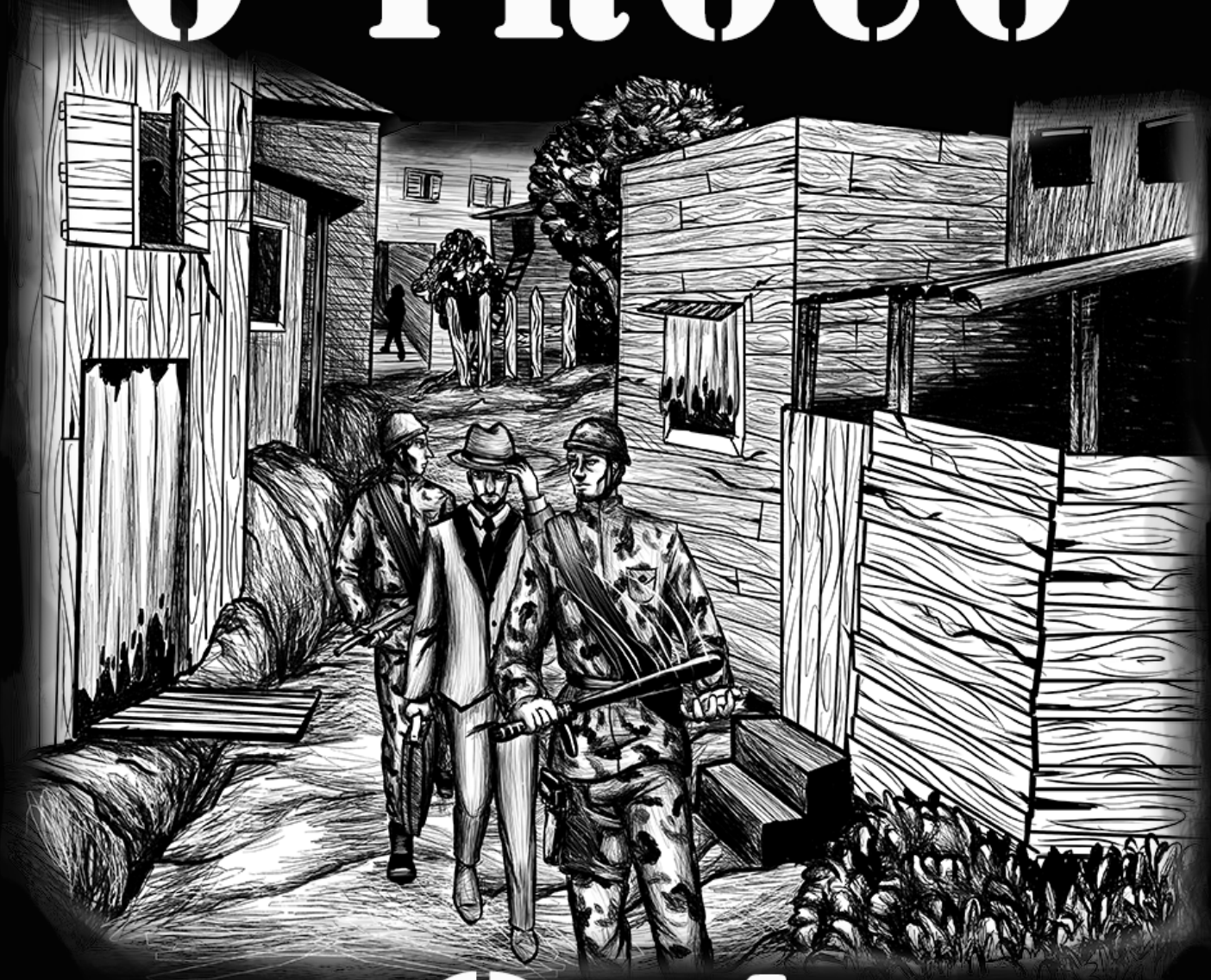


O TROCO



D
O
S 64

O Troco dos 64!

**Uma Aventura
Resistência Glórqui**

Uma aventura escrita para a “Game Jam – 64 Nunca Mais!”,
da editora *Coisinha Verde*.

#JAM_64NUNCAMAI

Jogo é Arte. Arte é Resistência (no nosso caso, Glórqui)

FASTPLAY GARRUCHA

O Troco dos 64!

PATAS E CAUDAS



AVANTE!

PRELÚDIO

Assim que os zomi chegaram, eles eram poucos e os glórquis muitos. Os zomi àquele tempo procuravam não causar alarde nem parecer perigosos, ofereciam penduricalhos e cacarecos por amostras de coisapreta e outras coisas que agradavam seus cientistas. As táticas eram similares às empregadas nos tempos de imperialismo colonialista em Zero. Os glórquis, contudo, era uma espécie diferente e reagiam diferentes. Sem chefes para 'vender o povo', não caíam em ciladas e quando o petróleo foi confirmado em grande parte do planeta, o lema "Nosso Óleo" começou a ser dito pelos zomi. Eles já haviam dito isso antes, quando propunham extrair o óleo de Tchuruba sem saberem que ela era habitada, mas já haviam deduzido que o planeta era rico naquele recurso por suas observações astronômicas. Agora, a linha dura deles começava a repetir essa propaganda, alegando que os Glórquis estavam se apropriando do "destino das nações" dos zomi, assim, com a anuência do seu Mal, o uso da força foi liberado, assim como foi proibido aos zomi reproduzirem e estudarem abertamente a cultura glórqui.

O auge dessa selvageria foi comandado pelo Cel. Lartus, um homem frio e terrível, determinado a extinguir a nascente Resistência Glórqui, por sua vez uma reação à própria ação violenta da zumanidade. Cel. Lartus capturou e levou para seu acampamento um total de 64 glórquis para tentar extrair informações sobre a Resistência e sua liderança, mas no fim, aplicou o uso da força ali mais para "servir de exemplo sobre quem manda aqui". Depois de torturados, foram reunidos em um evento público e executados. O evento ficou conhecido como o Golpe nos 64, em razão da execução múltipla dos glórquis. Os zomi alegavam ser a Resistência sua justificativa para sua agressão e demandavam o amansamento dos glórquis. Por sua vez, mais e mais glórquis se uniam à Resistência conforme percebiam que não importava quão obedientes fossem os zomi não veriam limites na exploração e abuso.

Por anos esse conflito se estendeu, até os zomis voltarem às abordagens mais sutis, exauridos pelas sabotagens da Resistência, cercados pelas críticas e denúncias que manifestantes do seu próprio povo faziam, informados com os esforços e apoio da Resistência para denunciar a violência zumana – foi dessa colaboração que surgiu o hino da Resistência Glórqui. No presente, contudo, uma nova crise atinge os preços do combustível em Zero, o GAS tá caro e a culpa é da Resistência, é o que dizem mesmo isso se devendo muito mais à especulação e a problemas na infraestrutura do transporte espacial... Dessa voz ignorante um novo Cap., Slob Orano, foi indicado para supervisionar a região de Pingafogo, um notório centro de recrutamento de glórquis para a Resistência. O Cap. Slob Orano está determinado a retomar o combate violento contra qualquer sombra de resistência e quer celebrar o Golpe nos 64, que segundo seu Tenente Assessor 03, acabou chamando de Aniversário dos 64 pelo Bem da Família, um grande desfile militar com toda a pompa que podem ostentar os zomis se realizar nas ruas de Pingafogo.

Porque Glórqui bom é Glórqui morto!

Cap. Slob Orano



O TROCO DOS 64

O Troco dos 64 é uma aventura “one-shot” ou “garrucha”, porque também tem só um tiro, a segunda que fazemos para a Resistência Glórqui, RPG nacional criado pela Jotun Raivoso. Você pode jogar essa aventura com um grupo de amigos uma vez só, aprender um pouco do sistema e criar sua própria aventura depois ou pode usá-la como gancho inicial para uma campanha, ou ainda, incluí-la no meio de sua campanha, se você já começou uma. Os personagens prontos a disposição são exemplos de Glórquis sem experiência adicional adquirida em campanha, logo, talvez você queira ajustar o volume e gravidade dos Desafios em um jogo no meio de uma campanha.

Como aventura-garrucha, você só precisa desse documento para jogar. Os Desafios propostos estão descritos e qualquer outra coisa você pode improvisar. Tendo o livro Resistência Glórqui em mãos você pode criar seus próprios personagens para jogar essa aventura e inventar novos Desafios para ela sem dificuldades.

Em *O Troco dos 64*, os personagens são membros da Resistência Glórqui, grupo que não aceita a autoridade, em alguns casos, nem mesmo a presença dos zumanos em seu planeta, já que vieram de outro para explorar seus recursos naturais. Os zumanos, se não sabem ainda, são a raça mamífera alienígena similar aos glórquis, que são vivíparos de sangue frio, geralmente, bípedes... Na maioria das vezes, enfim, os zomi são humanos, mas moravam num planeta gêmeo chamado Zero, que orbita do lado do planeta dos Glórquis, Tchuruba. Os zomi chamam Tchuruba de XFUrf-14 e viajam de seu planeta para lá em foguetes de aço carregando todo tipo de ferramenta que Tchuruba nunca viu, eles estão na idade da indústria automotiva, movida a óleo e querosene, mas também dominam a eletricidade... Gerada também com óleo e querosene. A sua Capital em Tchuruba é uma réplica de uma cidade zumana de tijolos e concreto, mas em Pingafogo, cidade onde o jogo ocorre apenas alguns prédios é dos zomi, barracões, fábricas e quartéis, a maioria que habita aqui são glórquis habituados a trabalhar para os zomi em troca do acesso à terra que originalmente era deles.

Pingafogo, chamada assim por ser erigida na vizinhança de um vulcão, há algum tempo não vê uma erupção e os túneis debaixo dela, antigamente usados para abrigar o povo das explosões e fumaça vulcânica, hoje guardam uma sociedade oculta dos zomi, onde glórquis podem fazer o que bem entendem, desde seus rituais homenageando os Terrigartos ao consumo de suas bebidas tradicionais sem supervisão zumana, como seu apreciado chitaque.

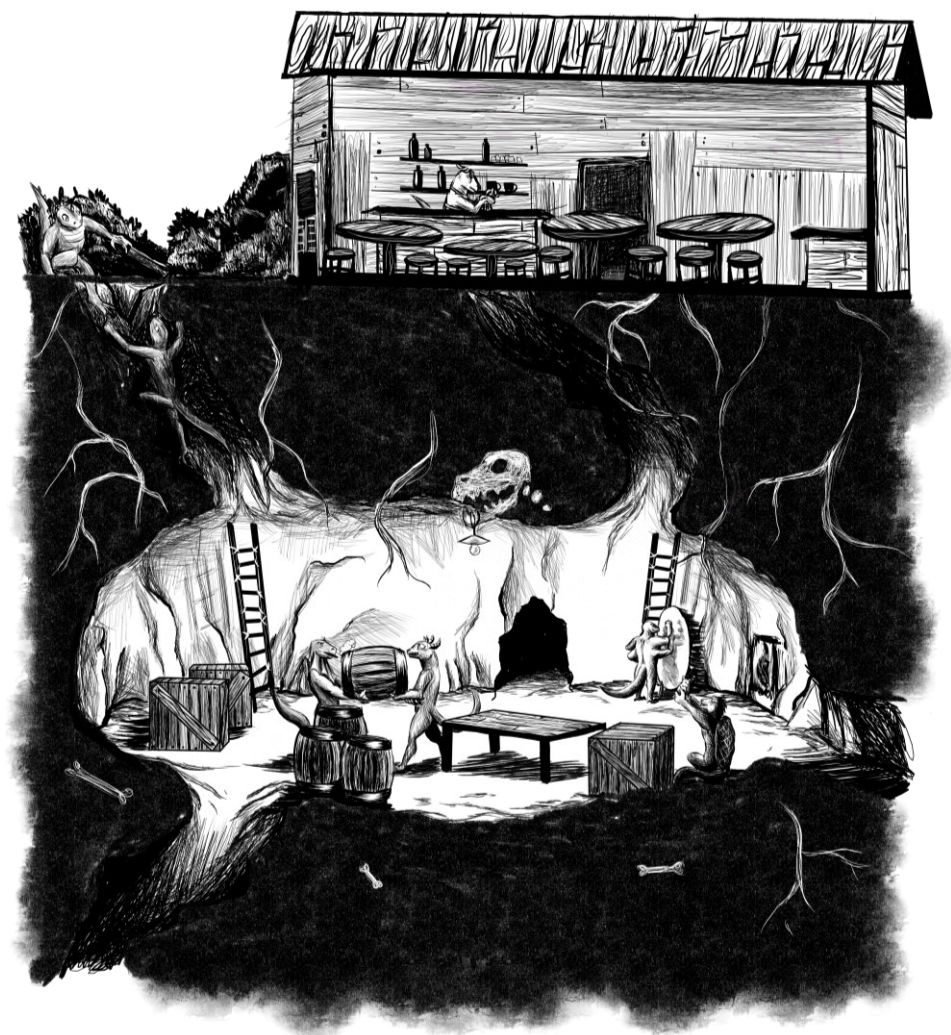
Acima, os zomi tentam regular os glórquis como podem. Restringem a hora que podem dormir, inspecionam seus bares e tavernas para checar se estão se reunindo para fins de política ou religião. A maioria das prisões costuma ser por “vadiagem” ou “desacato”, já que os glórquis nem sempre lidam para a hierarquia dos zomi ou sua “ética do trabalho”. Glórquis presos acabam indo para campos de trabalho forçado, onde cumprem sentenças a perder de vista, ressaltados aqueles com amigos com recursos o bastante para subornar autoridades para liberá-los mais cedo.

A Pingafogo de cima é um lugar de “vida fácil” para os glórquis, pois para lá migram recursos de outras comunidades, expropriados pelos zomi e redistribuídos aos glórquis que lhes prestam serviços por ali. Há bares, sapatarias, lavanderias, vários serviços exclusivos para os zomi, operados por glórquis que moram nos casebres empilhados uns sobre os outros na vizinhança da Avenida Braseira, chamado por conta de ser o primeiro lugar a pegar fogo quando o vulcão costumava explodir, tem uma praça no centro que é justamente onde sempre cai a primeira bola de fogo... Os zomi, teimosos, construíram um monumento por lá, um Mal qualquer montado num cavalo – nunca trouxeram um cavalo até Tchuruba, mas está lá um cavalo de bronze na praça. Muitos glórquis chamam a praça de praça do zomicórnio pensam que aquele zomi é na verdade um meio-bicórnio, isto é, tem as pernas de um bicórnio, como alguns glórquis mutantes têm também seis pares de membros, sendo quadrúpedes como um centauro... Enfim! A “vida fácil” é com todas as aspás possíveis, pois os glórquis são atraídos para lá como mariposas para a luz. Os empregos são disputados e o salário é baixo, muitos precisam trair seu povo para ganharem o alimento e abrigo de cada dia. O Cap. Slob Orano tem empregado mais e mais propaganda sobre o “futuro” de Pingafogo depender da delação de membros da Resistência e tenta alienar o maior número de glórquis com a idéia de que eles têm que ser mais parecido com os zomi, se quiser “ser alguém na vida”. Certamente ele dá muito mais atenção aos seus colegas de farda, onde frequentemente faz piadas sobre os nativos e como não merecem nada do planeta, excetuando aqueles que são leais como os “menos primitivos” da espécie. Ele fala na rádio com frequência, para tudo que é zomi e glórqui ouvir.

