



# O CONTINENTAL

Por Thyago S. da Costa

## O BÁSICO

Nosso mundo é uma fachada! Política, economia, guerras, revoltas, atentados terroristas, etc... nada é o que parece; tudo é orquestrado pelas mãos sombrias de uma sociedade secreta de assassinos que sustentam o mundo: a **Alta Cúpula**. Você entrou nesse nova vida e agora trilha seu caminho ao lado de assassinos implacáveis, gângsteres cruéis, administradores sádicos, e pior. Mas não se engane, apesar das regras fortes que regem essa sociedade, sempre existem aqueles que dobram o sistema em prol de seus próprios interesses, e isso é animador!

*O Continental* é um RPG baseado no universo frenético da franquia cinematográfica **John Wick** e é *Empoderado pelo Apocalypse*, baseado em **Apocalypse World** de Vincent D. Baker e Meguey Baker e em alguns outros jogos que utilizam o Apocalypse Engine, como: **Masks**, de Brendan Conway e **The Sprawl**, de Hamish Cameron. Dito isso, vamos ao básico:

**Conversa:** o diálogo é o que move uma narrativa de RPG, e aqui não será diferente. *O Continental* é um jogo extremamente colaborativo, no qual os jogadores irão adentrar em um mundo violento e sórdido, seja tentando desmantelar uma organização rival, caçando um antigo renegado ou até mesmo a encomenda da morte de um poderoso famoso. Os jogadores irão

entrar em uma conversação sobre suas motivações e ações para cumprir seus objetivos, é papel do **Diretor** mediar essa conversa através da incorporação das cenas, situações, PNJs (personagens não-jogadores) e ameaças. Como qualquer conversação existe a possibilidade de os jogadores assaltarem o turno um do outro; nesse ponto todos os participantes devem ser maduros o suficiente para solucionar qualquer confusão ou inconveniência. É papel do **Diretor** moderar essas situações através das regras que colocarão limites nas ações dos jogadores. Lembrem-se: a diversão deve ser mútua.

**Movimentos:** as ações dos jogadores são os gatilhos que desencadeiam os movimentos – as chaves nucleares do *Apocalypse Engine*. Quando a ação de um jogador se encaixar na descrição de um movimento, ele terá que rolar 2D6 + Atributo requerido e seguir os parâmetros ditados de acordo com o resultado obtido. Se o resultado final for menor ou igual a 6 (6-), temos uma falha. Se for entre 7 e 9 (7-9) representa um sucesso com algumas consequências e se for igual ou maior que 10 (10+) o sucesso é genuíno. Todos os movimentos listam o que acontece com um sucesso ou falha, o **Diretor** será o responsável por moldar as consequências na narrativa para progredir a história e proporcionar mais movimentos. Atente que falhas podem ser cruciais para a sobrevivência dos jogadores; um tiroteio ou uma briga com

os punhos pode desencadear situações diversas e interessantíssimas. Lembrete: o **Diretor** não rola dados!

## ATRIBUTOS

- Φ **Perigoso:** agir com violência, agressividade, determinação, força física e emocional.
- Φ **Estrategista:** agir com racionalidade sob o perigo, ter clareza de ideias, calma, ser calculista e inabalável.
- Φ **Estiloso:** ser atraente, provocador, carismático, sensual, exuberante, ser belo, inspirar.
- Φ **Perspicaz:** ter uma mente afiada e alerta, sagacidade, esperteza, percepção, educação, perícia, treinamento.

## UM MUNDO DE ASSASSINOS

As pessoas discutem a origem da palavra “assassino”. *Hashasheen*, seguidores de Hassan-i, comedores de haxixe, etc. Mas outros argumentam que vem de *asasiyyu*, ou seja, “homens que são fiéis e que respeitam suas crenças”. E é sobre isso que esse mundo é sustentado. A **Alta Cúpula** é uma organização de nível global que controla tudo por debaixo dos panos, sua “economia” gira em torno das **Moedas** e **Promissórias**, que não representam valor monetário algum, mas sim um comércio de relações, ou melhor dizendo, um contrato social que você concorda em participar. Ordem e regras.

A hierarquia é construída pelo **Ancião**, aquele acima da Alta Cúpula, uma figura emblemática e misteriosa que orquestra tudo com um poder quase

sobrenatural. Logo embaixo vem a **Alta Cúpula**, com suas 12 cadeiras, uma para cada líder de uma das máfias mais poderosas do mundo, dentre elas a Cosa Nostra, a Máfia Russa, a Ndrangheta, a Yakusa, a Camorra e a Triade. Logo em seguida surgem os temíveis **Juízes**, agentes da Alta Cúpula que são representantes diretos da vontade da organização; quando um Juiz entra em jogo significa que algo deu muito errado e precisa de atenção imediata, para isso esses agentes contam com a ajuda de uma **Força Tática** formada pelos soldados de elite da Alta Cúpula: assassinos armados até os dentes e com determinações inflamadas.

Cada grupo da Alta Cúpula tem o controle de uma parte do mundo, onde pequenas organizações tentam crescer nesse ramo, seja uma família poderosa em uma cidade ou até mesmo o dono de uma poderosa agência de informação que utiliza pombos. Todos estão envolvidos no contrato social que movimenta essa sociedade com ordem e elegância.

## O DIRETOR E OS ASSOCIADOS

O Mestre de Jogo aqui tem uma denominação muito importante, ele é o **Diretor** de um dos estabelecimentos do Continental, o detentor de uma área segura para os jogadores e o fomentador de suas aventuras. Os jogadores também possuem um nome, eles são chamados de **Associados**, pois aceitaram fazer parte dessa grande organização e concordaram em seguir suas regras.

É importante salientar que os **Associados** possuem entrada garantida nas dependências de qualquer Continental no mundo. Como integrante ele tem direito a degustação de armas e a um serviço médico 24h, obviamente

esses serviços são ofertados mediante o pagamento de algumas **Moedas**, fica a critério de cada **Diretor** estipular o preço de seus produtos.

## A DUAS REGRAS

Nesse mundo de assassinos existem duas regras básicas que separam os homens dos animais: *sempre honre uma Promissória* e *nunca faça negócios nas dependências do Continental*.

### *Sempre Honre uma Promissória*

Você pediu ajuda em determinada situação e para isso fez um acordo com alguém. Esse é um pacto feito com sangue e quando seu benfeitor cobrar a dívida é melhor que você cumpra sem pestanejar, caso contrário as consequências serão terríveis. Durante o jogo é possível que o **Associado** queira *criar uma promissória* e para isso deve fazer o seguinte movimento:

#### *Criar uma Promissória*

Ao negociar com alguém uma promissória, role +Perspicaz.

- Φ Em 10+: ele aceita seus termos e lhe provê o que você necessita.
- Φ Em um 7-9: ele aceita seus termos, mas pedirá logo em seguida para você executar uma missão para ele.
- Φ Em 6-: ele nega seu pedido e lhe ameaça de morte.

### *Nunca Faça Negócios nas Dependências do Continental*

Essa regra é simples e direta, se algum associado tentar executar alguém, tendo êxito ou não, dentro das dependências do Continental, ele será automaticamente **excomunicado**. Isso significa que ele perderá todos os benefícios que o Continental oferece, será expulso da ordem e terá um contrato mundial aberto em seu nome. A caçada será incrivelmente interessante.



## MOVIMENTOS BÁSICOS

### ENCARAR O INIMIGO

Quando você partir para a luta, seja em um tiroteio, com armas brancas ou com os punhos, contra algum adversário, role +Perigoso. Em um 10+, vocês trocam ferimentos, escolha dois. Em um 7-9, escolha um:

- ⊕ Você faz muito barulho, o adversário tem uma vantagem;
- ⊕ Você evita o ferimento conforme estabelecido pela ficção;
- ⊕ Um aliado sofre ferimento conforme estabelecido pela ficção;
- ⊕ Algo de valor é danificado.

### AGIR SOB PRESSÃO

Quando você correr contra o tempo e quiser agir enquanto estiver em uma situação perigosa, role +Estrategista. Com 10+ você consegue, sem problema algum. Com 7-9 você vacila, hesita ou recua, o **Diretor** oferecerá um resultado ruim, uma barganha difícil ou uma escolha nada agradável.

