme está prestes a começar. Aqui, eles começam com uma Beretta e um colete à prova de balas
(B, C) 1 / 2 (0).

Os PCs vão ser colocados em um grande aeroporto e vão ser posicionados, juntos a outros figurantes, na frente de um escada rolante. Quando o diretor gritar “ação!”, os figurantes devem começar a atirar. Tradução: quando o diretor gritar “ação!” Joca McLane vai descer da escada rolante e fuzilar todos os figurantes! Aí é com você, Mestre. Se um jogador espert conseguiu se tocar (bom jogador de Sinopse) e resolveu usar alguém de escudo humano ou outra idéia (lembrando: outros figurantes na área!), permita. Se os jogadores resolvem esperar pacientemente a carnificina generalizada, não descreva o fuzilamento com frieza! Finja que o Astro Principal é “derrotável”. Finja, mas superficialmente:

- Ok, o diretor gritou “Ação!”. Então Joca McLane surge detrás das escadas começa a atirar em vocês!
- Peraí, mas não tem Golpe-Surpresa?! A gente tava esperando por ele!
- Ah, que pena, Alexandre, você foi fuzilado. Próximo?
- Vou atirar nele!
- Tá certo, vamos lá! [Rolar de dados. Falha crítica] Droga! Dado estúpido! Vou jogar outro! [Rolar de dados] É! Gostei desse dado! Tá certo, ele se esquivou e você foi fuzilado também, Ivan. Próximo?

Em circunstâncias de RPG normal, os jogadores provavelmente vão se irritar um pouco com tudo isso. É por isso que tão importante que você possa resumir o mundo-cão de Sinopse. Se ainda assim houver reclamações, prometa que será mais justo da próxima vez... he, he, he...

Qualquer um que sobreviver a isso ganha 1 Ponto de Experiência. Ouve-se um “corta!” e os cadáveres são retirados d cena. Os figurantes (ou as novas cópias, se preferir) são dispensados. Livres de trabalho, e livres para explorar o curioso depósito 56...

Capítulo 2 – Dungeon Crawl no depósito 56

Exceto por uma faixa de “Não cruze!” ninguém impede os PCs de seguir até as profundezas do armazém. Talvez você deva deixar mais interessante, se os jogadores forem um pé no saco com você e não queiram entrar no depósito de jeito maneira.

Uma vez dentro, pode-se ver um galpão recheadinho de caixas, que estranhamente fazem um labirinto (os fãs de D&D podem me aplaudir agora). Bote alguns enigmas e inimigos aqui (use o arquétipo “Serviçais de Stallone” no final da aventura) Depois de alguns testes de Perícia, pode-se ver uma caixa cheia de metralhadoras Vulcan. Deixe o primeiro babaca Overpowe dar uma olhadinha e faça um teste de Destreza –2 para uma coisa (Quem se importa, só 12 erra!) Se acertar, é MUERTE para esse personagem, que é acertado por uma enorme bala explosiva! (se um Astro Principal sai todo ensanguentado, imagina o qu ele faz com um Figurante!)

Pode-se dizer que os PCs vão ficar um pouco apreensivos com isso tudo. Um sucesso num teste de Percepção normal revela um homem fugindo entre as caixas na direção da entrada. Se eles seguirem-no até a porta (ou correrem gritando como garotinhas até a saída, depois do incidente) ele se mostrará como um homem alto e musculoso, portando uma arma enorme e trajando um uniforme com o hediondo símbolo de uma cobra enrolada num megafone. Sua testa tem a letra “W” aparentement tatuada. Um teste de Inteligência +2 revela sua identidade: Severino Stallone, um Astro Principal que desapareceu do estúdio fa algum tempo. Infelizmente, há algo de errado nele. O símbolo em seu uniforme e o W em sua testa são muito suspeitos. E os PCs têm certeza que aqueles olhos vermelhos e brilhantes, irradiando ódio, não são efeito especial...