Embaixo a coisa é diferente, além de abrigar Glórquis livres da vigilância zumana, a Resistência estabeleceu um Centro de Comando, ou algo similar, para uma organização sem chefia definida. Ali facções mais ou menos extremistas se agrupam em alcovas para planejar ações contra a ocupação zumana por toda Tchuruba. Os glórquis da Resistência em Pingafogo pregam cartazes e rabiscam as rochas com caricaturas do Cap. Slob Orano e seus três

assistentes (01, 02 e 03), com amplas doses de humor e criatividade, várias vezes usando as próprias frases dele para zombar da sua suposta superioridade.

Alguns se dedicam a coletar amostras de áudio em discos de prata e fotografias para compartilhar com zumanos favoráveis, que prometem reproduzi-las em Zero para conseguir uma destituição do zomi abominável que ali está. Outros preferem uma abordagem mais direta, planejando diuturnamente como separar a sua cabeça cheia de bobagens racistas do resto do corpo. Por fim, há aqueles que se satisfarão apenas de vê-lo fracassar miseravelmente e certos de que ele causará a própria derrocada.



Em Pingafogo, os Glórquis só promovem balbúrdia.

Cap. Slob Orano

Estas três abordagens são chamadas em Pingafogo de Nova Era (a que prevê uma convivência pacífica com zumanos gente fina); Carmim (porque essa outra quer resolver tudo derramando sangue); e Zorreira (porque quer ver o circo pegar fogo com os zomi e todo mundo dentro).

Nessa aventura os jogadores podem escolher qual das facções eles querem apoiar e se integrar a um dos planos de ação. Eles também podem bancar os agentes duplos e dedarem os planos de uma entidade para outra. Isso não significa que os glórquis vão se deixar tapear por uns calangos que fingem ser seus amigos, eles estão bem em alerta, pois sabem de muitos traidores por aí. Cada uma tem seu plano para lidar com o evento planejado por Cap. Slob Orano, um grande desfile das tropas estacionadas em Pingafogo e região, bem no aniversário da execução dos 64 membros da Resistência. Tomarão parte veículos, blindados, dizem que até um cavalo, trazido especialmente para gerar a impressão nos glórquis de que estão completamente dominados e nos zomi de que seu líder é o máximo.

A Resistência irá fazer algo a respeito...

O RPG RESISTÊNCIA GLÓRQUI

Como deu para entender do sumário da aventura, Resistência Glórqui é sobre calangos bípedes, hábeis e inteligentes que se opõem a opressores (z) umanos. Esse jogo é um RPG de mesa que emprega dados de seis faces (d6), fichas de personagem preenchidas com lápis e que demanda só entender um cadinho das regras e conhecer a proposta do jogo para funcionar. Ele pode ser jogado também pela internet com o uso de calculadores de dados e salas de conferência online, ou simplesmente da maneira que preferir. Para entender como o jogo funciona, alguns conceitos principais precisam ser esclarecidos. Eles vão se repetir durante todo o jogo. São eles:

Atributos: São três, Muque (para as tentativas físicas), Míolos (para as tentativas intelectuais) e Fuça (para o não-sei-o-quê mais). Por exemplo, um Glórqui que tente enfrentar no “mano a mano” um dos zomi estaria usando o Muque. Se ele preferir pegar uma arma por perto e atirar, ou qualquer outra abordagem mais sutil e pensada, usa os Míolos. Se ele prefere acertar à traição ou usando uma distração e outro tipo de movimento “na malícia” e na ginga, emprega a Fuça. É mais fácil explicar numa briga, não é?

Predicados: São modificadores de 1d a favor em certas Tentativas que seu personagem tem talento ou treinamento. Ou desfavorecimento.

Vantagens: Sustança (sua “vida”), Pitaco (interfere no jogo) e Venta (sua energia especial)

Parada de Dados

Dependendo da ação, o Mestre definirá se é uma ação referente ao Atributo Mu, Mi ou Fu. Após, o jogador deverá anunciar se possui algum Predicado, Habilidade ou equipamento referente àquela ação que lhe adiciona algum dado extra. Cada ponto de Atributo equivale um dado à Parada de Dados do jogador, assim como todos os Predicados e equipamentos (a maioria dos equipamentos soma apenas um dado, alguns mais avançados ou bem especializados somam mais). Habilidades conferem bonificações singulares. Note logo abaixo que chamaremos de **Tentativa** a Parada de Dados do Jogador. O Mestre, por sua vez, tem sua Parada de Dados chamada de **Desafio**.

Dificuldades

Como algumas ações podem não ser realizadas com sucesso, será necessária a realização de testes com os dados. E, dependendo da ação e das conjecturas que a envolve, uma ação pode ser considerada **fácil, mediana ou difícil** para serem realizadas:

Ações fáceis são realizadas comumente pelos jogadores e que não apresentam nenhum obstáculo em serem desempenhadas, no entanto, há uma pequena chance de (ou o Narrador torce para) algo dar errado.

Ação mediana é a que os personagens geralmente realizam com facilidade, no entanto há um pequeno obstáculo (inclusive o Narrador de novo) contra eles e chance razoável de que algo saia de seu controle.

Já na **difícil** o personagem não possui qualificação, características e há certas restrições ou contratempos (olha o Narrador maldito aqui de novo) e, se algo der errado, muita coisa ruim pode acontecer.





O Narrador recolhe para si uma Parada de Dados respectiva à dificuldade do teste. Dificuldade fácil, ele possui um dado para rolar, enquanto a mediana, dois e a difícil, três dados. Oposta à Tentativa do jogador chamamos de **Desafio** a Parada de Dados do Mestre.

Ação Fácil	Parada de dados do Desafio = 1d
Ação Mediana	Parada de dados do Desafio = 2d
Ação Difícil	Parada de dados do Desafio = 3d
Ação decisiva	+1d para cada fator complicador

Tentativa X Desafio

Decidida a Parada de Dados, ambos os lados rolam os dados. O objetivo do jogador é superar com seus dados cada um dos resultados do Narrador e oriundo da dificuldade da tarefa que realiza. **O empate nos dados favorece a Tentativa.** Assim, a princípio, parece que se o jogador tem apenas um dado a favor da sua

Tentativa poderia vencer apenas Desafios fáceis. Isto não é verdade graças a um mecanismo chamado Explosão. Cada resultado que cair em “seis” adiciona um

Ações Decisivas – Por outro lado, se houver circunstâncias em que dificultam ainda mais o desenrolar do teste, o Mestre poderá utilizar mais dados (até seis) em sua parada de dificuldade. Decisão essa indicada àquelas ações decisivas, por assim dizer. Nestas ações, cada fator complicador que o Mestre contar acrescentará um dado à Parada de Dados de Desafio.

dado à Tentativa do e este dado pode gerar novos dados sucessivamente – a isto chamamos “**Explosão**”. O resultado desse novo dado é agregado ao resultado final como se estivesse ali desde o começo. Por outro lado, cada dado com resultado “um” transforma o menor resultado maior que um na Parada de Dados em outro resultado “um” – e isto se chama “**Redução**”. Como um resultado um apenas vence um resultado igual do Desafio (o empate favorece a Tentativa), fica bem mais difícil vencer uma Tentativa após uma Redução ou duas. Porém, se um jogador conseguiu “um” e “seis”, o seis pode até ser reduzido a um, mas um dado novo é jogado pelo jogador graças à explosão do seis.

Sucessos e Saldos

Sucesso são todos os resultados que foram maiores ou iguais ao resultado equivalente do Desafio. Cada Desafio tem um número inicial de dados que equivale ao número de Sucessos que o jogador precisa obter para ter uma Tentativa Bem Sucedida. Aos dados excedentes chamamos de **Resto**. Para vencer o teste, o jogador deverá ter uma quantidade de sucesso igual ou superior à dificuldade: ações **fáceis**, o jogador deverá ter no mínimo o saldo de **um sucesso**, para as **medianas dois**, enquanto para a **difícil, três sucessos**, e assim sucessivamente.

As paresas vencidas pelo Desafio reduzem o saldo de sucessos obtidos. Quando o Saldo de Sucesso é maior ou igual ao necessário para vencer o Desafio, temos uma **Tentativa Bem Sucedida**. Mesmo que haja dados adicionais lançados no Desafio, por causa da Regra da Explosão, isto não aumenta o total do Saldo de Sucesso necessário para obter uma vitória – mas eles ainda podem deduzir sucessos da soma com vitórias. Por outro lado, se os dados do Desafio acabam e o total de Saldo de Sucessos não foi obtido, o Resto não faz diferença alguma para o jogador. Importa mais a “qualidade” dos dados que a “quantidade”. *Se um jogador tinha 5 dados para vencer apenas um, mas o Desafio tirou um 5 e os dados do jogador foram todos abaixo de 5, ele ainda vai ter falhado, mesmo sendo uma tarefa fácil.*

Um jogador pode decidir rolar um dado de cada vez e parar de lançar dados quando for o suficiente para vencer o Desafio, que é lançado primeiro, para definir o quão difícil será lidar com aquilo. Se ele chegar ao resultado suficiente pode parar por ali, para evitar lançar um dado “um” e perder um sucesso já obtido. Isto vale também para dados oriundos da explosão. O Mestre, contudo, sempre lança todos os seus dados, inclusive os da Explosão, logo no início da Tentativa, o que pode até deixar algo que parecia difícil subitamente mais fácil graças a uma Redução, tudo depende da sorte.

O **Resto** serve para qualificar a grandeza do sucesso do jogador, assim como qualquer saldo excedente de Sucessos. *Um jogador que vence um Desafio Difícil (3 dados), obtendo um Saldo de 3 Sucessos e ainda 2 de Resto seria igualmente bem-sucedido como outro que tirou apenas 3 Sucessos e nenhum Resto.* Para quem tem Resto e Sucessos excedentes, a vitória parece fácil ou de alguma forma mais elaborada. Se for uma tarefa que demorava algo mais, pode acabar mais cedo, ou uma refeição para um público exigente, ela foi mais que satisfatória. Em Tentativas Resistidas e combates, isto pode mudar um pouco.

Sucesso Integral - Para além de obter um sucesso, com ou sem algum dado excedente como resto ou sucesso extra, é possível obter um Sucesso Integral quando cada dado que você tinha a seu favor vence os dados do oponente, não sendo apenas superior o seu saldo de sucessos, mas uma vitória total nos dados. Um Sucesso Integral representa uma ação perfeitamente realizada ou “mais-que-perfeito”, feito o verbo. Geralmente. Isto por si só já representa um resultado excelente, em um ataque isto resulta no maior dano que pode causar e nos outros casos, é uma cena com tudo a seu favor naquele momento. Caso precise de alguma implicação mecânica, ou se alguma Habilidade ou arma prever um benefício adicional no Sucesso Integral, você poderá aplicar neste momento. Alternativamente, se não houver um efeito a aplicar você pode incluir algum efeito contínuo, durando até a próxima rodada como uma vantagem a favor do autor da Tentativa (ou contra seu oponente) de +1d para continuar tendo sucesso nas tentativas seguidas, em um combo!



Psiu: Se você é jogador de outros RPG's e estava procurando um acerto crítico, você achou ele aqui.

Falha Simples - Falha Simples é quando a tentativa não vence os resultados ou não alcançou o Saldo de Sucessos igual à quantidade mínima da

dificuldade. Em alguns casos, isto significa que alguma coisa deu certo, mas não saiu tudo como o planejado. Uma porta pode ter sido aberta, como o pretendido no exemplo, mas barulho foi feito e alertou quem estava lá dentro. Em outros casos, isto significa que a Tentativa falhou, mas não bloqueou futuras novas tentativas. Pode ainda dar certo, só vai levar mais tempo.

Falha Completa – Falha completa é quando o saldo de sucessos é zero ou menos. Isto significa que a Tentativa fracassou e não há mais como consertar o que foi feito. Um arrombamento provocou um alarme sem que a porta fosse aberta; uma manufatura estragou os materiais e criou algo inútil; uma persuasão irritou o ouvinte e ele não quer mais ver a sua cara. Note que todo teste Fácil geraria uma Falha Completa, mas a isto acrescentamos uma observação: não existe Falha Completa em testes Fáceis, é fácil, basta tentar outra vez e o problema vai ser resolvido. Se você tiver chance de tentar de novo, claro.

Tentativa resistida - Em vez de apurar uma ação baseada na dificuldade, o Mestre vai simplesmente opor uma **resistência** do personagem dele contra a Tentativa do jogador. Estes testes não são baseados na mesma regra da Tentativa X Desafio, já que os dois estão tentando ser bem-sucedidos, aqui fazemos uma disputa de **Parada de Dados contra Parada de Dados**.



Corre, nêgo, se não te machuco!

Glórqui zominarista (Sim. Existe)



Dois personagens desejam convencer um terceiro, mas este só vai ouvir um deles. Para definir qual é o mais eloquente, esses dois disputam uma Tentativa Resistida, ambos realizam uma disputa de Paradas de Dados de Fu contra Fu. Aquele que possuir mais sucessos, vence. Logo depois, neste mesmo exemplo, o terceiro personagem poderá também realizar outro teste resistido do seu Mi contra Fu daquele que ficou para conversar com ele, para saber se é convencido ou não da lorota.

Redução e Explosão valem para Testes Resistidos, assim como Predicados e outros modificadores. Geralmente quem iniciou a tentativa joga primeiro e ninguém leva vitória em caso de Empate. Logo, se ao final das

rolagens ninguém vencer, a disputa ficará assim mesmo, empatada. Apenas um de Saldo de Sucessos é necessário para garantir a vitória, logo, cada Sucesso excedente e o Resto qualifica a vitória igualmente. Naturalmente, o Sucesso Integral de um é a Falha Completa do outro. É a vida, mesmo em Tchuruba.