### APLICAR PRIMEIROS SOCORROS

Ao tratar os ferimentos de alguém, usando um equipamento médico apropriado, role +Estrategista:

10+: se o contador estiver em *ferido* ou menos, reduza o dano em dois segmentos. Se o contador estiver maior que *ferido*, reduza o dano em um segmento;

7-9: reduza o contador em um segmento. Se o contador ainda estiver maior que *ferido*, ele recebe -1 constante até receber assistência médica adequada.

### OBTER INFORMAÇÕES

Quando você estuda de perto um local ou situação, ou quando avalia rapidamente uma situação tensa, role +Perspicaz. Em um 10+, pergunte dois. Em um 7-9, pergunte um. Ganhe +1 enquanto executar ações a partir das respostas obtidas.

- ⊕ O que aqui eu posso usar para \_\_\_\_\_?
- ⊕ Qual consequência em potencial eu preciso ter cuidado?
- ⊕ O que percebo, apesar de um esforço para ocultá-lo?
- ⊕ Como \_\_\_\_\_ é vulnerável a mim?

- ⊕ Como posso evitar problemas ou me esconder aqui?
- ⊕ Qual é a melhor maneira de entrar/sair?
- ⊕ Onde posso obter mais vantagens?
- ⊕ Qual é a maior ameaça nessa situação?

### PERCEBER AS VERDADEIRAS INTENÇÕES

Quando você avaliar uma pessoa por baixo da mentira que estampa, role +Perspicaz. Em um 10+, pergunte dois. Em um 7-9, pergunte um:

- ⊕ O que você está realmente planejando?
- ⊕ O que você quer que eu faça?
- ⊕ O que você pretende fazer?
- ⊕ Como eu faço para você \_\_\_\_\_?
- ⊕ Você está falando a verdade?

### INTIMIDAR

Quando você encarar alguém ameaçando com violência e pretendendo fazer pior, role +Perigoso. Em um 10+: PNJs fazem o que você deseja. Os PJs escolhem: fazer o que quiser ou sofrer as consequências estabelecidas. Em um 7-9: Para os PNJs, o **Diretor** escolhe 1:

- ⊕ Eles tentam removê-lo como uma ameaça, mas não antes de sofrer as consequências estabelecidas;
- ⊕ Eles fazem isso, mas futuramente virão atrás de vingança;
- ⊕ Eles fazem isso, mas contam a alguém tudo sobre você. Avance o Relógio do Antagonista.

Os PJs escolhem: fazer o que quiser ou sofrer as consequências estabelecidas. Eles ganham +1 adiante para agir contra você.

### **MANIPULAR OU PROVOCAR ALGUÉM**

Quando você tenta convencer alguém a fazer o que você quiser com sedução, promessas, mentiras ou arrogância, role +Estiloso. Em um 10+, PNJs fazem o que você deseja. Os PJs escolhem se fazem ou não. Se o fazem, marcam notoriedade. Se não o fizerem, devem *agir sob pressão* para ir contra os seus desejos declarados. Em um 7-9, os PNJs fazem isso, mas alguém descobrirá: o **Diretor** avançará o Relógio do Antagonista. Para PJs, escolha um:

- ⊕ Se eles fazem o que você quer, marcam a notoriedade;

- ⊕ Se não o fizerem, devem *agir sob pressão* para ir contra seus desejos declarados

### **CONTATAR UM CONTATO**

Quando você for atrás de um contato, previamente estabelecido, para obter ajuda, role +Estiloso. Em um 10+ você consegue o que quer, na medida do bom senso. Em um 7-9, escolha 2 na lista abaixo:

- ⊕ Sua solicitação fica mais cara;
- ⊕ Sua solicitação levará algum tempo para ser feita;
- ⊕ Sua solicitação atrairá atenção, complicações ou consequências indesejadas;
- ⊕ Seu contato precisa de você para ajudá-lo com alguma coisa. Se você recusar, pegue -1 constante nesse movimento até você obter sucesso.

### **RECUAR**

Quando você entende que a situação é mais grave do que aparenta e precisa reagrupar a equipe, role +Estrategista. Em um 10+ vocês recuam facilmente. Em um 7-9, escolha 2:

- ⊕ Você chama mais atenção do que deveria. Avance o Relógio do Antagonista;

- ⊕ Vocês abrem a guarda e todos da equipe levam devem *tomar um ferimento*;
- ⊕ Algo importante fica pelo caminho;
- ⊕ Vocês são cercados sob fogo pesado, -1 constante até saírem dessa situação.

### **DEFENDER OU PRESTAR AUXÍLIO**

Quando você defende, ajuda ou atrapalha outro personagem, role +Atributo adequado. Em 10+ eles conseguem +1 ou -2 adiante, a sua escolha. Em 7-9 eles também conseguem +1 ou -2 adiante, a sua escolha, mas você está envolvido nos resultados do movimento do outro personagem e vai se expor a perigo, retribuição ou custo.

### **CRIAR UMA PROMISSÓRIA (PERSPICAZ)**

Ao negociar com alguém uma promissória, role +Perspicaz.

- ⊕ Em 10+ ele aceita seus termos e lhe provém o que você necessita;
- ⊕ Em um 7-9 ele aceita seus termos, mas pedirá logo em seguida para você executar uma missão para ele;

- ⊕ Em 6- ele nega seu pedido e lhe ameaça de morte.

### **OBTER UM CONTRATO**

Ao negociar os termos de um serviço, role +Perspicaz. Em um 10+, escolha dois. Em um 7-9, escolha 1:

- ⊕ O contratante fornece informações úteis;
- ⊕ O contratante fornece equipamentos úteis;
- ⊕ O serviço paga bem;
- ⊕ A reunião não atrai atenção;
- ⊕ O empregador é identificável.

### **RECEBER O PAGAMENTO**

(Relógio do Antagonista)

Quando você for a uma reunião para receber o pagamento de seu contratante, role e adicione o número de segmentos do Relógio do Antagonista não preenchidos. Em um 10+, escolha dois. Em um 7-9, escolha um:

- ⊕ Não é uma armadilha ou uma emboscada;
- ⊕ Você é pago integralmente;
- ⊕ A reunião não atrai a atenção de terceiros;
- ⊕ O empregador é identificável;

- ⊕ Você aprendeu algo da missão; todo mundo marca notoriedade.

### **TOMAR UM FERIMENTO**

Esse é um mundo perigoso e você sabe muito bem disso. Quando você sofrer dano (mesmo 0-dano ou A-dano), reduza o dano sofrido pelo nível de sua armadura (se houver), preencha um número de segmentos no **Contador de Ferimentos** igual ao dano final sofrido e role +total de ferimentos sofrido.

Em um 10+: escolha um:

- ⊕ Você está fora de ação: inconsciente, preso, incoerente ou em pânico;
- ⊕ Você toma todo o dano do ataque, antes de ser reduzido pela armadura; se você já sofreu o dano total do ataque, tome +1 de dano;
- ⊕ O adversário tem uma vantagem perigosa sobre você.

7-9: o **Diretor** escolherá um:

- ⊕ Você perde o controle dos seus movimentos e, conseqüentemente, do que quer que esteja em suas mãos;

- ⊕ Você perde a localização de alguém ou de algo que está observando;
- ⊕ Perder uma parte do corpo (braço, perna, olho).



## FERIMENTOS

Cada **Associado** tem um *contador de ferimentos*, que mostra como ele está debilitado. Se o contador estiver em *escoriado*, *machucado* ou *ferido*, o **Associado** está lesionado, mas no geral está bem. Os ferimentos nesse nível podem ser tratados por alguém com conhecimentos básicos de primeiros socorros. Se estiver em *sangrando* ou *quebrado*, precisa da atenção de um profissional médico qualificado e, se está em *incapacitado*, a morte já está esperando do lado de fora, ele precisa de uma ambulância urgentemente, na melhor das hipóteses.