Stallone não está a fim de sujar as mãos com Figurantes mixurucas, então ele larga um papel no chão e convida alguns inimigos para brincar com os personagens, um para cada um. Esses também trajam uniforme com o estranho símbolo e portam Auto Magnum 44. Não tem armadura, mas alguma coisa faz eles absorverem 1 ponto de dano de qualquer local (essa coisa eu deixo para o Mestre raciocinar) Nota: as metalhadoras Vulcan funcionam, mas não tem pente. Que peninha...

Com a luta vencida (não esquenta, eu ponho as fichas de todo mundo no final) eles podem examinar o papel no chão, pegar as Auto Magnum, e crachás com os dizeres “Olá! Eu sou _____” (os nomes é com o Mestre)

No papel está escrito um recado não muito convencional: “Isso foi apenas uma demonstração de força. Joca McLane não sobreviverá por muito tempo. Ele será incorporado à Warner, e a Paramorde Pictures reinará suprema!
D.”

Quem é essa Warner, e essa Paramorde Pictures? Quais perigos foram reservados a Joca McLane? Será que ele sabe demais? E como diabos Stallone conseguiu escrever isso tão rápido?!

Coisas de cinema.

Capítulo 3 – Para os amantes de hack-&-slash

Restaure os pontos de Físico dos PCs. Esse é um momento de puro impasse de aventura de RPG (aquele momento em que os jogadores quebram a cuca para encontrar pistas, mas não acham nadja) bem, talvez eles achem alguma coisa. O Observador pode deixá-los investigar o tempo que quiser, usando Conexões, o que é uma boa pedida, ou simplesmente interrogando NPCs por aí. Se eles acharem uma boa fonte de informações, podem descobrir várias cositas:

- Paramorde Pictures era o nome de um estúdio que faliu já algum tempo. Fontes de maior profundidade dizem que ele deu uma levantada recentemente, mas ninguém sabe de onde ele conseguiu o dinheiro para isso.
- Joca McLane é um Astro Principal inato. Portanto não teve a mesma educação que caracteriza os astros de filmes de hoje (confiar em ninguém, matar todos e coisa e tal) seu ponto mais fraco é sua benevolência com as outras pessoas (finge que não tem, mas ele tem) o que acaba gerando alguns inimigos, como Severino Stallone...
- Essa é altamente confidencial: Recentemente, um empresário da Paramorde Pictures fez uma proposta à Joca McLane para trabalhar no estúdio, acompanhado de vários guarda-costas. Se os PCs fizeram um bom trabalho para descobrir essa, vão saber de outra coisa: o empresário saiu do estúdio com uma cara de apavorado/vingativo. Os guarda-costas não estavam acompanhando ele...

- Algum tempo atrás, esse mesmo empresário fez a proposta a Severino Stallone, mas este também não aceitou.
- Depois de muita intimidação, algumas pessoas vão dizer a última vez que Severino foi visto: num cenário muito usado pelos diretores, um prédio de escritórios perto do estúdio. Durante um filme, a luz se apagou, e Stallone desapareceu.
- Um número considerável de Figurantes está desaparecendo de vários estúdios. Poucas pessoas poderiam ter testemunhado raptos ou subornos durante a noite, mas só contariam esta informação se tivessem bastante em jogo. (nã pense vida, porque o que não falta a astro de cinema é vida(s))

Ninguém faz idéia do "D" no papel, muito menos o que diabos é Warner. (a propósito, contar sobre o incidente no depósit 56 pode trazer sérias consequências, principalmente se contarem pessoalmente ao diretor! Talvez eles sejam enviados a uma busca para achar Severino na próxima aventura, ou talvez sejam mortos por saberem demais, quem sabe?) Pois bem, se os PC usaram de muito trabalho para conseguir pelo menos duas destas informações, ganham um Ponto de Experiência, ou quatro se descobriram todas elas.

Quando estiverem cheios de investigar, vai ser hora de trabalhar. O diretor tem uma tarefa especial a eles: uma cena do filn onde eles serão parceiros do Astro Principal (ohhhh). Eles têm que obrigatoriamente usar o equipamento cedido (Beretta e colete) mas podem esconder as Auto Magnum.

