



down*town

Um roleplaying-game de noir futurista na Luanda do ano 2050

Rui Anselmo



Índice

Índice	1
Introdução	2
Atributos e Mecânica Básica	3
Conflitos e Cenas	4
Competências	7
Flashbacks	11
Traços e Subir a Parada	13
Vantagens	19
Criação e Evolução de Personagens	21
Como usar os Traços para gerar Conflito	23
Aventura: Areia Vermelha	25
Folha de Personagem	32

Introdução

Os temas principais do filme noir clássico que irei explorar no down*town são alienação social, tristeza, desilusão, pessimismo, ambiguidade, corrupção moral, desespero, o mal e paranóia. Os personagens clássicos do género noir também têm um lugar neste jogo: detectives duros, polícias corruptos, maridos ciumentos, escritores acabados, femmes fatales, mas no noir de ficção científica, também chamado tech-noir, estas personagens mantêm-se, agora com maior preocupação social e percepção tecnológica.

Devido ao aquecimento global e a uma subida das águas de perto de 40 cms, a linha costeira de Angola modificou-se ligeiramente, alagando o Porto de Luanda e fazendo desaparecer quase por completo a Ilha do Cabo, por isso a cidade dividiu-se em vários mini-centros urbanos, espalhados pelas zonas altas; a cidade alberga perto de 15 milhões de habitantes, entre angolanos negros, ocidentais, asiáticos e sul-americanos. Os muito ricos, por sinal todos descendentes do antigo Presidente José Eduardo dos Santos, seus ministros e militares, moram em modernas ilhas artificiais junto à costa ou nas zonas mais altas, ligadas por um sistema de heli-carros que percorre a Via Expresso, antiga auto-estrada agora reconstruída como moderna via de comunicação e transporte, e protegidos pela polícia militar. Cada uma destas zonas mais altas é rodeada por musseques, bairros de lata de prédios decadentes, onde moram as classes mais baixas; por entre e acima destes prédios passam agora modernas auto-estradas, percorridas por milhares de carros eléctricos, alimentados directamente pelo pavimento, e controlados por um sistema central para garantir que não há acidentes ou atrasos. Entre as duas vivem e trabalham os cidadãos de classe média, em enormes arranha-céus, onde mais uma vez se distribuem as classes: os ricos em cima, com as suas piscinas, campos de mini-golfe e aero-garagens privadas, a classe média a meio do prédio e depois os pobres mais abaixo junto à movimentada e barulhenta zona de comércio.

O século XXI viu a entrada no país de várias empresas estrangeiras, que trouxeram consigo a modernidade europeia e norte-americana e o crescimento desenfreado, nomeadamente nos campos da construção civil, exploração mineira, investigação tecnológica, farmacêutica, e genética, dando trabalho a milhares de pessoas, embora na sua maioria muito mal pago, e atraindo os refugiados da seca que se verifica um pouco por toda a África, e das guerras civis que ainda persistem. Com as grandes empresas lucram as famílias antigas que só permitem negócios com uma participação sua, e que se tornam assim verdadeiras oligarquias, estratificando a sociedade luandense por castas que não permitem evolução social. No topo os descendentes santistas que têm um dedo em todos os negócios lucrativos da cidade e do país, no meio os vários cidadãos angolanos e estrangeiros que trabalham nas grandes empresas, e em baixo os refugiados e imigrados, que vivem do roubo e do crime.

Atributos e Mecânica Básica

Para definir um personagem em down*town vamos precisar de quatro elementos distintos, cada qual com a sua maneira muito específica de afectar a ficção de jogo: Atributos, Competências, Traços e Vantagens.

Vou começar por descrever os Atributos.