Quando os **Associados** entram em situações perigosas, eles sofrerão e causarão danos, geralmente com armas. As armas têm uma classificação de dano indicada por 2-dano, 1-dano, 0-dano, A-dano e similares. O número ou letra na classificação indica quanto dano ou que tipo de dano a arma causa. Se a classificação de dano tiver um número, isso indica quantos níveis do contador são preenchidos quando a arma atinge. Armas com dano 0 ou dano A (dano de atordoamento) podem não alterar o *contador de ferimentos*, mas ainda forçam a vítima a fazer o movimento de *ferimento*, o que pode alterar o contador.

Os ferimentos podem ser causados como resultado dos *movimentos básicos* ou de *playbooks*, ou pelos movimentos do *Diretor*. Se um movimento disser que o ferimento é infligido "*conforme estabelecido pela história*", considere as fontes fictícias de dano na cena e na ação conforme descritas e inflija o dano apropriado. A armadura subtrai os danos infligidos. Subtraia o valor da armadura do dano infligido antes de rolar o movimento de *tomar um ferimento*.

O ferimento pode vir de outras fontes. Os **Associados** podem cair de um prédio, serem atropelados por um carro, terem os braços presos nas portas, serem esmagados por móveis e assim por diante. Use as diretrizes a seguir para saber o que significam diferentes níveis de ferimento:

- ⊕ Ferimento 0: arranhões e contusões.
- ⊕ Ferimento 1: danos relativamente pequenos. Contusões leves, pequenos cortes, perda temporária de ar. Eles podem doer, mas provavelmente não precisarão de atenção médica.
- ⊕ Ferimento 2: essas lesões requerem primeiros socorros. A pele provavelmente está aberta. Caso contrário, os ossos estão trincados. Provavelmente existe um risco de infecção.
- ⊕ Ferimento 3: são ferimentos graves. Grandes cortes, ferimentos a bala e ossos quebrados. Pessoas normais estarão prostradas em choque e aguardando os paramédicos. Veteranos durões continuarão de pé.
- ⊕ Ferimento 4: essas lesões provavelmente requerem hospitalização. Elas farão veteranos durões chorarem.
- ⊕ Ferimento 5+: representa o tipo de lesão que apenas os sortudos ou os excepcionais sobrevivem.

Essas regras de ferimento têm a intenção de transmitir um certo tom, corajoso, mas rápido. Se você achar que esse tom não corresponde às necessidades do seu jogo, fique à vontade para alterar, ou até mesmo ignorar, os valores de ferimentos.

Não há regras para tempo ou custo de recuperação de ferimentos entre as sessões. No entanto, a menos que a ficção exija, ou seja interessante para todos, especialmente ao jogador do **Associado** ferido, inicie o próximo contrato com a progressão de ferimentos vazia.

## PONTOS DE NOTORIEDADE

Alguns feitos começam a eternizar seu nome dentro da sociedade, quanto maiores e mais duradouros eles forem mais conhecido seu nome ficará, e isso é uma faca de dois gumes. Durante um contrato vários objetivos podem lhe dar **pontos de notoriedade**, que nada mais são do que experiência. A maneira mais fácil de conseguir tais pontos é falhando em um teste de **movimento**, toda vez que tirar um 6- na rolagem o personagem ganha 1 Ponto.

## MOTIVAÇÕES

Existem motivações que podem trazer ganhos de notoriedade para o **Associado**, e cada **playbook** contém um certo número de motivações para serem escolhidas. Essas motivações são as seguintes:

- Φ **Comportamento:** descreva seu código de ética. Quando esse código dificultar a missão, marque notoriedade.
- Φ **Compaixão:** Ao colocar sua compaixão pelos mais fracos à frente da missão, marque notoriedade.
- Φ **Enganação:** Quando suas mentiras sobre sua identidade ou seu passado colocam a missão em risco, marque notoriedade.
- Φ **Filiação:** Ao colocar o conselho de \_\_\_\_\_ à frente da missão, marque notoriedade.
- Φ **Finanças:** Quando você dificultar a equipe de ter uma chance de obter lucro extra, marque notoriedade.
- Φ **Hierarquia:** Quando você melhorar sua posição ou prejudicar a posição de um rival em prol de \_\_\_\_\_, marque notoriedade.

- Φ **Credo:** Descreva seu sistema de crenças. Quando você convencer os outros a agir de acordo com suas crenças, marque notoriedade.
- Φ **Fama:** Quando seu desejo de fama chamar atenção indesejada para a missão, marque notoriedade.
- Φ **Íntimo:** Quando você colocar seu amigo \_\_\_\_\_ à frente da missão, marque notoriedade.
- Φ **Masochismo:** Quando sofrer um ou mais ferimentos, marque notoriedade.
- Φ **Proteção:** Ao colocar \_\_\_\_\_ sob sua responsabilidade antes da missão, marque notoriedade.
- Φ **Prudência:** Quando você resolver uma situação perigosa sem violência, marque notoriedade.
- Φ **Rejeição:** Quando sua antiga associação com \_\_\_\_\_ dificultar a missão, marque notoriedade.
- Φ **Revelação:** Ao descobrir mais informações sobre \_\_\_\_\_, marque notoriedade.
- Φ **Vingança:** Quando você ferir \_\_\_\_\_ ou seus interesses, marque notoriedade.
- Φ **Violência:** Quando você escolhe deliberadamente usar a violência para superar um problema quando existe uma opção não violenta, marque notoriedade.

Preencha os espaços em branco com nomes que se encaixem na frase e no nome da motivação. Os nomes geralmente podem ser de pessoas ou grupos, mas às vezes apenas um indivíduo ou um coletivo faz sentido. Converse com os demais integrantes da mesa para assim criarem antecedentes ricos e convincentes.



## DIRETRIZES DOS CONTRATOS

Outra maneira de obter *pontos de notoriedade* é realizando contratos. Quando você aceita um contrato, o **Diretor** mostrará as diretrizes para ele. A primeira delas é sempre "Quando você aceitar um contrato, marque notoriedade". Veja o exemplo a seguir:

- ⊕ Quando você aceitar um contrato, marque notoriedade;
- ⊕ Quando você decidir quando e onde derrubar a Camorra, marque notoriedade;
- ⊕ Ao concluir a extração, marque notoriedade;
- ⊕ Quando o contrato terminar, marque dois de notoriedade.

Quando a equipe cumpre coletivamente uma das diretrizes do contrato pela primeira vez, todos na equipe marcam notoriedade de acordo com a diretriz. A última diretriz sempre assume a forma "Quando a contrato termina ...". Isso geralmente ocorre depois que a equipe tenta receber o pagamento e qualquer complicação resultante é resolvida. No entanto, ocorre se a missão é bem-sucedida ou não; portanto, se mesmo depois de resolver tudo a equipe se dispersar ao ser perseguida pelos antagonistas, para nunca mais entrar em contato com o contratante, o contrato ainda sim foi concluído e a diretriz foi cumprida.

## AVANÇOS

Toda vez que você marcar oito *pontos de notoriedade*, escolha qualquer item na lista de avanços básicos abaixo:

- ⊕ escolha outro movimento do seu *playbook*
- ⊕ escolha outro movimento do seu *playbook*
- ⊕ escolha um movimento de outro *playbook*
- ⊕ escolha um movimento de outro *playbook*
- ⊕ +1 Perigoso (Máximo +2)
- ⊕ +1 Estrategista (máximo +2)
- ⊕ +1 Estiloso (Máximo +2)
- ⊕ +1 Perspicaz (Máximo +2)
- ⊕ Ative o modo *Baba Yaga*
- ⊕ Retroceder o Relógio do Antagonista para 18:00 (REQUER: 10 Moedas)

Você só pode escolher cada opção uma vez. Você não precisa escolher esses itens em ordem. Se um *movimento* disser que você pode fazer outro movimento como adiantamento, isso conta como um avanço na lista básica, mas não remove nenhuma das opções acima.