Os PCs e Joca McLane vão estar num helicóptero. Se eles descobriram a última vez onde Severino foi visto, eles identifica o prédio à frente como o mesmo prédio onde Severino Stallone desapareceu. Pode-se ouvir um "Ação!" ao longe. Nisso o helicóptero paira na frente do prédio. Parece estar havendo alguma encrenca por lá, já que se pode ver um tiroteio desgraçado lá embaixo, entre uns policiais e alguns punks. Joca McLane diz um clichê qualquer e pula para a cobertura. É recomendado qu os PCs façam o mesmo, pois o helicóptero vai cair em três rounds (uma bala acerta o piloto). Pulando, é recomendado seguir Joca McLane. Ele vai fugir do tiroteio e pular para o terraço. É necessário um teste de Destreza para escapar das balas. E não muito bom ficar dando sopa, pois os punks têm lindas Uzis, e estão querendo fazer picadinho dos PCs e da polícia (que por sinal, não vão durar muito).

Caso os PCs tentem acabar com os punks (e sobreviverem) ganham de 5 a 10 Pontos de Experiência. (O número de punks o dobro do de PCs. Use o arquétipo Figurantes nível 2)

Ao pular o terraço, chega-se a uma área de serviço. Nessa área, caso os jogadores queiram vasculhar (quem eu estou enganando, eles SEMPRE fazem isso!) um Mestre legal devia fazer eles conseguirem algo que os salve da última parte. Não esqueça, Mestre: quem vasculhar demais perde Pontos de Experiência por estar enrolando o filme! Joca McLane abrirá uma porta ao lado. Ela dá para um salão lotado de punks, dessa vez com pistolas Uzi. Eles são Figurantes nível 1, liderados por quatro ou cinco Figurantes nível 2 com submetralhadoras Uzi, mas há o triplo do número de PCs! Joca McLane acabará com todos se os PCs ficarem muito mau. Acabar com pelo menos metade dos punks sem morrer dá 10 ou mais Pontos de Experiência. Não esqueça de encorajar atitudes heróicas!

Segue-se até um elevador. Acontecem coisas legais no elevador. Há alguns estilos que o Mestre pode empregar, misturar (ou ignorar, se for o caso):

- Estilo Clássico: as cordas do elevador estão sendo cortadas! Os PCs devem achar o sabotador/problema e retomar o controle.
- Estilo Doideira: o elevador está sendo controlado por controle-remoto, e está indo para onde o Mestre malvado achar melhor. Os PCs devem escapar do elevador, ou retomar o controle.
- Estilo Final Fantasy VII: o elevador está descontrolado e vai para andares aleatórios, que podem ter alguns inimigos ou reféns-idiotas-Figurantes-nível 1. Acaba quando o Mestre quiser.

Assim como o roteiro se segue, o pessoal deve parar no andar 66. O confronto final...

Capítulo Final – O rapto de Joca McLane

Os personagens se encontram em um grande salão de escritórios sofisticado, com um grande vitral para fora, mas vêem um cena aterradora: o grande vilão dos filmes, Baal Pachino, aparece pregado (literalmente!) na parede. Joca McLane tenta contactar o estúdio, mas não obtém resposta. Nisso, aparece as mesmas figuras do depósito 56, um para cada PC, dessa vez carregando Paramorde Pistols, que fazem muuuuito dano! Espero que eles tenham vencido, pois na frente, aparece Severino

Stallone e um homem estranho, com vestes parecidas com o uniforme do Astro Principal renegado, mas sem aquele olhar demoníaco. “Até que enfim você aparecereu, Joca. Mas sua sorte acabou! Elminspielberg, acabe com estes idiotas!”

Tá na hora do pau! Joca McLane pega sua metranca e confronta Severino Stallone. Elminspielberg é um “FX User”, o mago do cinema, mas não se preocupe: suas magias são apenas ilusórias. Caso uma de suas magias finja algum dano, o PC leva dano normal até cair desmaiado, mas os pontos de Físico não são perdidos. Use isso para deixar os personagens apreensivos! A qualquer momento que quiser, ele fugirá com Teleporte.