Confrontos usam regras um pouco diferentes e vamos entrar nelas na Aventura em si, mas os Narradores desse RPG só precisam se preocupar em fazer Confrontos SE a cena envolver uma “luta limpa”. Nessa aventura-garrucha nossa, não vai rolar luta limpa, só tiro covarde, emboscada traiçoeira e porrada na nuca – é também uma minuta das regras, o Combate demora um tempo para explicar, então só precisa saber o seguinte, por aqui: se um dos zomi atirar em um dos glórquis enquanto ele foge, o narrador vai substituir as regras de Confronto (encontradas no livro completo) por uma Tentativa do Glórqui de evitar tomar tiro até morrer. Claro, isso pode ser feito também no jogo completo da Resistência Glórqui, é até a sugestão em missões de

O Narrador pode decidir acrescentar um pouco de sal na ferida se o jogador conseguir tirar 1 em cada um de seus dados, seja originalmente, seja por redução. Nestes casos, sem nenhuma graça o personagem desastrosamente falha e isto pode gerar para ele uma desvantagem de 1d a facilitar os testes do seu oponente até a próxima rodada. Na próxima vez que tentar acalmá-lo ou se tentar insistir na barganha naquela hora, o personagem pode ter +1d no Desafio que vai enfrentar. *Outra PS: Se você estava procurando a Falha Crítica porque já jogou outros RPG's, acabou de encontrar ela. Mas não exagere, Falhas Completas são comuns, especialmente quando os personagens estão fazendo algo fora de sua especialidade, tente fazer que elas sejam... “educativas”, mas não frustrem demais os jogadores (vai vendo!)*

sabotagem e furtividade, assim como para fazer cenas mais rápidas, sem turno e retorno como costuma ser o combate no RPG, mas se você estiver usando essa aventura com o livro completo em mãos, fique à vontade para usar todas as regras de Confronto.

No caso de um dos zomi atirando no glórqui a fugir, o Desafio pode ser Médio se estiver longe do atirador, Fácil se estiver longe e no escuro e Difícil ou “Mais que Difícil” (4d) se estiver bem na cara do trabuco. Lembrando que o personagem só evitaria o tirambaço nas costas caso ele tivesse saldo superior ao total de dados da dificuldade. Se era Difícil e o Saldo de Sucessos foi 2, então o personagem tomou um tiro de raspão? Quanto é isso? Vamos ver logo mais nas Vantagens e Ziqueziras.

A mesma coisa vai para o caso de os Glórquis armarem uma emboscada para os zomi ou investirem na porrada contra eles. O glórqui fazendo um ataque natural com suas garras, mordidas ou veneno faz a jogada com os dados adicionais que conta em sua ficha e o zomi em questão resiste com seu atributo Físico se for um ataque à sua vista ou Mental, se for um ataque Furtivo. Um Sucesso Completo significa nocaute OU morte, dependendo de a arma ser letal ou não. Um Sucesso Parcial significa que o zomi ficou de Leseira, mas ainda está de pé, o próximo golpe de sucesso parcial põe ele de Pé-na-Cova.



Agora, as **Vantagens**:

☛ **Sustança (St)**, baseada no Muque do Personagem, é a sua “vida”, quanto mais dela, mais castigo o Glórqui aguenta. Se um dos zomi ferir o seu personagem nessa aventura tire 5 de St por sucesso dele.

☛ **Pitaco (Pt)**, baseada nos Miolos do Personagem, ela representa a capacidade do personagem de fazer planos mirabolantes darem certo, com ela o jogador pode fazer uma

proposta de resolução de uma cena ou de ocorrência de um evento conveniente (estes eventos podem dar +1d de bônus em uma cena, por exemplo, para todos que empregarem isso a favor), o Mestre pode aceitar ou recusar o Pitaco, se aceita, o jogador deduz 1 ponto dali. O jogador também pode converter uma ação em que não tirou Sucesso na Tentativa em Sucesso usando um Pitaco, mas também depende da autorização do Mestre. Se for um confronto final, uma ação que deixa algo que devia ser desafiador em coisa fácil demais o Mestre é livre para não topar o Pitaco, o Narrador é o responsável pelo que acontece ou deixa de acontecer na cena, afinal. Pi que não é gasto na sessão significa que seu personagem fez os planos bem o bastante para não precisar do Pitaco, ou que foi mais... contemplativo e observador, o Pi restante vira Experiência. Como essa é uma aventura-Garrucha, você não precisa se preocupar em economizar.

✦ **Venta (Vt)**, é o sopro divino do personagem, sua essência ou simplesmente seu fôlego mesmo. Vt é consumida no uso de certas Habilidades, além de servir também como ferramenta de “dar uma roubadinha” nos dados. Você pode usar Vt para converter um dado, mesmo um dado que caiu em 1 (ou foi reduzido a 1) para o número que quiser, gastando Vt igual ao valor do dado que quer. Assim, se faltava um Sucesso para você ter Saldo suficiente para concluir sua ação com Sucesso Integral, você pode converter um dado que estava em “1” e perdendo para um “3” do Desafio em um número de 3, vencendo por meio do empate, ao custo de 3 de Vt. Mesmo que você suba um dado para 6 por meio disso, o dado alterado não “explode”, apenas serve subir um dado a 6 usando Vt para equiparar-se a um Desafio de número 6.

A Ziquezira: Quando os Glórquis estão gravemente feridos, muito cansados ou doentes, o sintoma disso é chamado em geral e ziquezira. Uma Ziquezira comum se chama Leseira e vem da **perda de metade da St do Glórqui**. Em alguns casos, a Leseira pode ser provocada por conta de algum envenenamento, falta de comida, bebida, insolação, frio, além dos sofrimentos, que é a causa mais típica no jogo – o Mestre pode fazer o Glórqui perder St por causa disso ou só determinar que o personagem está Lesado por isso. Se o

personagem tiver mais de uma causa para estar sofrendo de Leseira, isso não gera uma “leseira em dobro”, ele continua só Lesado.

No estado de Leseira os personagens recebem penalidades em todos os testes: Todas as Tentativas realizadas possuem penalidade de -1d, por conta de dores, fadiga ou falta de concentração. Se o personagem chegar a 0 dados por causa disso, deve tentar outra abordagem, porque na atual não consegue ter forças para o fazer. Um personagem com 1 de Muque, por exemplo, tipicamente está lesado quando chega a 5 de St e não conseguirá fazer testes de Muque se não tiver um predicao a seu favor para lhe dar algum dado a mais. Todavia, se ele tiver 2 ou mais de Mios ou Fuça ele ainda poderá testar e tentar usar a cabeça (ou o instinto) para escapar dessa situação.

Outra coisa ocorre, contudo, se o personagem sofreu mais do que Leseira, se perdeu tanta St que está à beira da morte, com o **Pé na Cova**, como é mais comum afirmarem os glórquis. **O glórqui está penacovante quando tem apenas 1 ponto de St para cada ponto de Muque que possui.** Logo, com 3 de Muque, um personagem está com o Pé na Cova a partir do momento em que chega a 3 de St. Ele está pertinho de morrer e recebe mais penalidades do que no estado de Leseira. Todas as Tentativas realizadas possuem penalidade de -2d, afinal, o personagem encontra-se gravemente ferido e à beira da morte. Do mesmo modo que na Leseira, ele não consegue fazer Tentativas se não lhe sobram dados ou estiver com “dados negativos”. O jogador (ou por imposição do Mestre) pode considerar melhor deixar o personagem nocauteado nessa situação, especialmente se não tiver atributos maiores que 2. Se continuar de pé, o personagem não consegue mais se mover regularmente, se deslocando apenas 1m em sua ação livre, 3m se usar sua ação para isto. Deve estar com muita perda de sangue, fome ou com cansaço.

O Personagem precisa de tratamento médico imediato ou morrerá logo. O Mestre pode deter a Recuperação (veja adiante) de um personagem nesta condição, a menos que ele receba atenção médica. Isto representa o fato de que os personagens não são imortais e que como parte da atividade heroica deles, precisam procurar se cuidar e se recuperar pode ser parte das etapas necessárias para concluir uma missão, exigindo também ação e planejamento para ser conseguido. Um personagem que fique moribundo tempo demais certamente irá bater as botas se sofrer qualquer outra privação por mais algum tempo, logo, cuide do seu personagem e evite expor ele a mais riscos, a menos que esteja disposto a sacrificá-lo.

Como essa é uma aventura-garrucha, você não precisa se preocupar tanto com a Recuperação, mas se seu personagem **penacovante** não for enfaixado para impedir sua situação de piorar, na melhor das hipóteses ele terá uma morte heroica como baixa dessa missão. Se o personagem receber **Primeiros socorros** - Cada Saldo de Sucesso e Resto em teste de Mi ou Fu recupera 1 St.

Isso é o que podemos resumir das regras, segue agora mais um *tequinho* de informação para jogar com glórquis. Essas dicas são apenas sugestões para jogar Resistência Glórqui e se você quiser dar um tom diferente à sua partida de RPG, é completamente livre para fazer isso, mas se quiser alguma ideia, zoia aqui:

☞ **Dica 1:** Nomeie seu glórqui divertidamente. Você pode fazer o nome que achar engraçado e soar “rude”, mas não grosseiro, não é para fazer trocadilhos ofensivos, apenas toscos e engraçados, é uma linha fácil de seguir, como Furucurúnculo, Barrigadágua, Zoiodemais, TeubáFofedi, etc. Outra opção é fazer um barulho interessante, como Dunco ou Kango, dissílabos dão um ritmo bom assim, muitas vezes compostos, DuncoKango, por exemplo.

☞ **Dica 2:** Se não tem ideia, jogue 1d6 duas vezes para cada nome, depois junte os dois nomes, conforme as equivalências dos dados:

Primeira parte do nome:

1 – BRU- 2 – TON- 3 – MUN- – 4 MÓ- – 5 SAN- – 6 LUN-

Segunda parte do nome:

1 -NCO - 2 -NTO - 3 -QUI - 4 -GAR – 5 -GOR – 6 -QUA

Nota dos zomi lidando com o terceiro glórqui capturado naquele mês: “Pelo jeito, tem muita gente por aí tirando 1;1;6;1...”

Daí, se você tirar nos dados 2 e 3, depois 4 e 6, teria um nome glórqui Tonqui Móqua. Pronto! (nota pro GM: essa é uma ferramenta fácil para nomear seus NPCs em qualquer jogo!)

☞ **Dica 3:** Glórquis não são educados nas mesmas coisas que nós, mas eles receberam educação dos anciões e dos mais experientes, de modo que os saberes do seu trampo eles vão conhecer bem a fundo, mas fora disso, como eles não foram para a escola e os zomi exercem influência sobre eles de um modo bem episódico, eles vão saber uma coisa ou outra de como funcionam máquinas, palavras rebuscadas e eles têm a tendência de inventar palavras se não sabem o que significam, você pode usar palavras que pareçam complicadas com um significado

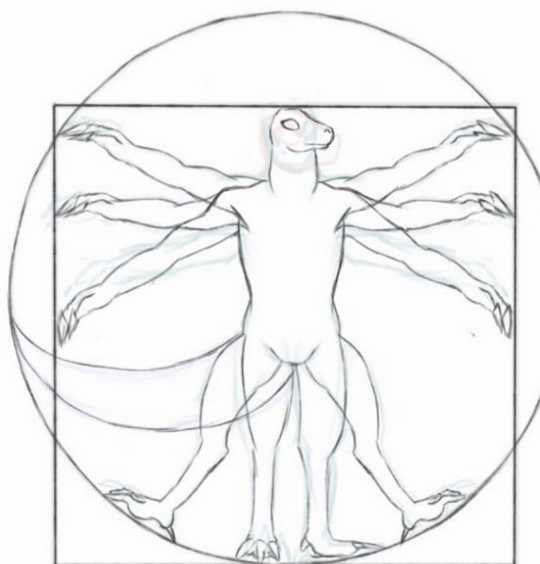
que decidiu arbitrariamente para elas. Então, para seu glórqui, no seu vocabulário, “prosopopeia” pode significar aventura, daí propõe aos amigos de cova que “entrem nessa prosopopeia comigo, vamos fazer história, meus amigos prosopopeicos!” e os demais, se também não sabem do que você está falando, vão só assumir que você sabe o que fala, a menos que tenham mais Mios que você.

☞ **Dica 4:** Isso é para o narrador, mas os glórqui também têm essa opinião. A maioria dos zomi que veio parar em Tchuruba e que vão ser achados nessa aventura se encontra ou entediado ou frustrado. O planeta tem mosquitos enormes, cobras e lagartos para todo lado e os glórquis, por mais que sejam explorados como mão-de-obra, são assustadores com seu porte inteiro, então eles ficam bem nervosos e tentam disfarçar isso parecendo machões e espertões, mas é bem provável que no fundo eles gostem do melodrama de uma boa radionovela e queriam estar tomando chazinho da vovó em casa.

☞ **Dica 5:** Não espere que os outros glórquis sejam corajosos como seus personagens, não é porque eles são covardes, mas os glórquis não têm nenhuma visão de “morte heroica” na sua cultura. Eles esperam viver a mais longa vida possível, no maior conforto possível,

☞ **Dica 6:** Desenhe seu próprio Glórqui! É fácil, é divertido, é sem preocupação. Veja os traços dele e veja como você o imagina. O Baikal desenhou alguns deles no anexo das fichas de Personagens prontas, você pode ver como é simples, basta imaginar um calango bípede com os traços que deu de especial e pronto! Glórqui desenhado. Um glórqui desenhado ajuda a imaginar esta incrível criatura, mas se você quiser pode pegar na internet algum que seja parecido. Existem muitos lagartos bípedes por aí afinal, obrigado Japão.

É isso pessoal, esperamos que se divirtam. Daqui para frente começa a aventura, se você vai jogar, não é o narrador dessa vez, **PARE DE LER AQUI!**



PRÓLOGO

Dentro dos túneis de Pingafogo é quente e agradável – para um glórqui. Os zomi sacanearam parte dos túneis, despejando a água suja que enviam por canos para lá, estragaram a bodega do Zacatongas... Ninguém podia reclamar para eles não inventarem de checar os túneis. Sempre que um entra lá a gente faz questão de fazer parecer um buraco finito que um glórqui sem-teto cavucou. Bem fundo, além dos acessos com a superfície e do cheiro forte das fossas, a Resistência Glórqui reúne seus agentes em três diferentes câmaras – elas são células independentes, compartilham os mesmos objetivos, libertar Tchuruba do jugo da zumanidade, mas discordam sobre os métodos.

A facção Nova Era se estabeleceu em uma taverna subterrânea, frequentada por tipos menos “convictos” de que é preciso resistir violentamente aos zumanos, “patada gera patada”, como um ditado glórqui avisa. Ali costumam cantar e até possuem um aparelho de rádio, que também é boa fonte de informação sobre os zomi quando os membros mais táticos do grupo estão reunidos. A Nova Era está discutindo nestes dias o que fazer ante o iminente desfile ofensivo dos zomi, lembrando o Golpe nos 64. Sua proposta é fazer uma passeata no sentido oposto, convocando todos os glórquis de Pingafogo a se oporem nas ruas à marcha e impedir que os zomi se reúnam na praça do zomicórnio, no fim da Avenida Braseira, onde outrora foram martirizados os 64 glórquis. Todos juntos não poderão ser atacados pela força, eles são mais que 10 para cada 1 dos zomi, mesmo armados eles vão temer uma reação. Será seguro, se eles se mantiverem juntos e não forem os primeiros a atacar, agora o líder desse movimento, um glórqui emplumado e de crista emperiquitada, Matoso Galin’Zé, está a dividir as tarefas e colher opiniões sobre como fazer uma ação pacífica e ordeira, assim como discutir a movimentação dos zomi para não serem impedidos antes mesmo da manifestação se levantar.