Depois de escolher cinco avanços na lista básica, você pode selecionar nesta lista de avanços importantes:

- ⊕ +1 em qualquer atributo (Max +3)
- ⊕ Faça um segundo personagem
- ⊕ Mude seu personagem para um novo *playbook*
- ⊕ Aposente seu personagem em segurança e crie um novo [REQUER: 20 Moedas]

## MODO BABA YAGA

O seu nome com toda certeza rodará o mundo, e não será por pouco. Você fez o impensável, lutou contra dezenas de adversários sozinho, usando apenas uma pistola ou um mísero lápis. Você se torna uma pessoa determinada, focada, com pura força de vontade e suas ações são perfeitamente articuladas com maestria. Ao ativar o modo *Baba Yaga* você terá controle sobre a cena que usar essa característica, isso significa que o jogador tomará as rédeas da narração para dar uma solução cabível ao evento que está acontecendo. O bom senso será o limite, lembre-se que o **Associado** não é um super-herói, mas uma pessoa com treinamento fora do comum.

## O CONTRATO

Para conseguir fama ou até mesmo se aposentar desse mundo você precisa cumprir contratos com exímia habilidade, seja você uma máquina de matar ou um estrategista nato, o seu êxito nessas missões irá enriquecê-lo e garantir um futuro promissor. Entretanto, uma falha pode ser o suficiente para você acabar em uma cova sob o concreto. A seguir estão as diretrizes que o **Diretor** deve seguir para construir um contrato de qualidade para seus **Associados**:

- Φ Determinar a ameaça e as diretrizes;
- Φ Obter um Contrato;
- Φ Relógio do Antagonista;
- Φ Receber o Pagamento.

## DETERMINAR A AMEAÇA E AS DIRETRIZES

Os objetivos pelos quais os jogadores são contratados são os mais variáveis possíveis, e geralmente serão ofertados por poderosos com muita influência ou dinheiro, abaixo algumas sugestões:

- Φ Roubar algo de algum grupo rival;
- Φ Eliminar um alvo em particular;
- Φ Invadir uma prisão para libertar determinado prisioneiro;
- Φ Caçar um grupo de renegados que quebraram as regras da Alta Cúpula;
- Φ Tomar a posse dos negócios de um grupo rival, etc.

As diretrizes são escolhidas de acordo com a necessidade da missão, elas garantem ao jogador o ganho de *pontos de notoriedade*, como dito na sessão anterior.

## OBTER UM CONTRATO

Comece o jogo com a equipe encontrando com o contratante, que geralmente não é o empregador, mas sim alguém enviado por ele. Esse é o momento certo para definir o tom do jogo. *Obter um contrato* é um *movimento básico*, como mostrado a seguir:

### **Obter um Contrato**

Ao negociar os termos de um trabalho, role +Perspicaz. Em um 10+, escolha dois. Em um 7-9, escolha um:

- ⊕ O contratante fornece informações úteis;
- ⊕ O contratante fornece equipamentos úteis;
- ⊕ O trabalho paga bem;
- ⊕ A reunião não atrai atenção;
- ⊕ O empregador é identificável.

Lembre-se de que falhas no teste não significam que o contrato não foi fechado, mas sim que complicações irão surgir. Uma falha significa que o empregador tem a vantagem de conhecimento, ele permanece no controle da situação e não é obrigado a garantir assistência adicional. Uma falha também pode significar que, se houver informações adicionais, elas indicam más complicações para a execução do contrato.

O contratante deve fornecer à equipe informações suficientes para que ela possa planejar algo imediatamente, ou deixar claro para a equipe que é necessário um pouco de barulho. Obviamente, se eles não encararem o perigo, provavelmente serão alvos perfeitos para uma chacina.

## **RELÓGIO DO ANTAGONISTA**

12h – 15h – 18h – 21h – 22h – 23h – 00h

O tempo é escasso e os jogadores sempre estarão sob grande pressão. Olhar o relógio nos pulsos será um hábito que todos terão, *tic-tac, tic-tac*, o tempo

está acabando. Para representar essa **contagem regressiva** existe o **Relógio do Antagonista**.

Nesse estágio a equipe se prepara para executar o contrato. Quanto mais tempo a equipe gasta nessa tarefa mais ela corre o risco do antagonista descobrir seus planos e preparar defesas específicas para ela. Durante essa fase o relógio é ativado. A contagem regressiva será algo assim:

- ⊕ 12h – Tudo está normal;
- ⊕ 15h – A equipe está fazendo barulho, e o Antagonista fica em alerta, mas nada tão grave;
- ⊕ 18h – O Antagonista ouve alguns rumores e fica totalmente em alerta;
- ⊕ 21h – O Antagonista possui informações sobre o tempo da missão;
- ⊕ 22h – O Antagonista possui informações precisas sobre a equipe;
- ⊕ 23h – A equipe foi totalmente identificada;
- ⊕ 00h – O Antagonista usa força excessiva e esmagadora para deter a equipe.

Toda vez que um jogador falhar em **encarar o inimigo, agir sob pressão, intimidar, manipular ou provocar alguém, contatar um contato** ou **obter informações**, o relógio adianta em um nível baseando-se nas consequências de tal falha. O Diretor deve prover certa consistência ao indicar como o antagonista ficou sabendo de determinada informação. A seguir são apresentados alguns movimentos de antagonistas que podem ser utilizados ao subir cada nível do relógio, para dar emoção a essa perseguição implacável:

- ⊕ Soar o alarme;
- ⊕ Selar o complexo;

- ⊕ Chamar por reforços;
- ⊕ Revelar medidas de segurança inesperadas;
- ⊕ Revelar uma complicação pessoal;
- ⊕ Abrir um contrato com os nomes dos jogadores;
- ⊕ O alvo se hospeda no Continental.

Se o Relógio do Antagonista atingir 00h e a missão falhar, os jogadores decidem se seus personagens escaparam vivos, foram capturados ou morreram.

## RECEBER O PAGAMENTO

Quando o objetivo do contrato for alcançado e a equipe sair do perigo imediato, é hora de *receber o pagamento*.

*Receber o Pagamento* (Relógio do Antagonista)

Quando você for a uma reunião para receber o pagamento de seu empregador, role e adicione o número de segmentos do Relógio do Antagonista não preenchidos.

10+: escolha 2 na lista abaixo.

7-9: escolha 1 na lista abaixo.

- ⊕ Não é uma armação ou uma emboscada;
- ⊕ Você é pago integralmente;
- ⊕ A reunião não atrai a atenção de terceiros;
- ⊕ O empregador é identificável;
- ⊕ Você aprendeu algo da missão; todo mundo marca notoriedade.

Considere as ameaças envolvidas na missão da equipe, o estado do relógio do antagonista e se a reunião atraiu atenção ou não. Escolha uma dessas ameaças e faça um desses movimentos:

- ⊕ Se o Relógio do Antagonista estiver alto, o Antagonista poderia estar se aproximando deles.
- ⊕ Se a reunião atrair atenção, uma ameaça não envolvida pode interromper fora a parte.
- ⊕ Se a equipe não escolher ser paga integralmente, o empregador pode tentar eliminá-los e manter o dinheiro, ou pagá-los em uma moeda indesejável, como dólar comum.
- ⊕ Se um personagem é caçado, seus inimigos podem atacá-lo ou seu empregador pode tentar capturá-lo em particular.

Mesmo contra uma retaliação forte do Antagonista os jogadores podem tentar revidar contra ele. As melhores opções são descobrir o que eles sabem sobre você e apagar ou destruir essas informações, atacar seus negócios e tornar muito caro persegui-los ou negociar com o Antagonista uma forma de quitar sua dívida. De qualquer maneira, essas são missões e normalmente você não será pago por essas missões.

## MOEDAS

É óbvio que um amontoado de dólares é importante para manter sua vida, mas as **Moedas** são de inestimável importância, elas representam a sua influência no contrato social que você faz parte, elas são o símbolo da ordem. Com elas você tem reputação, a capacidade de negociar e adquirir bens,

serviços e favores. Todo **Associado** começa com um determinado número de Moedas.

Toda vez que você aceita um contrato, você coloca seu pescoço a prêmio. Se você for bem-sucedido, suas **Moedas** aumentam, se você falhar, você logo ficará “pobre”.