Após o combate, Joca McLane é derrotado. Stallone pega o corpo nocauteado e pula da janela. Não sem antes deixar um presentinho: uma bomba! E agora? Bem, um teste de Explosivos –2 desativa. Mas um Mestre legal pode achar que isso seria justo demais, não é? Então vamos deixar mais interessante: a bomba não desativa por meios normais. Os carinhas vão ter que quebrar a cabeça para tentar sair de um prédio em dez rounds.

Se eles fizeram bum, vão ter que construir novos personagens na próxima. As informações que seus “antecessores” descobriram devem ser na forma de boatos, e os PCs devem se comportar como se não soubessem dessas informações.

Se eles escaparam, o diretor lamenta a perda de mais um Astro Principal, mas presenteia todos com 10 Pontos de Experiência (a câmera filmou toda a batalha na última hora). Quem mencionar o envolvimento da Paramorde Pictures com o rapto de Joca, bem, mesma fórmula que você viu acima: Outra aventura, ou talvez queima de arquivo para os personagens que sabem demais. Entretanto, certas perguntas ficam no ar.

Mas isso (Graças a Deus!) é trabalho para o outro Mestre...

Conclusão

Umas lembranças ao Observador: fique esperto com as ações dos personagens durante o filme! (Aúltima parte da aventura) Lembre-se da tabelinha de desevolução e dê umas penalidades aos jogadores que ficam fugindo, reclamando de besteiras ou discursando regras. Outra coisa: o depósito 56 é totalmente opcional, mas de certa forma, necessário para entender o que diabos está acontecendo. Caso os PCs queiram uma aventura a parte, investigando boatos e interrogando astros, deixe ela acontecer. Caso eles queiram porrada, pule. Esta é uma aventura totalmente flexível. Pode deixá-la bem curta, ou bem longa. A decisão é com o Mestre.

Fichas dos personagens

Joca McLane – Astro Principal

É o típico Astro Principal: duro na queda, com a barba por fazer, fala uma porção de besteiras e clichês. Tem uma qualidade (ou seria defeito?) rara entre os astros de cinema: coração mole, faz um pouco de tudo para manter Figurantes vivos (os que trabalham junto com ele, claro), embora não demonstre muito isso. Teve uma desavença com Severino Stallone há algum tempo. Mal sabe ele que eles acertarão as contas em breve...

Físico 10	Vontade 10	Físico Ampliado (1)	Voto grave: entreter o público
Destreza 10	Percepção 10	Destreza Ampliada (1)	Voto grave: proteger seus “colegas” de trabalho
Inteligência 10	Sorte ∞	Benevolência leve	Conexões (2) Armas de fogo (4)
		Reputação boa em escala mundial	Explosivos (2) Carisma(2)
		Hábito Detestável leve: leva o trabalho muito a sério	Briga(1) Intimidação(1)

Itens: colete de Kevlar

Metralhadora MG-34 com Lança Granadas +2/+4 cad 4 D2+2

No modo Lança Granadas: Poder 3, Carga 2, TR+1, TM+2 (Teste Destreza+Explosivos), cad 1

Severino Stallone – Atualmente sem posto

Uma mudança misteriosa aconteceu no corpo e na mente de Severino. Está completamente insano, sempre frisando às pessoas sobre seu dever com a Warner, como quer se vingar de Joca McLane por impedí-lo de fuzilar um Figurante, e coisas assim. Quando fala com os PCs, não deixa de usar as palavras "verme", "idiota" e "inútil". Muda de humor repentinamente e c gargalhadas sinistras enquanto atira.