A facção Carmim já ouviu falar dos planos de Matoso Galin’Zé e sua líder, Jana Lambe-Faca, uma glórqui com chifres afiados para dar e vender, está disposta a frustrá-los, assim como impedir o Cap. Slob Orano para sempre de prejudicar a glórquizada. O plano é simples, na hora que o zomi se pavonear na praça, matam ele. Talvez possam usar até a confusão que Matoso vai criar para no furdunço deitar o zomi. Eles estão reunidos em uma câmara pequena, somente Jana, alguns guarda-costas e os potenciais agentes para o feito, além de facas, machados, arcos e flechas. Todos sabem que Jana planeja matar o Cap um dia, só não têm certeza se ela vai ter os meios para tentar. Só gente comprometida com Jana e seu propósito é admitida ali dentro. Para serem capazes de furar o esquema de segurança precisam de armas e de cuidado para não serem detidos pelos zomi – e não podem falhar, mesmo tendo sucesso, devem estar preparados para a

consequência Carmim, o sangue deles mesmos e de outros ser derramado pela Resistência.

Já a facção Zorreira não crê nos meios dos demais e seu plano é impedir que tudo mais da Resistência falhe, assim como os planos dos zomi. Humilhando o Cap. Slob Orano, Jana e Matoso, eles não só afirmam sua prevalência ideológica, como tiram uma boa risada da pretensão deles. Os Zorreiros não têm um líder atual, as ideias são soltas pelos vários membros e juntos chegaram à convicção de que é melhor serem bem-sucedidos em estragar todos os planos do que deixar um deles dar certo. Eles estão reunidos em um clube, "Listrad". Ali estão sempre procurando se divertir e recolhem fofocas de todos os lados. Não rejeitam visitantes de outras facções, aproveitando para esbrachar seus líderes, qualquer um que saiba criticar a Nova Era e a Carmim é bem-vindo. O que falta ainda é alguém ter uma boa ideia de como humilhar o Cap...

Os personagens começam em um dos "quartéis-generais" da Facção com que mais se identificam. Se vão ficar com elas até o final, depende deles e da conversa que terão com os seus integrantes.

Os glórquis não são todos membros da Resistência e os membros não pensam todos da mesma forma. Em cada lugar é normal que um fale o que pensa e acabe se associando com os que pensam parecido. Líderes populares emergem, mas "glórqui que levanta a cabeça perde o rabo primeiro", o que leva a não terem uma duração muito longa na oposição aos zomi. Membros da Resistência trocam de ideia e facção com o tempo, mas ser desleal com seu grupo pode vir a render uma inimizade, afinal, "traidores não passarão" também é um dito comum na Resistência Glórqui.

Assim, a primeira coisa que os jogadores devem fazer é discutir entre si sobre que facção vão se integrar. Eles também podem tentar ir de porta em porta ver o que estão pensando, mas a sua facção original deve ser definida. A reação de cada facção varia conforme um visitante de A ou B chega até ela.

☛ A facção **Nova Era** é receptiva a todos aqueles que parecem estar dispostos a ouvir "novas ideias" e procurar uma solução harmônica para os problemas de Tchuruba. Eles são anti-violência e vão convidar a se retirar qualquer um que pareça estar inclinado a isso. Eles ficarão desconfiados de glórquis da facção Carmim e tentarão convencer os Zorreiros de que sua causa é séria e seus métodos podem sim dar certo.

☛ A facção **Carmim** não aceita membros da Nova Era, a menos que eles aparentem discordar e estarem dispostos a desistir de estarem associados a ela, se continuarem malhando Matoso e seu grupo “emplumado”, eles podem vir a ser os mais novos amigos da Carmim – mas Jana não confia fácil em alguém e só vai incluir o cara no grupo se ele fizer um dos atos necessários para o plano Carmim dar certo, isto é, conseguir o itinerário do Cap durante o desfile. Isto faz parte dos planos de todas as facções, então pode ser aproveitado delas, ou conseguido originariamente aqui. Já os Zorreiros, embora também sejam objeto de desconfiança, a sua seriedade é testada em uma luta “até a cauda”, que é quando o Glórqui põe a cauda na frente do corpo para se proteger do próximo golpe e demonstrar rendição. Apenas ataques desarmados são admitidos assim e a St do personagem não pode chegar abaixo de 5, senão ele será considerado derrotado. O glórqui não precisa vencer a luta, só não desistir antes de estar espancado demais já vale. Iniciada a operação “mata-cap”, senhas podem ser exigidas para entrar.

☛ A facção **Zorreira** não inibe a chegada de estranhos, falando descompromissados sobre sua intenção de perturbar os planos dos demais, afinal, caberia aos jogadores dentro dela conspirar com os demais para os colocar para trabalhar com eles para zoar as manifestações e homicídios do dia... Claro, isto torna ela uma boa facção para conscrever recrutas.

Os lugares podem ser descritos pelo Narrador como ele preferir, lembrando que são todos acessíveis pela rede de túneis que parece um imenso formigueiro debaixo de Pingafogo. Enquanto no esconderijo Carmim há uma porta parecendo um tampo de barril bloqueando o acesso e escotilhas com saídas de emergência, o acesso da Nova Era pode ser franqueado, já que podem facilmente se passar por simpatizantes da Resistência do que por membros “oficiais” da Resistência, na verdade, vários deles são apenas simpatizantes mesmo, o que torna o seu grupo o maior deles e o espaço em que se reúne adequado para este tipo de “fórum”, um misto de taverna com centro de convenções, iluminado por algumas lanternas a pilha penduradas no teto e coisas improvisadas assim, a taverna se chama, justamente, Nova Era. Já o interior do esconderijo Carmim deve ter uma mesa circular de operações, armas penduradas em *racks* e símbolos da resistência bordados em faixas para usarem nos braços na hora da missão, como prova de serem talvez o próximo BruncoLunco, se preciso for. Já o clube Listrad tem, como o nome propõe, uma

placa listrada do lado de fora e se ilumina com uma lâmpada de poste colocada atrás de uma grade, deixando o lugar todo “listrado” – foi uma boa piada que pegou, dizem. Mesas, bancos e bebidas estocadas que servem de mesas e bancos se espalham pelo espaço e um palco tosco fica no centro da luz listrada para quem quiser dar sua opinião ou contar sua piada falar. Cartazes com charges e caricaturas podem ser vistos pendurados na parede, junto de imagens da marca da Resistência, palavras de ordem (“Patas e Caudas, Avante”; “Não mexe com o Calango”, etc) e tiradas humorísticas (“Quantos assistentes um Cap precisa para limpar o traseiro? Quatro, o último para limpar as merdas que os outros três fazem limpando as cagadas do primeiro”...). Tudo isto é apenas sugestão, o Narrador pode descrever cada recanto das Facções como preferir.

Os membros das facções são heterogêneos como todo glórqui, mas “glórquis padrão” são mais fáceis de se achar na Nova Era e Zorreira, isto é, calangos bípedes. O grupo da Carmim é mais especializado, você tem os seguranças, que podem ter Garras, Escamas, Presas Fortes, Chifres, na prática eles atacam desarmados com +1d ou +2d até e têm pelo menos 2 de Muque, além de serem treinados para não serem enganados pela Fuça fácil. Os operativos, se não forem os jogadores, terão habilidades similares, dando +1d ou +2d em cada tarefa, além de terem 3d de atributos naquilo que fazem de melhor. Sem “extras”, o restante dos membros da facção Carmim são espões infiltrados em outros pontos da sociedade Glórqui. Na facção Zorreira você pode acrescentar todo tipo de glórqui estranho, com tentáculos, quatro patas (sou como o tiozinho zumano da praça!), mãos de geleia, enfim, gente que pode não parecer perigosa, mas que sabe tirar um sarro de alguém e tem meios para isso se quiser. Já na Nova Era você pode incluir mais répteis penosos e de crista, para aparentar que são “nova geração” e também mais do tipo “popular”.

Feita a sua escolha de facção, basta começar a cena passando para o Plano com seus colegas de equipe!

O PLANO

OU

VAI DAR CERTO PORQUE ISSO É UM RPG

Os personagens (assim como na aventura Saindo do Buraco, para quem jogou), escolhendo sua facção, podem criar um plano de ação. Não revele a eles as informações todas que quiserem, há uma lista abaixo que informa que informação e recursos inicialmente disponíveis cada facção, depois listamos as informações e recursos e a maneira de serem obtidas na lista seguinte. Quando um jogador interpretar seu glórqui argumentando com os colegas de facção, use um glórqui que já criou ou invente um (lembre das dicas para inventar nomes se precisar) para debater com ele ou revelar a informação que já possuem, ou ainda, direcionar aquele recurso. Para simplificar, a linha geral dos planos e do que precisam está listada aqui também, mas os jogadores podem inventar mais coisa e o Narrador deve arbitrar como podem conseguir. O Narrador não precisa delinear claramente as condições para o sucesso do plano, mas pode informar isso se achar melhor ou mais razoável que a liderança saiba disso. Além disso, é possível partir para uma quarta via, se os jogadores quiserem trair a Resistência Glórqui. Para tal, eles precisam espionar as três facções, descobrir seus planos e revelar aos zomi. Eles terão essa oportunidade conforme fica descrito o meio de obter o itinerário e o plano do desfile. Assim, considere esta parte um elemento importante para definir que condições precisam ser alcançadas para ter o “final feliz” de cada facção. Para ser um “traidor feliz”, o glórqui só precisa informar dos três planos completamente. Informações incompletas vão ser vistas como traição para os zomi. E os glórquis, levando a um castigo terrível para o glórquicagueta incompetente.

🕯 O Plano para Cancelar o Desfile do Aniversário dos 64 pelo Bem da Família: consiste em convencer os glórquis não-afiliados à Nova Era a saírem de casa e se juntarem aos membros da facção em um protesto com pelo menos duzentos glórquis na praça do zomicórnio, formar uma corrente de glórquis e não arredar pé até os zomi dar meia-volta. Para dar certo, requer: 1) convencer 3 grupos diferentes de glórquis, podendo incluir os Zurreiros como um, assim como qualquer um dos fornecedores como outro, eles chamarão outros; 2) um itinerário e plano do Aniversário dos 64 pelo Bem da Família, para sincronizar e combinar a hora de ir para a rua; 3) impedir a facção Carmim de matar o Cap. Slob Orano; 4) convencer a facção Zorreira a não interromper o protesto, a colaborar contra a facção Carmim ou, ainda, dar um sumiço nos membros mais problemáticos deles mesmo; e 5) talvez o mais

essencial, bolar uns bons gritos de protesto e lidar com a represália na hora da cena, sem levar a um choque violento e a uma nova tragédia.

☛ O Plano para matar o Mal (aliás, o Cap) pela Raiz: consiste em ... matar o Cap. Não é fácil, porque ele só dá as caras nas “live broadcast” da rádio, cuja pequena estação está sempre cercada de guardas e tenentes. Tampouco seria atacando o quartel-general dos zomi na cidade, fortificado com muros de concreto, concertinas e arame farpado para todo lado. Seus assistentes podem até ser sequestrados, como um plano B, o 01 fica visitando sua lojinha que montou na cidade para vender ovo de chocolate, uma delícia zeranaque só pode ser vendida durante 40 dias do ano, segundo a tradição; o 02 não deveria ter vindo para Tchuruba, seu papel é ficar mandando gravações suas de apoio desde Zero, é possível trocar essa “inteligência” recebida para alterar os planos, sequestrando o 02 quando vem em seu veículo para Pingafogo; o 03 patrulha as ruas com os zomi armado de farda, a fim de inspecionar a cidade e dar ao pa... Cap. Slob Orano uma boa ideia do tanto de glórqui que tem ali e de quanta munição que falta para poderem matar todos eles (a resposta rápida: muita, mas 03 tem experiência interplanetária na indústria alimentícia e isso pode ajudar ele a contar melhor). Sequestrar o Assistente 01 ou o 03 pode servir de forma de interrogar e obter detalhes da comitiva que vai acompanhar o Cap. Mas são elementos opcionais, os jogadores é que têm de trazer a ideia à mesa. O essencial para o sucesso aqui é: 1) obter armas de longo alcance, como rifles, ou arriscar a sorte com armas de curto alcance ou mesmo armas tradicionais, como flechas e machados; 2) obter o itinerário e o plano do Aniversário dos 64 pelo Bem da Família para driblar os agentes das outras facções que podem tentar impedi-los de se posicionar para a execução; 3) driblar a vigilância que pode enviar um monte de zomi para sua posição e impedir o início do ataque; e 4) ser bem-sucedido no ataque, de preferência, de forma pública. O caos segue após o ataque, com muita gente ferida, morta e destruição de barracos, alguns pegam fogo, inclusive, mas é Pingafogo, afinal.

☛ O Plano para Zoar a Coisa Toda: Simples, basta garantir que nem o Cap seja assassinado por glórquis, nem os glórquis consigam efetivamente impedir o desfile e, durante o desfile, dar um jeito de humilhar o Zomi, para ter sucesso nisso é importante obterem o itinerário e os planos do dia, assim como espiarem os demais, ou nunca conseguirão saber onde vão agir – mas podem ir com a sorte, aí é com o Narrador de bolar o plano funcionando para as outras facções, ah, e claro, deixar sua marca, ficando claro que foram eles os responsáveis – os

jogadores devem bolar um símbolo para identificar sua facção – ou usar as listras0,.

✦ O Plano para Salvar a Família dos Bandidos, Ladrões, ComuuniiiistasGlórquis: Aqui é preciso ser traíra, espiar e obter a estratégia das três facções e garantir, na prática, que as três falhem em deter, matar ou humilhar o “bom Cap”.

Além disso, é importante os jogadores saberem:

✦ O tempo: Os personagens estão a três noites e dois dias do evento central ocorrer, a cada dia eles poderão fazer uma “incursão” e resolver uma pendência antes do dia final de ação, em que só poderão “armar” seu grande final.