Após alguém **obter um contrato**, todos os **Associados** apostam 1-3 Moedas no sucesso da missão. Risque esse valor do seu *playbook*; já era. Se você completar a missão e receber o pagamento integral, você receberá duas vezes o valor que apostou. Se o resultado de **obter um contrato** foi “o trabalho paga bem”, você recebe três vezes mais do que apostou. Se o trabalho é particularmente arriscado ou o contratante deseja que seja realizado rapidamente, o multiplicador pode aumentar. Apostar três Moedas aumenta as apostas, chama a atenção e, portanto, aumenta o risco do serviço. Para cada dois jogadores que apostarem três Moedas em um serviço, o **Relógio do Antagonista** avança um nível.

Se a missão falhar, você perdeu sua aposta. Se você ficar sem Moedas, ficará implorando por migalhas, à mercê de qualquer contratante desesperado o suficiente para se arriscar a lhe dar um serviço. Você provavelmente morrerá sufocado no próprio sangue.

Na maioria dos casos, os personagens precisarão obter informações de terceiros, contratar um serviço médico ou até mesmo adquirir equipamentos. A lista abaixo oferece um guia para o **Diretor** estipular um preço para tais serviços, mas nada impede dele aumentar o preço ou até mesmo colocar condições a mais para os **Associados** terem êxito, como roubar algum objeto importante para o contato, etc:

Ao gastar 1 Moeda, você obtém:

- ⊕ Um quarto no Continental;
- ⊕ Equipamento básico no Continental ou outro fornecedor (armas simples, munição, etc);
- ⊕ Roupas apropriadas;
- ⊕ Um motorista.
- ⊕ Uma reserva para jantar (serviço de remoção de corpos, 1 Moeda para cada corpo removido);

Ao gastar 2 Moedas, você obtém:

- ⊕ Um motorista de fuga para uma missão;
- ⊕ Um hacker para executar algum serviço de menor complexidade;
- ⊕ Um capanga brucutu;
- ⊕ Um médico (de rua ou no Continental) para ferimentos a bala;
- ⊕ Equipamento mais complexo (granadas, armas de assalto, armaduras simples).

Ao gastar 4 Moedas, você obtém:

- ⊕ Um hacker para serviços de alta complexidade;
- ⊕ Serviços médicos para feridas com risco de vida;
- ⊕ Equipamento caro (veículos, armas pesadas, armadura corporal).

## **ARMAS E ARMADURA**

Cada **Associado** começa com armas e armaduras estabelecidas em seus *playbooks*, mas nada impede dele conseguir mais equipamentos durante a

aventura. As armas são um uma extensão do corpo de um assassino, com elas você sabe dançar no ritmo certo para fazer uma verdadeira carnificina. Quando escolher sua arma considere sua aparência e sua marca, afinal você precisa conhecer bem o equipamento que usa.

Todas as armas têm uma classificação de dano e uma etiqueta de alcance; a maioria possui informações adicionais descritas abaixo:

### **ARMAS DE FOGO**

- Φ Pistola (2-dano toque/perto, recarga, agilidade, discreta, barulhenta)
- Φ Revólver (2-dano perto/próximo, recarga, agilidade, barulhenta)
- Φ Pistola semiautomática (2-dano perto/próximo, agilidade, barulhenta)
- Φ Revólver pesado (3-dano perto/próximo, recarga, barulhento)
- Φ Pistola pesada (3-dano perto/próximo, barulhento)
- Φ Escopeta (3-dano perto/próximo, recarga, dispersão, barulhento)
- Φ Escopeta automática (3-dano perto/próximo, automática, dispersão, barulhento)
- Φ Rifle de assalto (3-dano perto/longe, automático, barulhento)
- Φ Pistola-metralhadora (2-dano perto/próximo, automática, barulhenta)
- Φ SMG (2-dano perto/próximo, automática, barulhenta)
- Φ LMG (3-dano perto/próximo, automática, dispersão, desajeitada, barulhenta)
- Φ Rifle de caça (2-dano longe/extremo, barulhento)
- Φ Besta ou arco de caça (2-dano perto/próximo/ longe)
- Φ Rifle sniper (3-dano longe/extremo, desajeitado, barulhento)

- Φ Lançador de granadas (4-dano perto/próximo, área, dispersão, desajeitado, barulhento)
- Φ Metralhadora giratória (4-dano próximo/longe, área, dispersão, marca, desajeitada)
- Φ Lançador de mísseis (5-dano, área, dispersão, marca, desajeitada)

### **GRANADAS**

Em alcances pessoal/toque/perto, as granadas são *perigosas*.

- Φ Granadas de fragmentação (4-dano próximo, área, recarga, dispersão, barulhenta)
- Φ Granadas de luz (A-dano perto, área, recarga, barulhenta)
- Φ Granadas de gás (A-dano perto, área, recarga)

### **ARMAS BRANCAS, DESARMADO OU IMPROVISADO**

- Φ Desarmado (A-dano, toque)
- Φ Improvisado (1-dano, toque, dispersão)
- Φ Faca (2-dano, toque)
- Φ Porrete (2-dano, toque)
- Φ Espada (3-danos, toque, dispersão)
- Φ Taser (A-dano, toque, recarga)
- Φ Shuriken ou facas de arremesso (2-dano perto, numerosas)

### **ARMADURAS**

- Φ Roupas reforçadas ou couros sintéticos (0-armadura)
- Φ Colete, jaqueta, casaco ou blindado (1-armadura)
- Φ Armadura Corporal (2-armadura)

- Φ Armadura Militar (3-armadura, desajeitada)

## MUNIÇÃO

Contar as balas não é uma obrigação, mas algumas missões podem requerer tipos diversos de munições. Elas geralmente adicionam uma etiqueta a arma, como descrito abaixo:

- Φ As balas de PA (penetração de armadura) penetram na armadura mais facilmente - para uma arma carregada com balas de PA adicione a etiqueta **PA**;
- Φ Granadas que explodem no ar perto de um alvo ou com o impacto - uma arma carregada com granadas adiciona +1 no dano e as etiquetas **área** e **dispersão** e não pode ser silenciada;
- Φ As balas de borracha são projetadas para serem menos letais - uma arma carregada com elas causa A-dano ao invés do valor de dano listado; alvos prejudicados por essas balas adicionam o valor original do dano (menos armadura) ao seu teste ao fazer o movimento de **tomar um ferimento**.

## ETIQUETAS DE ARMAS

### *Etiquetas de Alcance*

Indicam o alcance ideal para a arma. Em boas condições, você poderá usar a arma em alcances mais longos (ou mais curtos), mas use -1 para fazê-lo.

- Φ **Pessoal**: está perto o suficiente para um beijo;
- Φ **Toque**: está perto o suficiente para tocar;

- Φ **Perto**: está a poucos passos;
- Φ **Próximo**: fica a algumas dezenas de metros;
- Φ **Longe**: está dentro de uma quadra;
- Φ **Extremo**: está a várias centenas de metros.

### *Outras Etiquetas*

- Φ **PA**: O alvo da PA (penetração de armadura) desconsidera sua armadura;
- Φ **Área**: A arma prejudica todos na área de efeito;
- Φ **Automático**: o usuário pode optar por fornecer temporariamente a arma **área** e **recarregar**. Se a arma é alimentada com cinto de munição, o usuário pode optar por dar temporariamente apenas **área**;
- Φ **Dispersão**: essas armas fazem grandes buracos em alvos difíceis, como paredes e tanques. Eles são **PA** e **barulhentas** e não podem ser silenciadas;
- Φ **Desajeitada**: Esta arma ou armadura é grande e pesada. Pode ser difícil mover-se rapidamente, silenciosamente ou em espaços apertados enquanto a carrega. Armas com essa etiqueta geralmente requerem uma posição de tiro apoiada ou propensa;
- Φ **Perigosa**: em falha, o usuário sofre danos.
- Φ **Discreta**: a arma é fácil de esconder e geralmente é ignorada.
- Φ **Barulhenta**: o som é inconfundível, todos os que estão por perto a ouvem e, se as circunstâncias permitirem, também poderão identificar de onde veio.
- Φ **Marca**: o efeito do tiro é inconsistente em toda a área de efeito, mas cria uma confusão de pessoas e coisas que atinge. Se uma arma com **marca** é **barulhenta**, ela não pode ser silenciada.