Físico 12 Vontade 11 Destreza 8 Percepção 12 Inteligência 10 Sorte ∞	Físico Ampliado (3) Explosivos (4) Destreza Ampliada (3) Estigma Social gravíssimo (aparência demoníaca) Armas de fogo (4) Psicopata Sanguinolência gravíssima Sadismo leve Briga(2) Cargo(4) (Paramorde Pictures) Voto leve (Acabar com Joca McLane) Voto grave (servir a Paramorde) Escamas (3) (Na verdade, uma aura de proteção)

Itens: Traje Militar (sem capacete)
Paramorde Shotgun: +1/+2, cad 1,5 , D2+6 (bala explosiva, divida pela metade a proteção das armaduras)
2 Granadas: Poder 4 Bomba relógio C4 (usada logo antes da fuga)

Elminspielperg

Embora não precise, este membro dos FX Users, uma ordem de magos ilusionistas encarregados dos efeitos especiais nos filmes, sempre usa um manto vermelho, óculos e boné. Foi banido da ordem dos magos do cinema por abrir seu próprio estúdio, o Magic Missile Pictures. Dizem que todos os filmes dele são feitos de sua magia, sem a ajuda de ninguém. Bem-humorado, gosta muito de seu estúdio e perderia a vida por ele. Misteriosamente, Elminspielperg não tem intenção de matar os PCs. A qualquer momento de perigo, seja dos PCs ou dele, ele fugirá com Teleporte, o que deixará Stallone com cara d bobo. De fato, embora seja incrivelmente poderoso, ele está (aparentemente) cooperando com o inimigo. Por que será?

Físico 6 Vontade 10 Carga Mágica 30 Destreza 5 Percepção 9 Inteligência 15 Sorte ∞	**Magias**: a escolha é sua, Observador! Elminspielberg pode fazer qualquer magia baseada em Ilusão, e outras que você quiser criar.

Aptidão mágica (15) Benevolência leve Carisma (3) Inteligência Ampliada (4) Orgulho grave Reputação Má entre a ordem dos magos e Boa em escala nacional Característica Óbvia: manto, boné e óculos Voto gravíssimo: proteger seu estúdio	Itens: Amuleto (proteção 4/4 em todas as partes)

Serviçais de Stallone

Não há muita coisa a acrescentar. Eles eram antigos Figurantes que desapareceram de vários estúdios em Hollywood, mas como eram Figurantes, ninguém deu muita atenção. Assim como Stallone, carregam um pouco de insanidade junto com o uniforme misterioso, os olhos vermelhos e o "W" na testa.

Pontos de Atributo: 15	Características Iniciais
Pontos de Criação: 3 x Int + 10	Sadismo ou Sanguinolência Pistolas (0) Metralhadoras(0)
Atributos Normais:	Voto grave (servir a Paramorde) Explosivos(1)
Físico 6 Vontade 4	Cargo (1) "Escamas" (Na verdade uma aura de proteção)(1)
Destreza 5 Percepção 5	Equipamento: Vários tipos de armas, entre eles modelos da Paramorde.
Inteligência 4 Sorte 0	Nesta aventura há a Paramorde Pistol: +2 +4, cad 1,5 e D2+2
	A bala é explosiva: divida as proteções pela metade.

Punks terroristas – Figurantes 1 ou 2

Pense naqueles terroristas de Duro de Matar.

Pontos de Atributo: 10 ou 14
Pontos de Criação: 3 x Int – 10 ou 3 x Int
Atributos: Começam com Pistolas (0) e Metralhadoras (0)

Nível 1	Nível 2
Fis 4	Fis 5
Des 3	Des 5
Int 3	Int 4
Per 2	Per 5
Von 3	Von 6
Sor 0	Sor 5

Peculiaridades: Figurantes nível 1 são o ápice da burrice: não sabem falar, só gritar e grunhir. Às vezes emitem um "Só!". Figurantes nível 2 são os típicos capangas de traficantes de drogas de São Paulo. Estão sempre falando: "Tão quebrando o barraco!" "Ó queu rolo o trezoitão e a casa cai pro teu lado!"

Agradeço a todos que leram o texto.
Quaisquer comentários, mande aí!
americanhunter@bol.com.br

Obrigado e até mais!
Ricardo Salomon Silva