Astúcia cobre inteligência, rapidez de pensamento, perspicácia e atenção aos detalhes

Coragem é isso mesmo, mas também teimosia, determinação e força de vontade

Presença representa o carisma e capacidade para convencer os outros

Vigor é a boa forma física do personagem, destreza, força e robustez

Todos os Atributos estão representados numa escala de d4 a d12. O "d" antes do número significa "dado", e o número significa o tipo de dado, assim, "d4" representa um dado de quatro faces. A escala é então de: d4, d6, d8, d10 e d12, e é sempre melhor ter um tipo de dado maior, sendo que d6 representa um valor médio para uma pessoa normal.

Ao tipo de dado chamamos Grau; isto porque durante o jogo o tipo de dado pode subir, ou mais provavelmente, descer, e diremos então que desce ou sobe um Grau. Um personagem com Astúcia d6 dizemos que tem Astúcia Grau 6.

Conflitos e Cenas

É natural que, durante as suas investigações, os personagens se deparem com adversidade e oposição às suas pretensões. Sempre que isto acontecer os personagens entram em Conflito.

Neste caso, e quando o resultado de uma acção tentada pelo jogador for incerto, faz-se um Teste ao Atributo, rolando o respectivo dado contra o dado da Dificuldade sugerida pelo Mestre de Jogo (MJ doravante).

Se o resultado do jogador for maior ou igual que o resultado do MJ, então a acção foi bem-sucedida e o que o jogador descreveu acontece; se for menor, a acção falha e o personagem vê o seu Atributo testado descer um Grau. Em qualquer dos casos, o MJ descreve o que acontece.

Recuperação

A Recuperação dos Graus perdidos é feita entre Cenas. Todos os Graus de Atributos perdidos são recuperados numa única Cena, excepto para o Vigor que é em duas. O personagem só recupera o Grau perdido se passar uma Cena entre Testes, ou seja, se não estiver envolvido em Testes em pelo menos uma Cena. Caso isto não aconteça, o personagem pode ser forçado a Testar sem o seu Atributo no máximo.

Atributos abaixo de d4

Noutros rpg's existem mecânicas para representar a degradação física do personagem, quando este sofre dano de combates, quedas, fogo, etc, chamadas Pontos de Vida, que quando chegam a 0 ou abaixo representam a morte do personagem; outros rpg's incluem regras para representar a degradação mental do personagem na forma de Pontos de Sanidade, que quando chegam a 0 ou abaixo representam a loucura permanente do personagem; em ambos os casos isso significa que o personagem deixa de ser jogável, o que é importante e faz sentido nesses jogos, mas não é terrivelmente divertido.

Em down*town o personagem só deixa de ser jogável se o jogador quiser, e o MJ aprovar, o que não quer dizer que se o personagem cair de um arranha-céus se levanta na Cena seguinte para continuar a lutar - recomenda-se discricção na maneira como isto é resolvido; mesmo que o personagem seja crivado de balas por um gangue numa esquina há sempre possibilidade de este recuperar e voltar para se vingar - que é o que acontece na ficção *noir*.

Assim, para manter o espírito *noir* do jogo, de cada vez que qualquer Atributo do personagem descer abaixo de d4, o jogador, em conjunto com o MJ, deve pensar num Traço apropriado para o seu personagem - isto representa a degradação moral do personagem e uma descida cada vez mais íngreme para o cinismo, e está completamente de acordo com as regras do *noir*. No exemplo acima o Traço mais indicado seria Vingança, mas poderia ser outro qualquer; se o personagem fosse angolano e os assaltantes congolezes, este poderia tornar-se Intolerante para com os congolezes; não é algo que recomendaria porque a intolerância racial é um assunto demasiado sensível para ser tratado levemente, mas é de acordo com o *noir*, e ainda por cima é algo que acontece diariamente em Angola nos dias de hoje, portanto deve ser tratado de maneira apropriada pelos diferentes grupos.

Ou seja, quando o Atributo descer abaixo de d4, o jogador e o MJ decidem qual o Traço mais apropriado a adoptar, e depois o jogador espera as Cenas necessárias até o Atributo voltar ao normal. Para personagens do MJ, deve adoptar-se o mesmo sistema.