- Φ **Numerosas:** são fáceis de esconder (*discretas*) e sempre há mais quando necessário.
- Φ **Recarga:** após disparar, o usuário deve gastar um breve período para recarregar.
- Φ **Agilidade:** se a velocidade importa, as armas ágeis são as escolhidas.





# RENEGADO

“As pessoas ficam me perguntando se eu voltei. E eu realmente não tinha a resposta. Mas agora, sim, acho que voltei! Então, entregue o seu filho... ou morrerá gritando ao lado dele!”

- John Wick



**Descrição:** Você abandonou esse mundo e não deve mais nada a ele, ou pensava que não. Você lutou para sair e sacrificou tudo que tinha para tentar ter uma vida “normal”. Mas esse mundo nunca te deixou e por algum motivo você precisou retornar, e isso te irrita bastante. Você precisa fazer esse trabalho... é a única maneira de ter paz.

## Nome:

**Atributos:** Adicione +1 em um a sua escolha:

<b>Perigoso:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Estrategista:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Estiloso:</b>	-2	<b>-1</b>	0	+1	+2	+3
<b>Perspicaz:</b>	-2	-1	<b>0</b>	+1	+2	+3

## Histórico:

- Φ Por que e como você saiu desse mundo?
- Φ O que fez você voltar?

- Φ O que faz tua determinação ser inabalável?
- Φ Quem da equipe você se importa, por qualquer motivo que seja?

## Ferimentos:

*Escoriado - Machucado - Ferido - Sangrando - Quebrado - Incapacitado*

## Motivações:

 Escolha duas.

- **Filiação:** Ao colocar o conselho de \_\_\_\_\_ à frente da missão, marque notoriedade.
- **Rejeição:** Quando sua antiga associação com \_\_\_\_\_ dificultar a missão, marque notoriedade.
- **Vingança:** Quando você ferir \_\_\_\_\_ ou seus interesses, marque notoriedade.
- **Violência:** Quando você escolhe deliberadamente usar a violência para superar um problema quando existe uma opção não violenta, marque notoriedade.

## Movimentos:

 Escolha um.

- **Vingador:** Aumente Perigoso em +1 (máx 3)
- **Implacável:** Você tem os olhos de águia e consegue mirar bem onde atira. Quando encarar o inimigo, role +Estrategista antes. Em 10+ os danos de seus tiros ganharão a habilidade PA (penetração de armadura).
- **A Fuckin' Pencil!:** Nas suas mãos as armas brancas e improvisadas causam +1 dano que o normal.

**Equipamentos:** uma pistola (três pentes com 8 balas cada), uma faca, roupa blindada (+1 de armadura), 5 moedas.

**Pontos de Notoriedade:**

# DOUTOR

“Bem, se quiser se curar, procure descansar. Mas, se ainda tiver... assuntos para resolver, tome dois desses antes. Seus pontos se romperão e você sangrará, mas terá todas os movimentos. Quer alguma coisa para dor?”

- O Doutor



**Descrição:** Você não é uma pessoa violenta, e isso parece até um paradoxo já que está sempre sujo de sangue. Mas existe emprego com maior procura do que esse? Você é um bom profissional; sempre terá um contrato esperando por seus serviços. Nenhum grupo em sã consciência sairia por aí sem um bom médico para fechar suas feridas.

**Nome:**

**Atributos:** Adicione +1 em um a sua escolha:

<b>Perigoso:</b>	-2	-1	0	+1	+2	+3
<b>Estrategista:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Estiloso:</b>	-2	-1	<b>0</b>	+1	+2	+3
<b>Perspicaz:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3

**Histórico:**

- Φ Como você entrou nesse mundo?
- Φ Por que escolheu ser médico?
- Φ Como você mantém a cabeça firme em um mundo tão violento?

Φ Quem da equipe você se importa, por qualquer motivo que seja?

**Ferimentos:**

*Escoriado - Machucado - Ferido - Sangrando - Quebrado - Incapacitado*

**Motivações:** Escolha duas.

- **Comportamento:** descreva seu código de ética. Quando esse código dificultar a missão, marque notoriedade.
- **Compaixão:** Ao colocar sua compaixão pelos mais fracos à frente da missão, marque notoriedade.
- **Credo:** descreva seu sistema de crenças. Quando você convencer os outros a agir de acordo com suas crenças, marque notoriedade.
- **Prudência:** Quando você resolver uma situação perigosa sem violência, marque notoriedade.

**Movimentos:** Escolha um.

- **O Bom Doutor:** Aumente Estrategista em +1 (máx 3)
- **Médico de Guerra:** Você sabe os procedimentos certos e rápidos, não importando o perigo da situação. Quando aplicar primeiros-socorros, ganhe +1 na rolagem. Em 10+ marque notoriedade.
- **“Já costurei tuas tripas”:** Quando quiser contatar um contato utilizando seu histórico como médico, role +Estrategista ao invés de Estiloso.

**Equipamentos:** um kit de primeiros socorros, um bisturi, roupa reforçada (0 de armadura), 5 moedas.

**Pontos de Notoriedade:**

# LOBO

“Não, meu bom senhor... eu morro do meu jeito!”

- Marcus

**Descrição:** Você já é velho nesse ramo e sabe como as coisas funcionam. Você não é vinculado a nenhum grupo, gangue ou família. Você tem bons contatos e, geralmente, eles vêm até seus pés para fechar contratos. Se o dinheiro for muito bom, você se torna um matador implacável.

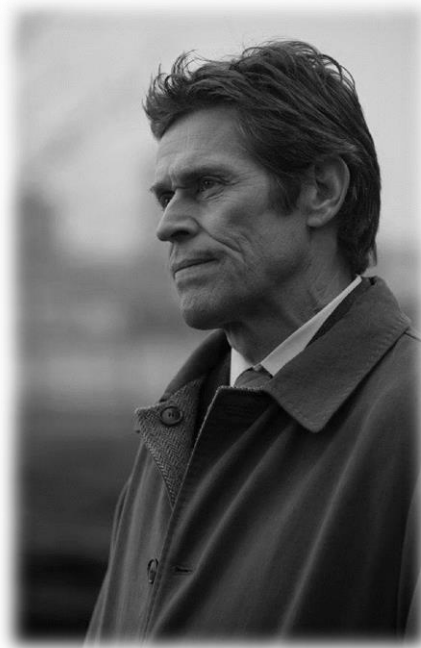
**Nome:**

**Atributos:** Adicione +1 em um a sua escolha:

<b>Perigoso:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Estrategista:</b>	-2	<b>-1</b>	0	+1	+2	+3
<b>Estiloso:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Perspicaz:</b>	-2	-1	<b>0</b>	+1	+2	+3

**Histórico:**

- Φ O que te fez sobreviver tanto tempo nessa vida?
- Φ O que aconteceu com sua família?
- Φ Qual grupo te quer morto?



Φ - Quem da equipe você se importa, por qualquer motivo que seja?

**Ferimentos:**

*Escoriado - Machucado - Ferido - Sangrando - Quebrado - Incapacitado*

**Motivações:** Escolha duas.

- **Hierarquia:** quando você melhorar sua posição ou prejudicar a posição de um rival em prol de \_\_\_\_\_, marque notoriedade.
- **Proteção:** Ao colocar \_\_\_\_\_ sob sua responsabilidade antes da missão, marque notoriedade.
- **Rejeição:** Quando sua antiga associação com \_\_\_\_\_ dificultar a missão, marque notoriedade.
- **Revelação:** Ao descobrir mais informações sobre \_\_\_\_\_, marque notoriedade.

**Movimentos:** Escolha um.

- **Velho no Ramo:** Aumente Estiloso em +1 (máx 3)
- **Pelos Velhos Tempos:** Alguns dos seus contatos já trabalharam com você durante muito tempo. Quando contatar contatos, em um 10+ marque notoriedade. Em um 7-9 escolha apenas um.
- **Olho de Águia:** Quando encarar um inimigo usando um rifle de assalto, ganhe +1 na rolagem. Em um 10+ marque notoriedade. Em um 7-9 escolha apenas da lista.