✦ As ferramentas: eles começam com alguns equipamentos básicos conforme está descrito em sua classe. Além disso, membros efetivos de cada facção tem acesso a um certo conjunto de recursos especiais;

- Membros da Nova Era não têm acesso à armas, mas suas placas com mensagens de protesto e as pedras que num eventual conflito podem arremessar nos zomi contam como armas improvisadas têm Classe 1 (ou seja, dão +1d nos ataques), além disso, eles possuem instrumentos musicais e mais Chitaque¹ que as outras facções todas juntas, também são conhecidos pelos glórquis da superfície e pelo fotógrafo humano Pedro Pontes, que fornece secretamente fotografias para jornais de esquerda zéranos e tem contatos na Rádio 100U23;

- Membros da Carmim têm acesso a armas tradicionais: arcos curtos (arma de Classe 2, +2d, alcance de 20m); facas (armas de Classe 2, +2d, ocultáveis em qualquer pano ou mesmo atrás do corpo); machadinhas (armas de Classe 3, +3d, alcance de 10m, razoavelmente ocultáveis, mas não podem ter o propósito disfarçado como facas); e espadas (armas de Classe 4, +4d, +5d se usarem com as duas mãos);

- Membros da Zorreira têm acesso a um bom tanto de Chitaque¹ e podem fazer uso de bombas de fedor, 1 para

¹Chitaque é uma “poção” alcoólica com sabor de fruta (variável) e que pode funcionar como “soro da verdade”, manipular um alvo sob efeito do Chitaque é mais fácil, pois o alvo ganha um predado de 1d por 2h após o consumo. Uma dose já é o bastante para fazer efeito. Personagens dos jogadores que estejam sob efeito ficam “inabilitados” de mentir enquanto jogam!

cada um, similar a uma bomba de fumaça, mas deixa os alvos na área onde é arremessada enjoados e incapazes de abrir os olhos e respirar direito sem sentir um incômodo terrível, o alvo disputa com seu melhor atributo contra 3d para continuar agindo e olhando para os arredores se estiver até 3m do ponto de contato da bomba, que explode sendo arremessada, quebrando como qualquer cerâmica;

☛ O que eles sabem:

- A Nova Era sabe que é possível obter o itinerário e o plano do Desfile se interceptar um dos dois assistentes (01 ou 03), ou se procurar informação no Cabaré, na penúltima noite ou última noite, pois os oficiais falam pelos cotovelos enquanto são atendidos pelas coquetes, mas sabe apenas da rotina do 01, eles também já ouviram falar na Vó Jabiroca, mãe de um dos 64 e ex-membro da Resistência, mas não sabem em que buraco de Pingafogo ela mora ainda, precisam perguntar por aí;

- Os agentes da Carmim obtêm armas da “catadora” Ira-Vermelha, com a qual também podem fazer algum dinheiro levando a ela tralha de Pé-de-Lama que não queiram, conseguindo 5 UFA numa geringonça qualquer (como um isqueiro, algemas ou um par de botas), também sabem que o melhor informante sobre a rede de túneis da cidade é o glórquiGira'Toto, um glórqui de quatro braços que pode ser encontrado no Bar TCC (Tem Calango Contrariado, ou Todo Calango Chitaqueia, ou ainda, Tenho Cansado de Construir – um dos bares que vivem sendo reconstruídos da cidade), mas ele cobra caro; por fim, ela automaticamente fica sabendo mais cedo no mesmo dia (véspera) que 03 decide patrulhar as ruas com alguns sargentos e um deles de Elite;

- Um dos informantes Zurreirossabe que um pacote de inteligência chegará na penúltima noite antes do Desfile, eles ficam sabendo que não é só um pacote, é o próprio 02 que vem, essa informação só é disponibilizada no meio de uma discussão em aberto sobre os planos de como estragar os planos dos demais;

☛ Se movendo pelos túneis de Pingafogo: Existem túneis para todo canto, vários levam a “lugar nenhum”, muitos destes têm passagens secretas que é preciso ser muito atento para identificar.

Os jogadores devem se mover juntos em direção a um certo lugar, simplesmente se transferindo de um lugar subterrâneo para outro, conforme conheçam o destino ou escutem de alguém a direção. Leve em consideração nesse “tempo de deslocamento” a regra geral de “resolver uma coisa por dia”, mas se mudar de local para outro local for Encontrar “por acaso” não é possível na duração da aventura, mas o Narrador pode substituir isso por um Desafio de 4d contra a Fuça do personagem fuçador em questão. Os personagens, se separados, devem ser considerados passando pelo menos uns 20 minutos em transição de túnel para túnel. As saídas dos túneis se dão no meio dos casebres de Pingafogo, algumas vezes sendo mesmo dentro das casas o acesso, por vezes de gente no mínimo simpaticante com a Resistência Glórqui, mas a Resistência nunca ocupa espaços imediatamente acessíveis, de modo que quando os zomi encontram um destes acessos, geralmente chegam em armazéns, abrigos e outras ocupações dos glórquis, podem até levar os que encontram como suspeitos, mas neste meio tempo a Resistência move de lugar carregando tudo para outra câmara ou fechando túneis para impedir o acesso rápido. Não há saídas próximas demais da praça do zomicórnio, mas uma passagem secreta para lá pode ser descoberta pelo preço certo com Gira'Toto.

☛ As ruas estreitas entre os casebres de Pingafogo são pouco ocupadas pelos zomi, a maioria deles, civis ou militares, se encontra no entorno da Avenida Braseira e nas imediações do Forte C084C484N4, ou como os Glórquis chamam, o “Castelo Branco”. Castelo Branco é o quartel-general dos zomi e glórqui por lá que olhe torto é logo cercado por uns cinco para dar cassetada e tiro se correr. Lá dentro há carros, combustível e armas pesadas, um paiol inteiro de tralha perigosa, mas muito zomi armado para guardar. Já nas ruas dessa região os guardas patrulham, em no mínimo duplas de tenentes pés-de-lama, evitando ao máximo encher de mais lama as suas botas – eles seguem pelas pranchas de tábua que equipam as calçadas e as suas pedras, vez em quando um toma um tombo bonito. Durante o expediente, supostamente, param nos botecos para tomar café e comer pão, mas muitos acabam provando um pouco de Chitaque se o turno está entediante. Eles procuram fazer isso só quando têm certeza de que o superior não vai aparecer, já que se forem perguntados vão acabar confessando. Quando entram nas ruas estreitas de Pingafogo geralmente vão em grupos de três

ou mais, tudo pé-de-lama, geralmente, pois se entram dois numa casa ou bodega, outro fica de fora vigiando. Só quando vão receber um dinheiro por fora, umas UFAs para ele olhar para outro lado quando aquele glórqui saiu debaixo da terra carregando uma mercadoria suspeita, por exemplo. Aí é cortesia comum quem faz o negócio ficar só e os demais ficarem de fora, vigiando.

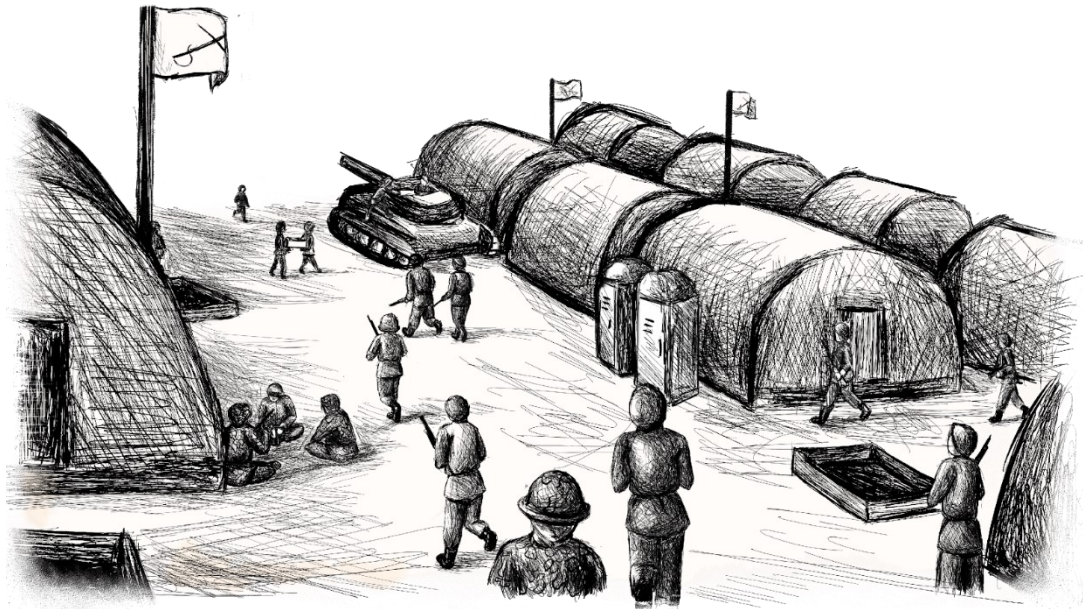
☛ Veículos em Pingafogo são geralmente caminhões-calhambeques que carregam suprimentos até a cidade, que tem vários armazéns – bem-vigiados, assim como armas e combustível que fica armazenado no QG zumano. Veículos privados são raros, mas alguns profissionais, como o radialista, o dono do cinema na praça, os patrões da calangada nas fábricas de bolinhos de raiz-de-sustança, enfim, estes figurões têm carros próprios, mas a maioria dos carros privados são veículos de capota retrátil usados pelos zomi, pilotados por um Engraxado e acompanhada a figura relevante por pelo menos um Pé-de-Lama. Um de Elite, se for um pouco mais importante a figura. Veículos blindados, isto é, tanques, são mais raros, existindo três que ficam geralmente estacionados no QG, mas devem sair no dia do desfile. Eles também possuem caminhões com capotas só para transportar tropas, mas não há transporte coletivo em Pingafogo, não tem um bonde como na capital e muitos pagam para glórquis carregarem suas coisas para se concentrarem em caminhar pela cidade sem se enlamearem demais.

☛ A maioria das tropas aqui carrega um cassetete para “impor ordem e civilidade” nos glórquis. Eles não costumam, mas podem dispor de armas com dardos tranquilizantes para enviar uma ziquezira nos glórquis, isso fica providenciado somente para o dia do Desfile, carregadas por alguns Pés-de-Lama alistados como reforços.²

☛ A grande maioria dos glórquis é receptiva a cooperar, mas se sente intimidada pela presença de tantas tropas nas ruas, uma minoria concorda com os Zomi do rádio na fala que a Resistência só

²Tiro de Ziquezira é um dardo tranquilizante. Eles usam cargas que dariam para derrubar elefantes nos glórquis. Um tiro desses que acerte é glórqui capotado na certa, mesmo se rolar só um sucesso parcial do zomi atirador, se for sucesso integral eles capotam na hora a vítima, para cada dado de vitória do Glórqui na disputa ele ganha 1 rodada para agir antes de capotar, mas age com Leseira, isto é, menos 1d nas suas Tentativas. Dardos assim são cargas únicas e requerem o uso da escopeta de cano longo que fica geralmente guardada, cada tiro demanda outro turno em recarga. Os zomi vêm armados com elas se os glórquis estão se fazendo bagunça, mas em regra portam rifles comuns para dar tiro de verdade.

dá trabalho e que o “comuuniiismo” é coisa absurda que só quer trocar os zomi por uns glórqui metido-a-besta no poder e tomar as UFAs que todo mundo “ufou” para conseguir. Com estes últimos é impossível convencer de alguma coisa, jogue 1d6 ao encontrar um glórqui aleatório, se der 1, esse glórqui é anti-comuuniiista e inimigo da Resistência Glórqui em Pingafogo.

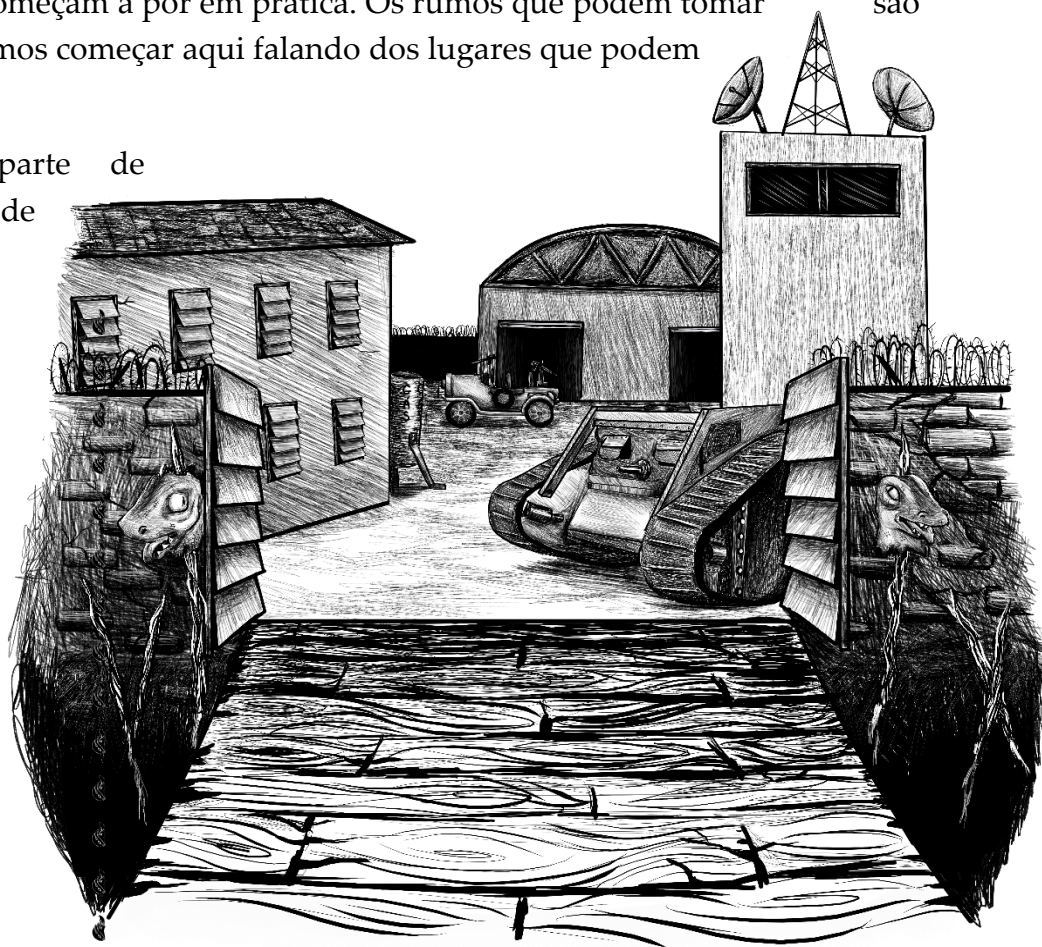


ACÃO!

Deixe os glórquis discutirem o plano a vontade e estimule eles a ter ideias bizarras, porque os glórquis não estão acostumados a planos muito elaborados, mesmo em ocasiões como essas. Se quiser, o Narrador pode preferir informar a este alguns detalhes mais do que foi visto na hora que propõem suas ideias para simular a diversidade do bando de glórquis, apesar dos jogadores serem “alistados” para sujar as mãos, se acolhidos por aquela facção. Feito o plano, é hora para a ação.

Na primeira noite da aventura os glórquis estarão fazendo planos. No dia seguinte, começam a por em prática. Os rumos que podem tomar são muitos, vamos começar aqui falando dos lugares que podem visitar.