Se a personagem já tiver cinco Traços, deve substituir um deles, e neste caso sem ganhar o bónus de +5 ao próximo Teste.

Cenas

Uma Cena é um elemento da ficção de jogo, onde se passa a acção. É importante identificar alguns tipos de Cena, que ocorrem naturalmente durante os jogos; em jogo a passagem entre os vários tipos de Cena é suave e não se dá por ela, mas existem algumas *nuances* muito importantes que importam identificar.

Assim, temos quatro tipos de Cena:

- 1 - Investigação
- 2 - Conflito
- 3 - *Roleplay*
- 4 - *Flashbacks*

Nas Cenas de Investigação, o jogador diz ao MJ o que quer fazer, e, se o personagem tiver a Competência apropriada, o MJ descreve o que o personagem encontra; o jogador está à procura de pistas sobre o caso, e consegue encontrá-las naturalmente. Se não tiver a Competência não descobre a pista; o personagem simplesmente não consegue juntar A + B para encontrar o que precisa.

Nas Cenas de Conflito, há uma oposição directa de outros personagens ao que o personagem quer fazer, e pode ocorrer Dano.

Nas Cenas de *Roleplay*, existe desenvolvimento do personagem, e o jogador usa-o como instrumento para intervir na ficção de jogo, ao conversar com outros personagens, ao dizer o que sente, ao descrever as suas acções; em verdade, todas as Cenas são Cenas de *Roleplay*, mas aqui o jogador, ou o MJ, não pretende atingir nenhum objectivo particular que não seja interagir com o mundo.

Nas Cenas de *Flashbacks*, o jogador ou o MJ podem desenvolver o personagem ou a história ao acrescentar pormenores do seu passado ou ao revelar pontos sobre a aventura.

Agora que identifiquei os vários tipos de Cena, vou debruçar-me mais particularmente sobre as Cenas de Investigação e de Conflito, porque as Cenas de *Roleplay* surgem naturalmente à mesa, e as Cenas de *Flashbacks* serão explicadas mais adiante.

Como referi, nas Cenas de Investigação o jogador pretende obter informações. Se tiver a Competência, obtém as informações imediatamente; caso não tenha, não descobre. Por exemplo, se for Competente em Armas de Fogo e estiver a analisar uma bala que encontrou na cena do crime, o MJ pode dizer ao jogador que o seu personagem sabe quem fabrica aquele tipo especial de munição, enquanto que um personagem que não tenha esta Competência simplesmente vê um cartucho vazio.

No entanto, o jogador ainda tem que Testar a sua Competência, mas desta vez para ver se existe alguma Complicação adicional; o jogador rola o dado contra o dado de uma Dificuldade estabelecida pelo MJ, e se falhar acontece alguma coisa que impede o personagem de prosseguir na sua investigação; é muito importante perceber que, se falhar, o personagem obtém na mesma a informação que procurava, mas que simplesmente não o fez da forma mais discreta.

Esta Dificuldade varia entre Fácil, Normal e Difícil; na Dificuldade Fácil, o MJ rola um d4; na Dificuldade Normal, o MJ rola um d4 e multiplica o resultado por dois, e na Dificuldade Difícil, o MJ rola um d4 e multiplica o resultado por três. O MJ rola antes do jogador para gerar a Dificuldade e comparam os resultados: maior é melhor.

Se o jogador passar, o seu personagem descobre o que pretendia sem qualquer oposição e o jogo prossegue naturalmente; se falhar, então ele não fez bem o seu trabalho e atraiu atenções que o podem prejudicar; isto depende das circunstâncias, da situação e da Competência, e o jogador e o MJ devem trabalhar em conjunto para justificar a oposição que aparece, que deve estar sempre relacionada com um dos Traços do personagem, e que pode tomar a forma de pode ser um obstáculo adicional, como um Teste a uma Competência diferente, pode ser uma condição imposta ao personagem, como uma

penalidade de -1 ao próximo Teste, como pode ser um inimigo; como dizia Raymond Chandler, quando em dúvida, aparece um tipo à porta com uma arma na mão.