**Equipamentos:** um rifle sniper (15 balas), uma faca, roupa blindada (1 de armadura), 5 moedas.

**Pontos de Notoriedade:**

# SOLDADO

“Não! De jeito nenhum. Você matou minha protegida. Alguém próximo a mim... É olho por olho, John. Você conhece o jogo.”

- Cassian

**Descrição:** Você foi recrutado muito jovem para essa organização; talvez por um débito de famílias, um parente influente ou qualquer outro motivo que te fez parte de um grupo em particular. Você não se importa nem um pouco em trabalhar como um peão. Você se importa apenas com a proteção e a ascensão dos membros do seu grupo... E glória!

**Nome:**

**Atributos:** Adicione +1 em um a sua escolha:

<b>Perigoso:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Estrategista:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Estiloso:</b>	-2	-1	<b>0</b>	+1	+2	+3
<b>Perspicaz:</b>	-2	<b>-1</b>	0	+1	+2	+3

**Histórico:**

Φ Como você entrou para o grupo \_\_\_\_\_?

Φ Quem é seu protegido(a)?



Φ Por que esse grupo é tão importante para você?

Φ Quem da equipe você se importa, por qualquer motivo que seja?

**Ferimentos:**

**Escoriado - Machucado - Ferido - Sangrando - Quebrado - Incapacitado**

**Motivações:** Escolha duas.

- **Masoquismo:** Quando sofrer um ou mais ferimentos, marque notoriedade.
- **Proteção:** Ao colocar \_\_\_\_\_ sob sua responsabilidade antes da missão, marque notoriedade.
- **Vingança:** Quando você ferir \_\_\_\_\_ ou seus interesses, marque notoriedade.
- **Violência:** Quando você escolhe deliberadamente usar a violência para superar um problema quando existe uma opção não violenta, marque notoriedade.

**Movimentos:** Escolha um.

- **Cão de Guerra:** Aumente Perigoso em +1 (máx 3)
- **“Você não me Engana!”:** Você é uma pessoa extremamente desconfiada, e sua brutalidade serve como um radar para enxergar coisas ocultas. Quando perceber as verdadeiras intenções, role +Perigoso ao invés de Perspicaz.
- **Olho por Olho:** Quando encarar um inimigo em um combate mano-a-mano, seus golpes desarmados causam +2 dano.

**Equipamentos:** uma pistola semiautomática (3 pentes com 12 balas cada), um soco inglês, roupa blindada (1 de armadura), 5 moedas.

**Pontos de Notoriedade:**

# NOVATO

"DE NOVO!"

- A Diretora

**Descrição:** Você começou a andar por aqui a pouco tempo, acha que já pode encarar esse mundo e sofrer as possíveis consequências. Você entrou nessa vida atrás de algo que te faltava: um propósito, por vingança, por sadismo, etc. Não existe volta e você sabe muito bem disso.

**Nome:**

**Atributos:** Adicione +1 em um a sua escolha:

<b>Perigoso:</b>	-2	-1	<b>0</b>	+1	+2	+3
<b>Estrategista:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Estiloso:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Perspicaz:</b>	-2	<b>-1</b>	0	+1	+2	+3

**Histórico:**

- Φ Quem te trouxe para esse mundo?
- Φ Por qual motivo você largou sua vida anterior?
- Φ Qual grupo te acolheu?
- Φ Quem da equipe você se importa, por qualquer motivo que seja?



**Ferimentos:**

*Escoriado - Machucado - Ferido - Sangrando - Quebrado - Incapacitado*

**Motivações:** Escolha duas.

- **Filiação:** Ao colocar o conselho de \_\_\_\_\_ à frente da missão, marque notoriedade.
- **Finanças:** quando você dificultar a missão de ter uma chance de obter lucro extra, marque notoriedade.
- **Fama:** Quando seu desejo de fama chamar atenção indesejada para a missão, marque notoriedade.
- **Prudência:** Quando você resolver uma situação perigosa sem violência, marque notoriedade.

**Movimentos:** Escolha um.

- **Cara de Anjo:** Aumente Estiloso em +1 (máx 3)
- **Espírito Juvenil:** Você ainda não tem todas as manhas desse mundo, mas sabe usar da lábia para conseguir algo. Quando obter informações, role +Estiloso ao invés de Perspicaz. Em um 7-9, pergunte dois.
- **Raciocínio Rápido:** Quando agir sob pressão, ganhe +1 em sua rolagem. Em um 10+ marque notoriedade.

**Equipamentos:** uma pistola (2 pentes com 8 balas cada), um canivete, roupa reforçada (0 de armadura), 3 moedas.

**Pontos de Notoriedade:**

# NOBRE

“Nós somos a Alta Cúpula!”

- A Juíza

**Descrição:** Você tem um cargo importante em alguma família ou grupo, mas isso não te impede de sujar as mãos com sangue. Seu intelecto é sua arma nesse mundo de manipulações. Ter as cartas certas, com contatos certos, é primordial e você tem todas as peças do jogo.



**Nome:**

**Atributos:** Adicione +1 em um a sua escolha:

<b>Perigoso:</b>	-2	-1	0	+1	+2	+3
<b>Estrategista:</b>	-2	-1	0	+1	+2	+3
<b>Estiloso:</b>	-2	-1	0	+1	+2	+3
<b>Perspicaz:</b>	-2	-1	0	+1	+2	+3

**Histórico:**

- Φ Qual sua posição dentro do grupo \_\_\_\_\_?
- Φ Quem te ensinou tudo que você sabe?
- Φ Qual grupo é rival do seu?
- Φ Quem da equipe você se importa, por qualquer motivo que seja?

**Ferimentos:**

*Escoriado - Machucado - Ferido - Sangrando - Quebrado - Incapacitado*

**Motivações:** Escolha duas.

- **Filiação:** Ao colocar o conselho de \_\_\_\_\_ à frente da missão, marque notoriedade.
- **Hierarquia:** quando você melhorar sua posição ou prejudicar a posição de um rival em prol de \_\_\_\_\_, marque notoriedade.
- **Fama:** Quando seu desejo de fama chamar atenção indesejada para a missão, marque notoriedade.
- **Revelação:** Ao descobrir mais informações sobre \_\_\_\_\_, marque notoriedade.

**Movimentos:** Escolha um.

- **Manda-Chuva:** Aumente Perspicaz em +1 (máx 3)
- **“Nos meus Termos!”:** Negociações são seu maior talento ao obter um contrato. Em um 10+ escolha três e marque notoriedade, Em um 7-9, escolha dois.
- **Presença Facilitadora:** Quando um aliado de sua equipe tentar perceber as verdadeiras intenções de alguém, adicione +1 na rolagem dele. Se tiram um 10+, ele marca notoriedade e pode fazer mais uma pergunta.

**Equipamentos:** um revólver (20 balas), uma faca, armadura corporal (2 de armadura), 8 moedas.

**Pontos de Notoriedade:**

# ANDARILHO

“Tick, tock, senhor Wick... Hahahaha!”

- Mendigo

**Descrição:** Você vive nas ruas, mas obviamente isso é fachada. Você faz parte de uma organização de grande influência: a Bowery. Você detém o conhecimento das ruas, das informações que correm entre os becos e ruas. Você pode não ser cordial ou polido, mas que se dane, seu disfarce é perfeito.



**Nome:**

**Atributos:** Adicione +1 em um a sua escolha:

<b>Perigoso:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Estrategista:</b>	-2	-1	<b>0</b>	+1	+2	+3
<b>Estiloso:</b>	-2	<b>-1</b>	0	+1	+2	+3
<b>Perspicaç:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3

**Histórico:**

- Φ Quem você era antes de “ir” para as ruas?
- Φ Quem do seu passado misterioso te persegue por algo que fez? O que você fez?
- Φ Você tem muitos contatos no(a) \_\_\_\_\_?

Φ Quem da equipe você se importa, por qualquer motivo que seja?