Na parte de cima de Pingafogo:



📍 O Forte C084C484N4, o “Castelo Branco”: localizada no início da Avenida Braseira, de onde partirá o Grande Desfile do Aniversário dos 64 pelo Bem da Família, esta grande estrutura murada, com torres nos cantos a parecer um presídio moderno, tem um imenso portão (e um portãozinho de pedestres) junto de uma guarita sempre vigiada por uns dois, sem mencionar os pés-de-lama atiradores nas torres. Entrar lá, roubar e explodir o paiol é um

sonho, mas por hoje não dá para fazer muita coisa, fora manter distância. Vigiar o forte discretamente não é um Desafio muito alto, é Médio. Se falha, o glórqui é primeiro advertido, se insistir e for capturado uma segunda vez, os zomi vão cair de porrada com cassete e prender o glórqui (se for um grupo vão apontar armas e se resistirem vão atirar). Se o glórqui apanhando revidar vão atirar para matar, aí é fim de jogo. Espiar o local permite saber quando o Cap. Slob Orano sai de lá (ele sai na penúltima a tarde para comer pastel no Cabaré, acompanhado de uma comitiva que fala alto, metade dela são aduladores enviados pelos figurões da cidade para o manterem do seu lado, ele sai de lá no começo da noite e vai na noite seguinte, véspera do Desfile, para a Rádio-Transmissora dar entrevista), quando sai o 01 (todo dia ele vai para sua lojinha) ou o 03, que sai na véspera para “olhar com os próprios olhos”. Podem seguir a pé entre as ruas estreitas e chegar no lugar seguinte depois de espionar o suficiente. É para lá que vai o carregamento, na antevéspera à noite, com a companhia do assistente 02 – ou o relatório de inteligência dado em seu lugar.

♣ O Cabaré Bella Lido: O Cabaré Bella Lido fica na famosa “rua de trás”, tecnicamente na Quebrada Leste, próximo da praça do zomicórnio e um beco leva direto para sua portentosa fachada – o único prédio de tijolos e janelas de vidro da vizinhança, ocultando com suas luzes e sons as casas de madeira ao fundo, onde também existem bares e outros tipos de entretenimento para a soldadesca e os taifeiros. O Cabaré é uma grande casa de entretenimento que à noite tem shows de dança burlesca ou movimentada pista de dança zumana, ao passo que às tardes fica aberto apenas o seu bar, que serve diversos drinks exclusivos para zumanos, o proibido Chitaque (proibido sob este nome) é vendido como “Eau de Sucre” (também chamado “ô-de-çúcar” pela soldadesca e glórquis que andam com os zomi, ou simplesmente, “caldo de cana”, já que é chitaque de cana de açúcar). Taifeiros e soldados sempre aparecem aqui, o principal local para entretenimento humano – e o Cap dá uma paradinha com sua turma para tomar um ô-de-çúcar e um pastel. São personalidades dali a dona, Marilyn, a Diaba-Loura (outrora Genival). Marilyn é, na verdade, associada a uma Glórqui que inventa coreografias e músicas, sabendo facilmente como manipular os zomi da clientela, Madame Cuca. Madame Cuca também usa uma peruca loura e geralmente está com um vestido vermelho feito sob medida e é uma das poucas glórquis que os

zomi não se importam de ver por perto. Outros glórquis trabalham na casa limpando e organizando o lugar, ou tocando instrumentos, o resto são gente civil comum, inclusive as dançarinas e afins. Madame Cuca acredita que a chegada dos zomi é um feito irreversível e procura assimilar sua cultura para ganhar poder, ela acha os planos das três facções terríveis, mas pode simpatizar com uma ideia “show” dos Zorreiros. Ela não simpatiza, contudo, com delatores. A história do Golpe nos 64 a desagrada bastante, mas ela finge na frente dos zomi concordância, tudo pelo bem do pessoal que trabalha para ela. Se convertida em aliada ela pode informar os itinerários, destino e talvez até colaborar numa ação dos Zorreiros, ou até mesmo dos Carmins, se eles conseguirem um plano em que o Cap. Slob seja assassinado sem causar baixas glórquis desnecessárias.

☛ A Estação de Rádio 100U23: gerida pelo radialista e capitalista Finn Mallory, também conhecido como F.M., tem um programa às 19h chamado a Voz do Vazio, trazendo notícias de Zero e entrevistas com autoridades locais, geralmente, com o Cap. Slob Orano. O fotógrafo Pedro Pontes conhece o pessoal de lá, ajudando-os na criação de cartazes de vez em quando, mas ele trabalha no jornal impresso, “A Vuvuzela Dioturna”, muito pequeno e que fica no mesmo prédio, nos fundos. Ele é um contato possível, mas pacifista e alinhado com jornais de esquerda na capital, aqui, porém, a Vuvuzela só repete o que o Cap quer, assim como a Rádio do sr. FM. Se a facção Carmim quiser se antecipar, este é um bom lugar para tentar um atentado.

☛ O Cinema Theatre della Mente: o cinema é um edifício de escadaria e entrada pomposa, imitando um teatro clássico, sendo uma das principais estruturas da praça do zomicórnio, mas menos frequentado que o cabaré. A mansão do dono, Antonio Capellon, é bastante similar, o que faz com que os visitantes por vezes a confundam, pois fica do outro lado da rua, de frente para ele. Como um par de “templos gregos”. Supostamente peças teatrais poderiam ocorrer lá também, mas os filmes de comédia e de monstro são os mais comuns de passar na matinê ou na caída da noite, assim como um filme de romance semanal. Não há informações úteis a obter por ali, mas as colunas gregas e o lugar vazio pode servir de ponto para plantar agentes no Dia do Desfile (Dia D?) – geralmente, pois o dono cismou de criar aquilo, sem que pudesse vender ingressos pra glórquis, a maioria na cidade... mas

seu negócio verdadeiro envolve uma plantação de cana-de-açúcar e investimentos em coisapreta.

☛ A Fantástica Loja de Chocolate: de propriedade do Sargento de Elite (por indicação) e Assistente 01 do Cap, manejado por sua esposa, fabrica os famigerados ovos de chocolate, que os glórquis acreditam que são postos por bichos nativos de zero que são peludos, orelhudos e estão sempre ilustrados na vitrine da loja. Ela só fica bem movimentada uma parte do ano, que é quando os glórquis acham que os tais bichos põem seus ovos para os zomi catar, pois os ovos ficam sendo vendidos por uns 40 dias inteiros. No resto do ano ela apenas vende uns docinhos e sobremesas no café, fica localizada do lado da mansão Capellon. Apenas zomi podem entrar na área de café, mas é possível subornar um zomi com 15 UFA – 10 para o chocolate e 5 de lambuja para ele ouvir e obter os planos do itinerário e do dia do Desfile.

☛ A Fábrica de Bolinho da Nhá: Politicamente incorreta e se apropriando de receita nativa de raiz-de-sustança, os bolinhos da Nhá empregam boa parte dos glórquis da superfície de Pingafogo, seja nas fazendas da vizinhança ou nas operações das fábrica. O Bolinho da Nhá também é fabricado em Zero com farinha exportada de Tchuruba, mas dizem que o sabor daqui é o “original”, tanto quanto pode ser chamado assim. A Fábrica é um lugar para se convencer uns glórquis a participar do movimento da Nova Era (até “uma” das três porções de gente necessárias para dar a massa crítica da manifestação), ou da trama dos Zorreiros. Só é preciso tomar cuidado com os feitores.

☛ A quebrada leste: A cidade de Pingafogo é “quebrada” em duas, a do Leste ou a do Oeste, separada ao meio pela Avenida Braseira, a do leste tem suas casas acumuladas em torno da principal construção daquele lado, a Fábrica de Bolinho. Na quebrada leste, em razão dos glórquis assalariados (mal-pagos), vários botecos surgem e muitos deles são botados abaixo por venda de bebidas ilegais para os zomi – que continuam indo ali, o que gera um ciclo de propina terrível, o zomi vai e pede uma bebida, o glórqui vende, aí chega outro zomi e fala “teje preso e ponho teu negócio abaixo, tá vendendo chitaque pra sargento” aí o glórqui paga a propina e a vida segue. Isto leva a nomes icônicos de butecos como “Estamos Aqui de Novo”, “Dessa vez fica de pé”, “Não-disisto”, “Novo bar novo”, “O Reconstruído”, “O Barnolugardobar”, “O Barnolugardobarnolugardobar” e “O

Barnolugardobarnolugar-dobarnolugardobar”, são alguns deles, ali você pode encontrar glórquis para convencer a tomar parte nos planos da Nova Era, dos Zorreiros, mas tem que ser à noite, pois de dia a glórquizada trabalha, na véspera, se ainda não tiverem obtido o itinerário, podem usar sua Fuça contra um Desafio de 2d para achar ali informações e glórquis que servem os zomi no quartel poderão dar detalhes. Por noite, uma “porção” de gente das três que a manifestação precisa pode vir a ser conquistada, geralmente usando a Fuça, mas bons discursos podem resolver, sob o uso de Chitaque, é claro, sem mentira.

☛ A quebrada oeste: quase idêntica à quebrada leste, mas um pouco mais miserável, fica na banda da avenida onde os zomi instalaram o seu Forte, mas tudo longe dele é um amontoado irregular de casas de glórquis sem um emprego formal, alguns cruzam a avenida para trabalhar na Fábrica de Bolinho, mas a maioria vai dali para as plantações no interior ou vive de bicos na cidade. Muitas entradas para os túneis ficam ali, assim como vários tipos de comércio irregular. A princípio, na superfície daqui não há muito o que achar senão glórquis filhotes, idosos, doentes e em outras condições difíceis durante o dia, aguardando o retorno daqueles que trabalham fora, à noite os glórquis não são muito receptivos a visitas em casa, existem alguns bares, mas não há muitas condições de fazer discursos e convencer pessoas, ao menos, na superfície do lugar. É nessa vizinhança, porém, que o Assistente 03, supostamente ele mesmo um Sargento de Elite, mais outro (verdadeiro) Sargento de Elite, mais um trio de Pés-de-Lama, patrulham “conhecendo o que precisa mudar em Pingafogo”, um deles com uma câmera fotográfica tirando fotos da cena.

☛ O Bar TCC: localizado no meio, assim como os bares da quebrada leste ganhou este nome após várias reconstruções. Essa versão, porém, fica debaixo da terra e de cima dela ao mesmo tempo. Seu nome atual significa algo como “Tem Calango Contrariado”, ou “Todo Calango Chitaqueia”, ou ainda, “Tenho Cansado de Construir”, a explicação varia com o humor da dona. Em cima, é um lugar para glórquis e zomis – teoricamente eles não podem usar ao mesmo tempo, mas os zomi que entram aqui sabem que vão deixar uns glórquis perigosos contrariados se inventarem de bancar os segregadores, mas depois de tomar um chitaque alguns deles tomam uma surra e ressurgem no subterrâneo, onde são convencidos a esquecer por onde passaram. Ifimena é a glórqui

dona do estabelecimento, mas na superfície um auxiliar, Ilcala, finge ser dono se for preciso.

Na parte de baixo de Pingafogo:

🦋 O Bar TCC (por baixo): Glórquis “barra-pesada” podem ser encontrados aqui, inclusive Gira’Toto, um escavador de quatro braços que sabe onde fica cada saída e entrada dos túneis e conhece uma que vai dar bem do lado do Cinema, mas ele não revela as informações para quem parece “boca-mole” e não por menos de 15 UFA, ou ainda, de um encontro com Ira-Vermelha, que Ifimena pode apontar para os personagens, ou seu funcionário, Ilcala, se alguém quiser saber mais de Gira’Toto.

🦋 O despacho de Ira-Vermelha: no subterrâneo da quebrada oeste, não muito longe do TCC, mas secreto para a maioria, fica a loja de Ira Vermelha. Ira-Vermelha é uma glórqui com umas escamas vermelhas no topo da cabeça e ao dorso, assim como o olho esquerdo, aparentemente é na verdade uma infecção por um fungo, mas nenhum xamã conseguiu remover, ela ainda enxerga, mas só vê tudo em vermelho. Seu temperamento justifica o seu nome, mas ela consegue se manter sob controle na maioria das ocasiões. Ela visita espontaneamente o TCC na penúltima noite antes do Dia do Desfile, então pode ser contatada e guiar seus novos clientes. Ela tem armas de fogo para vender e munição. Para a Facção Carmim ela pode vender garruchas (originalmente por 150 UFA ou mais) por 75 UFA cada uma, incluindo 5 munições cada uma, mais a que vem no cano. Uma garrucha tem Classe 2, dando +2d para um disparo, mas tem penalidade de 1d se o usuário tem menos de 2 de Muque ou a usa com uma mão apenas. Garruchas são armas mais letais que as tradicionais, quando usadas podem matar uma vítima, desde que tenha mais de 1 sucesso (siga as regras normais das armas de fogo se você tiver o livro da RG e as estiver usando nos Confrontos). O alcance da Garrucha é de 20m, logo, não alcança mais do que o meio da praça se usada de uma das construções ao seu lado, ou de um lado a outro da avenida, ou ainda, de um telhado para um lugar nas adjacências. Por 100 UFA ela pode conseguir uma Granada de Mão. Essa granada acaba com a vida de todo mundo a até 5m dela. Essa destruição toda, porém, depende de a pessoa não conseguir se abrigar antes, que é um teste de Muque/Físico ou Fuça/Social, se puder notar antes e se proteger. Aí a pessoa sai apenas ferida da explosão. O alcance da Granada,

porém, é de apenas 10m, podendo ser perigosa. Arremessar onde se deseja é um teste de Muque de dificuldade 1d, 2d se envolver um lugar bem específico, como dentro de uma lata aberta ou de um pneu deitado, um “alvo” assim. Se usada a granada para explodir o Cap, várias vítimas colaterais ocorrerão e será preciso chegar bem perto, já que o “cordão” de sargentos e taifeiros em torno dele se estende por uns 10m de cada lado, também. Ela compra objetos dos zomi que sejam úteis, como botas, isqueiros, óculos, etc, por 5 UFA, e os revende por 10 UFA, logo, você pode conseguir um isqueiro ou uma lanterna ou outra coisa assim por esse preço. Nota: tentar “roubar” Ira-Vermelha é uma péssima ideia, o Narrador pode avisar isso aos jogadores pela reputação dela, e se tentarem mesmo assim, podem ter um final precoce e ponto. Jogue dados a vontade para garantir isso, se quiser. Outra coisa, ela não toma partido de ninguém, mas pode dar ouvidos de escutar a conversa fiada de Gira'Toto, se falarem algum elogio interessante que, supostamente, o bruto escavador foi capaz de falar sobre ela.

☞ Naturalmente: o Listrad, a taverna Nova Era e o esconderijo Carmim ficam debaixo da terra.