**Ferimentos:**

*Escoriado - Machucado - Ferido - Sangrando - Quebrado - Incapacitado*

**Motivações:** Escolha duas.

- **Enganaçã:** Quando suas mentiras sobre sua identidade ou seu passado colocam a missão em risco, marque notoriedade.
- **Filiaçã:** Ao colocar o conselho de \_\_\_\_\_ à frente da missão, marque notoriedade.
- **Credo:** descreva seu sistema de crenças. Quando você convencer os outros a agir de acordo com suas crenças, marque notoriedade.
- **Vingança:** Quando você ferir \_\_\_\_\_ ou seus interesses, marque notoriedade.

**Movimentos:** Escolha um.

- **Conhecimento das Ruas:** Aumente Perspicaz em +1 (máx 3)
- **Papo de Vendedor:** Quando manipular ou provocar alguém, role +Perspicaz ao invés de Estiloso. Em um 10+ marque notoriedade.
- **Às da Distraçã:** Você é ágil e sabe como a banda toca na hora do tiroteio. Quando encarar o inimigo você ganha +1 para ajudar qualquer aliado próximo.

**Equipamentos:** uma pistola (1 pente com 8 balas), um garrote, roupa reforçada (o de armadura), 2 moedas.

**Pontos de Notoriedade:**

# CAMALEÃO

“Oi John! Eu entrei sem ser convidada!”  
- Ms. Perkins

**Descrição:** Ninguém sabe do seu passado, mas você está no auge do seu talento, é uma pessoa destemida e focada. Sedutora, misteriosa, cruel, essas são as várias facetas que você veste para concluir seu trabalho. Você fareja seu algo nos confins do mundo e não medirá esforços para quebrar qualquer regra se isso lhe der poder!



**Nome:**

**Atributos:** Adicione +1 em um a sua escolha:

<b>Perigoso:</b>	-2	-1	<b>0</b>	+1	+2	+3
<b>Estrategista:</b>	-2	<b>-1</b>	0	+1	+2	+3
<b>Estiloso:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3
<b>Perspicaz:</b>	-2	-1	0	<b>+1</b>	+2	+3

**Histórico:**

- Φ O que ocorreu no seu passado que fez você mudar drasticamente de vida?
- Φ Você matou \_\_\_\_\_ pois descobriu um segredo seu? Qual era esse segredo?

- Φ A família \_\_\_\_\_ te quer morta por qual razão?
- Φ Quem da equipe você se importa, por qualquer motivo que seja?

**Ferimentos:**

*Escoriado - Machucado - Ferido - Sangrando - Quebrado - Incapacitado*

**Motivações:** Escolha duas.

- **Enganação:** Quando suas mentiras sobre sua identidade ou seu passado colocam a missão em risco, marque notoriedade.
- **Hierarquia:** quando você melhorar sua posição ou prejudicar a posição de um rival em prol de \_\_\_\_\_, marque notoriedade.
- **Fama:** Quando seu desejo de fama chamar atenção indesejada para a missão, marque notoriedade.
- **Vingança:** Quando você ferir \_\_\_\_\_ ou seus interesses, marque notoriedade

**Movimentos:** Escolha um.

- **Coringa:** Aumente +1 em um atributo (máx 3)
- **“Graças as Minhas Qualidades!”:** Quando receber um pagamento, ganhe +1 em sua rolagem. Em um 10+ marque notoriedade. Em um 7-9 escolha dois da lista.
- **Ameaçadoramente Atraente:** Quando intimidar alguém, role +Estiloso ao invés de Perigoso. Em um 10+ marque notoriedade.

**Equipamentos:** uma pistola (3 pentes com 8 balas), uma, roupa blindada (1 de armadura), 6 moedas.

**Pontos de Notoriedade:**



## O MESTRE DE JOGO

Como falado anteriormente o Mestre de Jogo tem uma denominação muito importante, o **Diretor** de um dos estabelecimentos do Continental, o detentor de uma área segura para os jogadores, o fomentador de suas aventuras e o responsável por descrever e dar vida a esse mundo mergulhado e sangue e traições. Logo, será papel dele fazer com que a equipe trilhe um caminho interessante na narrativa através do contrato, e não acabem se matando, e para isso deve responder uma pergunta básica para seus jogadores.

### *Por que o Contrato Importa?*

O Contrato é a forma que os Associados irão mergulhar em missões e serviços para os poderosos desse mundo. Deve ficar claro para os jogadores que eles só irão ter êxito se conseguirem colaborar mutuamente, mesmo que se odeiem. Por isso o cumprir o contrato deve ser uma obrigação primordial para os jogadores, e todos devem ficar cientes disso. Obviamente algumas intrigas irão surgir (e isso é muito bom para a narrativa, não descarte) e alguns jogadores irão sofrer da síndrome de “lobo solitário”, então é papel seu, como **Diretor**, juntar as peças e jogar a luz do bom senso na mente deles.

### **AGENDA**

Existem quatro regras fundamentais quando você for narrar esse mundo: mantenha-as sempre em mente; e faça com que todos os movimentos que fizer nasçam através desses parâmetros.

- ⊕ Faça o Continental arrojado, elegante, *neonoir*, violento, traiçoeiro e deslumbrante;
- ⊕ Encha a vida dos Associados com ação, intrigas e complicações;
- ⊕ Mantenha o ritmo frenético;
- ⊕ Jogue para ver o que acontece.

### **PRINCÍPIOS**

Princípios são ferramentas específicas e úteis que você usará para cumprir sua Agenda. São bem práticas quando for usar seus Movimentos.

- ⊕ *Descreva como um filme de ação;*
- ⊕ *Adote o violento e o brutal;*
- ⊕ *Faça seu movimento, mas não nomeie ele;*
- ⊕ *Comece e termine com a ficção;*
- ⊕ *Se dirija os Associados, não os jogadores;*
- ⊕ *Faça perguntas e incorpore as respostas;*
- ⊕ *Jogue os Associados no meio do fogo cruzado;*
- ⊕ *Torne tudo vinculado a Alta Cúpula;*
- ⊕ *Torne tudo pessoal; complique tudo;*
- ⊕ *Trate seus PNJs como descartáveis;*
- ⊕ *Pense fora da ação;*
- ⊕ *Lembre-se das duas regras;*
- ⊕ *Seja um fã dos Associados.*

## MOVIMENTOS

O Diretor tem uma lista de movimentos para se guiar no que fazer quando:

- Φ Quando um jogador falhar em um movimento;
- Φ Quando os jogadores estiverem esperando passivamente que algo aconteça;
- Φ Quando a ficção exigir.

O Diretor é livre para criar mais gatilhos que poderão acionar seus movimentos, mas seja prudente, você não está jogando contra seus jogadores. A seguir está a lista sugerida de movimentos:

- Φ Mostrar o cano da arma;
- Φ Reunir ou separar a equipe;
- Φ Tornar suas vidas complicadas imediatamente;
- Φ Colocar alguém sobre a mira;
- Φ Capturar alguém;
- Φ Voltar seus movimentos contra eles mesmos;
- Φ Infligir dano;
- Φ Infligir ferimentos (no contador);
- Φ Quebrar ou incapacitar seus equipamentos;
- Φ Chamar reforços;
- Φ Usar seus recursos;
- Φ Oferecer uma oportunidade, com ou sem custo;
- Φ Dizer a eles os requisitos ou consequências e depois perguntar;

Φ Usar qualquer organização que estiver ao seu alcance;

Φ Perguntar: “o que você faz?”.

## AGRADECIMENTOS

Esta primeira versão de *O Continental* nunca sairia do papel sem as dicas, sugestões de alteração, apoio quando fiquei desanimado do projeto, e refinamento de regras dos meus amigos **Elves Cunha**, **Gustavo Claude**, **André Álvaro**, **Lucas Bezerra** e minha namorada e companheira **Regina Almeida**. E por último agradeço a você que poderá rodar esse cenário e me ajudar a ajustá-lo mais ainda! Esse é o segundo projeto de RPG do **Coletivo Potocando**. Qualquer dúvida ou sugestão, por favor, não pense duas vezes antes de enviar um e-mail para: [coletivo.potocando@gmail.com](mailto:coletivo.potocando@gmail.com).