☞ Oficinas improvisadas criam armas simples como as que podem ser obtidas no Esconderijo Carmim por 20 UFA cada uma. Elas também podem fornecer melhorias nas armas deles, aumentando 1d (elevando sua classe em 1) nos ataques, por 50 UFA.

☞ O ninho de Vó Jabioca: Vó Jabioca vive debaixo da terra, diz que é mais fácil, quando morrer é só tapar o buraco. Ela parece uma glórqui mansinha hoje, já velha e cansada, mas décadas atrás ela foi membro da Resistência seguindo a morte de seu filho, um dos 64. Ela é um ativo interessante para a Nova Era trazer e que se for mencionada como participante convence a maioria dos grupos a tomar parte também. O problema é saber onde ela mora, o que requer perguntar pelos bares e por aí, com testes de Fuça de 3d de Desafio. Achando-a, a mesma ouviu falar no Aniversário profano dos zomi, mas não quer mais violência sobre a espécie. Seu tempo de Resistência foi sofrido demais e ela não pretende voltar. Ela pode ser convencida de que a Nova Era é possível, seja cantando uma música inspiradora, com um discurso sobre novos glórquis que podem ter o mesmo fim do seu filho, ou num bom e teste disputado da Fuça dela (que é alta, 3d) conta a do convocador, acompanhado, claro, de um mínimo de argumento. Jabioca tem o

corpo de um réptil raiz, ou seja, tem uma forma de serpente da cintura para baixo, se arrasta devagar, mas para todo canto que precisa. Ela costuma fazer cestos de vime e pode fornecer uma rede, útil para os personagens dependendo aprisionarem alguém em uma disputa apropriada, além de cordas para fins semelhantes, particularmente útil se forem deter sem matar o assassino Carmim.

☞ O Valão de Baixo: Os zomi fizeram os glórquis escavarem uma fossa imensa para onde vai parar o esgoto da cidade, fluindo lentamente para o rio da região e envenenando solo e águas aos poucos com o excesso de caca, em linhas gerais. Vários túneis originais foram rasgados pela criação do valão, que tem alguns acessos de criação e a via externa do valão é tipo uma imensa caverna, por onde foi removida a lama do fundo e criou duas imensas pilhas de terra. O Valão não é exatamente útil para a cena em si, mas se alguém precisar sumir com um corpo, é só jogar lá – dá para acessar o valão de qualquer túnel, mas pode levar algum tempo, ele fica no lado oposto do Castelo Branco, suas duas “colinas do valão” ficam bem além da cidade até, cerca de um quilômetro ou mais.

Agora que já temos a maioria dos pontos de interesse, o Narrador pode criar outros e outros NPCs conforme for de interesse dos jogadores uma ou outra ação especial que não esteja coberto aqui o seu destino.

Como várias situações podem por os jogadores contra os zomi, aqui vai a descrição e status dos Pés-de-Lama, lembre-se que eles raramente andam sozinhos e se um tiro for disparado, logo vai encher de Pés-de-Lama, 1d6+1 pelo menos...

☞ Pé-de-Lama: Escolha um nome ou apelido besta qualquer adequado a um legítimo zomi branco, hetero, cis, vindo de filme de ação OU... o nome e a aparência que lhe der na telha, são vários, a maioria só tem um número de acordo com a ordem em que aparece na cena...

Status do zomi:

Fi: 03 Me: 02; So: 02/ St: 30; Ap: -; Vt: 20

Habilidades: Ataque Especial (com o fuzil eles têm +1d)

Predicados: Escolha uma coisa qualquer, atenção, manter as botas limpas, acender fósforo em qualquer coisa, mira veloz, etc.

Equipamento: Cassetete (+2d, 5d ao todo, não-letal – a menos que continue usando depois do glórqui ter sido nocauteado né), Pistola Leve (+2d, 5d ao todo), Fuzil (+6d, 10d ao todo) OU Escopeta (+5d, 8d ao todo, pode estar com munição para atordoar), cigarros, chicletes ou balas no bolso. Os fumantes também carregam isqueiros ou fósforos.

☛ Os tijolos: Os tijolos, AKA sargentos taifeiros, são como os sargentos astronautas pés-de-lama, mas em vez de estarem nas forças armadas para lutar, vieram para trabalhar mesmo. Em Pingafogo eles trabalham na manutenção dos prédios militares e são vistos trabalhando principalmente no Forte ou nas estradas, desatolando veículos a caminho da cidade. Fora do expediente, juntam-se aos pés-de-lama na mesma situação para buscar entretenimento na cidade, especialmente no Cabaré, ou nos botecos dos glórquis se estiverem sem grana – o que é mais comum. No Dia do Desfile, estarão ocupados tocando instrumentos como apitos, tambores, pratos e usando uniformes desatualizados ridículos que nenhum sujeito armado seria forçado a vestir.

Status do zomi:

Fi: 03 Me: 02; So: 01/ St: 30; Ap: -; Vt: 10

Habilidades: Especialista em Desatolar (+1d).

Predicados: Forte, Sei operar Máquinas, Sou um piloto treinado que tem de girar manivelas para viver

Equipamento: Uma arma improvisada (+1d, total, 4d) ou a arma mais próxima de um zomi caído se a treta estiver séria, mas preferem fugir a lutar afinal.

☛ Os engraxados: Os sargentos mecânicos costumam ser vistos mantendo E pilotando os veículos dos zomi, geralmente estando um pouco menos cheios de graxa quando no dever de carregar uma figura importante por aí, mas ainda dá para sentir o cheiro de óleo queimado deles só porque ficam perto do motor usando o volante. Eles só “entram em cena” se um veículo for atacado e no Desfile estarão conduzindo veículos e os tanques.

Status do zomi:

Fi: 03 Me: 03; So: 01/ St: 30; Ap: -; Vt: 10

Habilidades: Especialista em Reparo de Carros; Piloto

Predicados: Sei dirigir (completar com o tipo de veículo); Sei consertar veículos; Lutador com Ferramentas.

Equipamento: Pistola Leve (+2d, 5d ao todo), Submetralhadora (+4d, 7d ao todo) OU Chave Inglesa (+2d, 6d ao todo por causa do predicado), charuto e fósforos, além de mais umas ferramentas no bolso e um chumaço de lã cheia de graxa.

☛ Sargento de Elite: Vão ser encontrados apenas ao redor do Cap, em número de 5, dois na frente, três atrás, que é para manter a retaguarda segura, não pode vacilar. São uns brucutus duros de matar, tendo um carro preto especial que usam quando não estão acompanhando a pé o veículo do Cap. Geralmente um deles ao menos acompanha os outros Assistentes.

Status do zomi:

Fi: 05; Me: 01; So: 01; St: 50; Vt: 10

Habilidades: Ataque Focado (+1d em ataque à distância, custa 2 de Vt), Treinado em Combate corpo-a-corpo (joga 6d na luta desarmada)

Ao atacar com sua pistola semi-automática ele joga +4d, em um total de 9d.

☛ O 01: Na sua idade, já devia ser Capitão também, no mínimo, mas ainda é um Sargento de Elite, apesar da patente, ele usa roupas civis porque seu posto de Assistente é comissionado, além de ter dinheiro para isso. Anda acompanhado por um Sargento de Elite e um Engraxado, que ficam no carro.

Status do zomi:

Fi: 02; Me: 03; So: 03; St: 20; Vt: 30

Habilidades: Especialista em Chocolates (???)

Predicado: Vou contar ao Cap e ele dá um jeito (+1d manipulando zomi desconfiado)

Ao atacar com sua pistola ele joga +3d, em um total de 5d. Ele raramente vai lutar, salvo se não tiver outra opção.

☛ O 02: Devia estar em Zero, mas na verdade, é ele que pessoalmente vem trazer as “notícias” da Inteligência, se juntando ao Cap no desfile se for o caso. Raramente sai do lado de seu Sargento de Elite favorito, para sua proteção, já que é muito importante... ele chega em um veículo na penúltima noite antes do desfile, acompanhado também por um Engraxado, a conduzir o veículo, enquanto ele e o Sargento de Elite estão no

banco de trás. Se capturado, o veículo pode ser usado por um zomi “mercenário” que só com o direito de pilhar o carro aceita conduzi-lo e deixar a mensagem que o grupo quiser no Castelo Branco.

Status do zomi:

Fi: 02; Me: 02; So: 04; St: 20; Vt: 30

Habilidades: Ave Colorida Secreta (Tem um alter-ego, ou dupla-personalidade, se preferir)

Predicado: Falo Mesmo (+1d em coragem para falar coisas estapafúrdias); Especialista em Mídias(+1d em operação e conversa no rádio)

Ao atacar com sua pistola ele joga +3d, em um total de 5d. Ele só vai lutar se tiver alguém na sua frente, do contrário ele corre. Se o seu Sargento de Elite Favorito morrer, para tudo para lamentar enviuvado.

☛ O 03: O mais jovem e quicá mais talentoso dos três Assistentes do Cap. Slob Orano, tem na cabeça que é ainda um membro ativo dos Sargentos de Elite, embora não tenha a mesma forma física que eles, gosta sempre de ter uma arma no cinto e de usá-la sempre que possível. É um dos que estimula o uso de uma nova “limpeza” dos glórquis na região, mas sempre se preocupa com as aparências e, no caso, de parecer o futuro Coronel ou mesmo Comodoro, assim que o bom e velho Cap for promovido a uma patente de tal tipo, é claro, levando-a às alturas respectivas. Mas sim, por enquanto ainda é só mais um sargento com o título de assistente.

Status do zomi:

Fi: 03; Me: 03; So: 03; St: 30; Vt: 30

Habilidades: Ataque Focado (+1d em ataque à distância, custa 2 de Vt)

Predicados: Atirador Treinado em Estande (+1d em tiros feitos contra alvos imóveis); Chapeiro Profissional (+1d para virar bife na chapa)

Ao atacar com sua pistola semi-automática ele joga +4d, em um total de 7d.

☛ O Capitão Slob Orano: Com quase tanta autoridade quanto um Coronel, o Capitão nunca foi promovido desde que chegou à sua

patente em Zero, uns 30 anos atrás. Há poucos anos veio para Tchuruba e se aproximou dos Comodoros e Coronéis, exaltando a memória do CelLartus e, agora que está em Pingafogo, pretende fazer o uso da posição para o elevarem, pelo menos, a Cel. e ganhar ainda mais poder, fazendo de seus Assitentes, pelo menos de uns dois deles, capitães também, quem sabe?

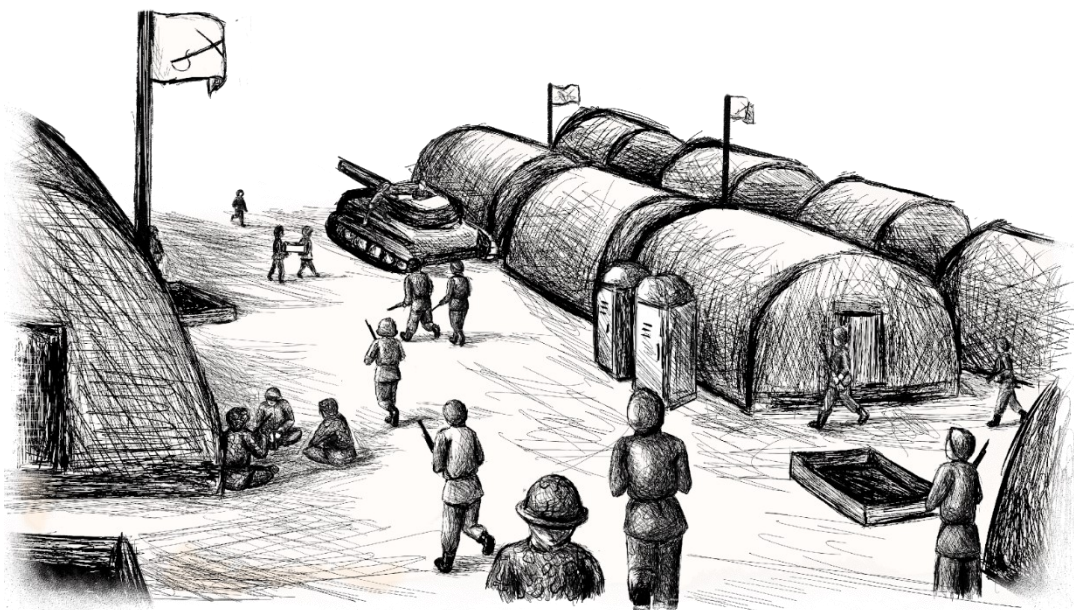
Status do zomi:

Fi: 04; Me: 02; So: 05; St: 60; Vt: 50

Habilidades: Ataque Especial (atacar com duas pistolas ao mesmo tempo, +1d, custa 2vt); Imponência (+1d para assustar com So ou Fi);ST extra; Venta que Sustenta (pode trocar Venta por ST)

Ao atacar com seu par de pistolas, ele joga com +4 dados, em um total de 8d, salvo se usar o ataque especial, aí são 9d. O assassinato, se bem feito, pode vir a matá-lo de uma vez só, mas ele é duro de roer e mesmo uma granada não o mataria se não explodir em cheio. Salvo um ataque surpresa, em outras situações, se for atacado, mesmo com um tiro ou um golpe, remova sempre só 5 St por Saldo de Sucesso, em vez de usar a regra de “atirou-matou”.

Mais um Psiu: Os zomi têm Venta, os outros personagens do Narrador não-zumanos também, como glórquis também cativos e animais, mas a maioria não consome Vt para usar Habilidades nessa sessão, então o Narrador pode usar a Vt para ajudar seus personagens numa cena do mesmo jeito que faz um jogador, mas para não embarçar cenas demais, ele pode decidir fazer isso somente em tretas importantes, como a treta com o Capitão do acampamento ou outra cena decisiva, ou não usar, simplesmente!



Os glórquis que podem ser encontrados na história geralmente não vão participar da confusão, mas assuma, na falta de outra coisa, que têm 2 pontos de atributo de cada tipo, logo 20 de St e Vt e uma habilidade vinda de um traço, pelo menos. Os agentes, se opostos aos jogadores, terão um atributo 3, de acordo com sua especialidade, e jogarão mais um dado extra devido a sua especialidade como predicado ou habilidade e +1 ou 2d em razão das ferramentas adequadas ao trabalho. Bole nomes para eles usando as Dicas da introdução de regras encontradas aqui ou apelidos, a forma deles pode ajudar nisso, um glórqui com cara de peixe pode ser “Olhão” ou “Bigode-de-Bagre”. Ao gerar um glórqui, pense num réptil, anfíbio, peixe ou mesmo ave em que se inspira e vai descrevendo. Aqui vão algumas características comuns:

♣ Aquático: O glórqui tem uma crista que ajuda na natação, assim como pés com patágio que ajudam nessa mesma atividade. O glórqui poderia ser muito útil se houvesse um rio, mas mesmo sem um por perto, ele pode usar sua crista de peixe de aquário para chamegar outros glórquis e tem +1d na Fuça para ajudar a convencer outros a seguirem seus apelos.

♣ Garras e Escamas: Este é um glórqui que podia ser um soldado perfeito, se não estivesse escavando. Ele joga +1d para se defender por conta das escamas duras nas costas e +1d nos ataques desarmados por conta das garras.

☞ Chifres (Par): Como um dragão ou um boi escamoso, o glórqui é chifrudo, tem um par de chifres na cabeça e pode chifrar seus oponentes. Cornear um oponente dá +2d no Muque para um ataque desarmado, 3d se ele tiver como correr até o oponente!

☞ Tentáculos: Escolha um lugar, os tentáculos podem substituir dedos, membros, parecer um cavanhaque-de-lula, brotar das costas, do abdome. Eles servem para dar um abraço tentacular. É um ataque desarmado com +1d, mas sucesso prende o alvo, em vez de causar dano de imediato. Por turno tire uns 5 da St do alvo preso e todo turno ele disputa de novo seu Físico contra o Muque+1d do Tentaculoso para tentar se libertar. Se o tentaculoso quiser cobrir silenciar o alvo enquanto o aperta (+18 para os conoisseurs) ele perde 1d na sua Tentativa, mas sucesso amordaça o alvo.

Você também pode fazer glórquis “a-traçados”, só com estas estatísticas e alguns predicados, isto é, um bônus de +1d.

O desafio de Fuça para convencer um grupo de glórquis é maior (difícil, 3d) do que o desafio para um sujeito isolado (fácil, 1d), podendo ser modificado por circunstâncias a favor ou não. Um sujeito isolado não vai se comprometer a mais que um serviço simples, já um grupo pode comparecer no protesto da Nova Era, por exemplo, ou outra coisa que pode até parecer perigosa, mas não envolve sacrifícios. O Narrador pode interpretar diferentes vozes e opiniões, para dar ideia aos jogadores de que argumentos usarem para ajudar os outros glórquis.

Se rolar um conflito entre zomi e glórqui nas ruas o Narrador pode os manejar como uma “multidão” para suas Tentativas. Resolva essas ações de modo simplificado, como um predicado a favor da multidão. Se um glórqui sozinho tinha lá seus 2d contra os 3d de defesa de um zomi pé-de-lama, em conjunto isso conta como um predicado, dando +1d ou +2d. Simples, né? Já os ataques dos zomi contra eles você faz individualizado, ou nem faz rolagem se o tiro for claro, um tiro, uma queda, mas na prática, o que interessa é quando a multidão dispersa. Após cada baixa teste a Fuça do “líder” da multidão, geralmente vai ser 3d, com um desafio inicial de 1d, aumentando em mais 1d para cada vez que a violência ficar pior ou parecer mais desesperador a situação, até falhar, e o grupo então se dispersar e correr para todo lado. Também conte uma luta junto da multidão ou tentativa de influência como um predicado a favor dos glórquis em suas ações.

Nota: se um dos jogadores bater as botas contra os zomi, ele pode escolher um dos glórquis resgatados e gerar um nome – se ainda não tem definido. Logo, salvar

CONCLUSÃO

glórquis pode funcionar como “vida extra”, além de ser filocalangotrópico! O glórqui novo é geralmente menos habilidoso, tendo 10 pontos de St por ponto de Muque, 1 Pitaco por Miolo e 10 pontos de Vt por Fuça, um dos atributos será 3 e os outros dois será de valor 2. Simples!

Arranca-Rabo: É a capacidade de controlar telepaticamente sua cauda, ordenando-a a ações como movimento, ataques de constrição, e outras ações possíveis que uma cauda seja capaz de realizar. Ela possui o valor de Mu igual de seu dono menos 01 ponto e St igual a 10. Para arrancar a cauda não se gasta Venta, embora o gasto de 05 St seja necessário. Mas, ao realizar contato telepático, o personagem deverá gastar 02 pontos de Vt com duração de uma cena.



Toma na cara, seu zumano bobo

Qualquer glórqui que se preze

No Dia do Desfile de Aniversário dos 64 pelo Bem da Família, um palanque é erguido na frente da estátua do zomicórnio, bandeirolas cruzam as ruas e os glórquis que trabalham puderam folgar para assistir, mas tudo sem entrar na via principal. Alguns glórquis até são alistados para participar no início, jogando confetes na rua e fazendo acrobacias, estes glórquis são poucos e geralmente não fazem parte dos planos. Os zomi estão atentos e esperam alguma resistência, por isso têm um monte de sargentos com cassetetes e armas espalhados pela praça para desbaratar e calar manifestantes. O que detém isso é somente um número massivo e que venha de repente – se estiverem ocupando a praça desde antes do Desfile começar simplesmente vão mandar os tanques contra eles e cancelar o desfile. Os tanques são a “flor final” do desfile, que começa com a primeira bandinha de taifeiros e os acrobatas glórquis, seguido dos sargentos com rifles às mãos, depois com alguns carros (em cada um deles tem um Assistente acenando feliz e pimpão) e, finalmente, o próprio Cap. Slob

Orano em um cavalo branco cercado de seus 5 Sargentos de Elite (a pé) acenando para o pessoal, vindo depois dele mais uma comitiva de sargentos pés-de-lama com os uniformes lustrosos e, por fim ele chegaria na pracinha, tomada de soldados no meio. Após o discurso, viriam fogos de artifício desde o quartel e de lá viriam os tanques entrariam em cena, dando uma volta conforme os soldados dispersavam e ele retornava em seu cavalo branco – ou no carro, porque está cansado. Este é o itinerário que pode ser roubado e dar alguma vantagem, como a de escolher a hora do discurso e impedir o acesso dos tanques com alguma multidão estratégica.

Tente deixar o final da aventura mais fluido possível, os jogadores estarão empolgados se acumularem sucessos ou amedrontados se a coisa está encrocada, você pode substituir desafios específicos contra habilidades e atributos dos NPCs por testes Médios ou Difíceis nessa hora e os jogadores podem tentar usar seus Pitacos restantes para abrirem portas, lembre-os disso, que podem usar os Pitacos não só para garantir sucessos, mas para criar oportunidades para seus personagens. Evite coisas como “ah, um dos soldados deixou cair os planos do bolso” por 1 pitaco, mas algo como “um dos glórquis disse que ouviu da cunhada a ordem dos eventos no dia do Desfile, eu quero usar Fuça para investigar o rumor e conseguir os planos dali” é bem mais admissível. Ou seja, o Pitaco abre a janela para obter um recurso ou informação, mas ainda precisa pular pela janela para ser bem-sucedido.

Não se esqueça de que as facções são rivais, então na hora final, coloque outros glórquis não como inimigos, mas como obstáculos, talvez eles gritem um “não” na hora que dá ao personagem chances de errar o disparo ou tentem captura-lo com uma rede antes da hora, não se esqueça que todos os planos estão rodando ao mesmo tempo. Se os jogadores não forem Zorreiros, façam eles se infiltrarem entre os manifestantes, adiantando a hora do protesto e facilitando a sua dissuasão pela força dos primeiros soldados, para depois um deles voltar e lançar uma bomba de fedor no Cap e sua companhia, o cavalo então assusta, escoiceia o zomicórnio e remove o seu torso de cima do cavalo de bronze. É um símbolo da resistência, até os cavalos (“é isso mesmo que chama esses bicórnios sem chifre?”) são contra os zomi!

O importante é deixá-los tentarem e mesmo que dê errado, mostre as consequências, os zomi podem achar que é melhor recuar para o forte se houver uma manifestação sólida à frente deles – e os assassinos Carmins podem atacar nessa hora, o que leva aos tanques para a rua depois... enfim, é uma confusão só, divirta-se promovendo o caos que vai acontecer, mas o mais importante é checar se as condições foram alcançadas, neste caso, facilite o sucesso da

empreitada. Do contrário, “taca fogo” mesmo. Também é possível, antecipar as medidas para impedir a celebração do Golpe nos 64, neste caso, o que deve ser checado é se foi eficiente ou não. Um Cap morto ou humilhado não teria condições de aparecer no Desfile e isso poderia ser o suficiente, mas em troca, uma represália e grande violência pode ocorrer. Um protesto pode desanimar o Cap a fazer sua medida, mas ele pode iniciar outra forma e tentar capturar os líderes e torturá-los – e teria os meios de fazê-lo, já que eles não são tão secretos assim. Mostre que a pressa é inimiga da perfeição, mas não impede o sucesso. Parcial, ao menos.

Parabenize os jogadores pelos feitos, conte quantos foram salvos por seu heroísmo – ou quantos ainda precisam ser resgatados. Celebre a vitória e agora, se junte à Resistência! (ou tire uma folga do sufoco antes).

Esta é uma demonstração do jogo que criamos, a Resistência Glórqui (RG). Você pode adaptá-la como aventura introdutória de sua campanha de RG ou fazer dela uma missão de resgate, no mesmo molde, plano, ação e conclusão. Nesse caso, tente acrescentar mais elementos da parte da fuga, pois os zomi devem conseguir passar um rádio antes de serem abatidos por invasores ou surpreendidos pela fuga em massa e caminhões de reforços podem perseguir os rebeldes, ou isso pode ser uma semente para outra aventura depois. Claro, se uma missão for perfeitamente executada em sigilo, não haveria por que serem seguidos. Mas novamente... Glórquis raramente fazem planos tão meticulosos assim...

Se tiver dúvidas, elogios ou sugestões, procure nos contatar por meio do nosso e-mail, jotunraivoso@gmail.com

Adquira o Resistência Glórqui no Dungeonist pelo link:

<https://www.dungeonist.com/marketplace/product/resistencia-glorqui/>

E, você quer pagar menos? Use o Cupom “GARRUCHANOZIMI” e pague apenas R\$5,00 no livro. Uma pechincha.



APÊNDICE

PERSONAGENS PRONTOS.

OU

OS PARTIDÕES SOLTEIROS DE TCHURUBA

Criamos alguns personagens para você jogar essa aventura sem precisar do livro para criá-los. Usamos os mesmos personagens que estavam na aventura da Garrucha Saindo do Buraco. Se você já jogou aquela, pode usá-los aqui como uma continuação. Se estiver pegando agora para jogar com eles, você só precisa escolher o seu e nomear. Se quiser trocar os predicados, basta riscar o predicado atual e colocar outro no lugar na mesma lógica, “sou bom numa coisa” ou “sou ruim numa coisa”, se fizer isso, você pode colocar duas boas coisas no lugar, mas só faça isso de por uma coisa ruim uma vez!

Você pode desenhar seu glórqui no verso da ficha, ou pode ver aqui as ilustrações do Baikal dos glórquis destas fichas:



o Guerreiro



o Expedicionário



o Faz-Tudo



o Sombra



o Xamã das Montanhas

RESISTÊNCIA GLÓRIAI

Sua Graça

Jogador	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Trampos

Expedicionário

Experiência

Investida Atual

15

Deslocamento

Básico Corrida

6m

24m

Atributo

Vantagens

Mu ● ○ ○ ○ ○

St

Máxima Atual

20

Mi ● ○ ○ ○ ○

Pt

3

Fu ● ○ ○ ○ ○

Vt

20

Condição

Leseira (50% ou -St)

Pé na Cova (1 St por Mu)

Predicados

Combate com armas brancas à distância

Observação

Eu sou um cabra da Peste (intimida os outros fácil)

Traços

PC

Chifres Soltos

3

Manta de Espinhos

2

Garras

1

Cauda Solta

0

RESISTÊNCIA GLÓRUI

Sua Graça

Jogador

Trampos Xamã

Experiência

Investida	Atual
15	0

Deslocamento

Básico	Corrida
6m	24m

Atributo

Vantagens

	Máxima	Atual
Mu ●●○○○ St	20	
Mi ●●○○○ Pt	2	
Fu ●●●○○ Vt	30	

Condição

Leseira (50% ou -St)	☐	○
Pé na Cova (1 St por Mu)	☐	○

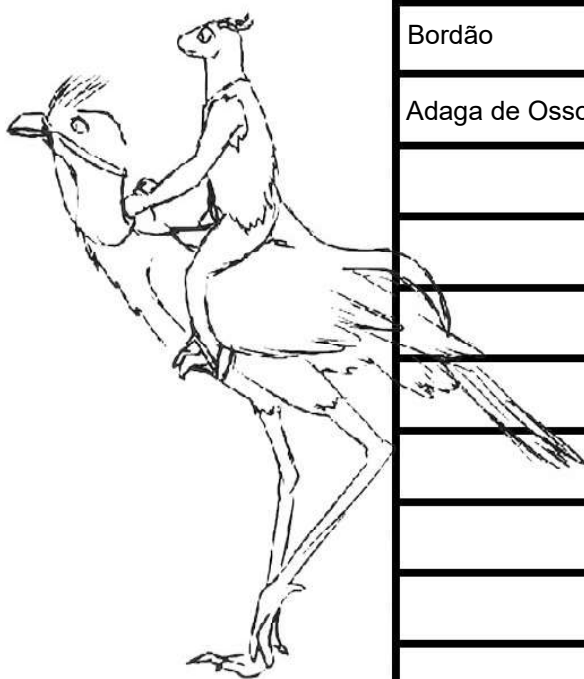
Traços	PC
Pés de Pato	1
Barbatanas	2
Olho Extra	1
Dedinhos de Lagartixa	2
Cauda Solta	0

P r e d i c a d o s	Herbalismo
	Conselheiro
	Sobrevivente
	"Caolho" - cobre dois dos olhos (tem três) e teoricamente libera um olho a cada "grau" do seu poder (Tabu) - Negativo

Habilidade	Descrição	Tipo	Vt
Animismo	Conversa com espíritos, Fu x Fu	Trampal	-
Visão Composta	+1d em testes visuais, sem tapa-olho	Natural	
Braço de Peixe	Ataque +2d, Sucesso integral atordoa	Natural	
Natação	+2d em testes nadando	Natural	
GL: Malandramente	+2d nos testes de Furtividade (Fácil)	Graça Lag.	1 pt
Gruda-teto	Anda sobre qualquer parede ou +1d	Natural	
Arranca-Rabo	Muque 1 St 10	Natural	2/-5 St

Geringonças, trecos e quinquilharias

UFA 25



RESISTÊNCIA GLÓRIUM

Sua Graça

Jogador

Trampos Guerreiro

Experiência

Investida Atual

9

Deslocamento

Básico Corrida

6m

24m

Atributo

Vantagens

Máxima Atual

Mu ●●●○○

St

36

Mi ●○○○○

Pt

1

Fu ●○○○○

Vt

10

Condição

Leseira (50% ou -St)

☐ ○

Pé na Cova (1 St por Mu)

☐ ○

Traços

PC

Bafo de Dragão

6

Crista

1

Presas Terríveis

2

Sangue Quente

3

Cauda Solta

0

P
r
e
d
i
c
a
d
o
s

Lutar com Armas Brancas

Nunca fujo de uma boa briga!

Bom de briga