Todos os personagens que estiverem presentes numa Cena de Investigação descobrem as pistas que houver para descobrir se tiverem a Competência apropriada; todos os personagens envolvidos numa Cena de Investigação Testam o Atributo, mesmo que não tenham a Competência apropriada, para ver se aparece alguma adversidade extra; isto não se aplica se a Competência só poder ser Testada quando treinada, neste caso o jogador não Testa o Atributo.

A qualquer jogador que falhe aparece adversidade, que o MJ deve enquadrar nos seus Traços, ou, falhando isso, deve fazer surgir homens armados.

Depende do MJ e dos jogadores que falharam decidir se envolvem ou não os jogadores que passaram o Teste nesta nova Cena de Conflito que surge depois de falhado o Teste.

Nas Cenas de Conflito existe oposição directa de terceiros ao que o personagem quer. Por exemplo, o personagem está a tentar entrar nas bases de dados de uma empresa para descobrir uma pista, e encontra a oposição dos administradores de sistema, que levantam paredes e programas de detecção contra ele. Ou o personagem está envolvido numa luta contra outros personagens, ou ainda o personagem quer convencer outros a deixá-lo entrar no edifício.

Quando houver oposição directa ao que o jogador quer, este e o MJ Testam as Competências usando os dados dos Atributos correspondentes. Aquele personagem que falhar recebe Dano, ou seja, o grau do seu dado desce por 1; se o personagem estiver a tentar entrar nas bases de dados da empresa Ultralife e os seguranças forem bem-sucedidos, então o grau da sua Astúcia desce por 1.

Depois de rolados os dados e resolvida a Cena através de *Roleplay*, passa-se para a Cena seguinte.

Para resumir, o que acontece é isto:

- 1 - Declaração, o jogador diz o que vai fazer
- 2 - Dificuldade, com base no que o jogador descreve, o MJ determina a Dificuldade e rola o dado, multiplicando o valor conforme a Dificuldade
- 3 - Negociação, com base no seu resultado, o MJ diz o que acontece se o jogador falhar; o jogador é livre de sugerir outro desfecho
- 4 - Acção, o jogador rola o(s) dado(s)
- 5 - Resolução, o MJ narra os efeitos decididos nos pontos 1 e 3, com base nos pontos 2 e 4

Competências

As Competências são o conjunto de conhecimento do personagem, tanto empírico como corporal como social, porque representa o conhecimento que se ganha da experiência de realizar acções repetidamente, recorrendo à memória muscular, e do círculo de pessoas que o personagem conhece; num exemplo, um bom detective não é bom apenas porque consegue juntar as pistas todas, mas porque tem à sua volta uma rede de contactos que o ajuda, ele muito provavelmente conhece outros detectives, jornalistas, polícias, políticos, etc, e os seus sentidos e músculos estão treinados para reconhecer padrões de comportamento, de localizações, etc.

O jogador só pode tentar uma acção se o seu personagem for Competente, ou seja, se tiver a Competência.

A isto chama-se Testar a Competência. O jogador procura qual a Competência adequada à acção que pretende realizar, e rola o dado do Atributo que lhe é correspondente.

Caso não tenha a Competência adequada, ele pode tentar a acção na mesma, mas com uma penalidade de -1 ponto ao lançamento do dado. Por vezes isto não é adequado, já que há certas Competências que só podem ser Testadas se o personagem as tiver. Neste caso, nenhum Teste é necessário pois a acção falhará automaticamente. Na folha de personagem estas Competências estão assinaladas a itálico.

Pode haver ocasiões em que nenhuma Competência seja aplicável. Neste caso, o jogador pode fazer à mesma o lançamento, usando apenas o dado do Atributo.

A seguir está uma lista de Competências, distribuídas por Atributo, e uma breve descrição destas, assim como das pessoas que o personagem pode conhecer e usar nos seus *Flashbacks*, e finalmente se o personagem pode fazer um Teste mesmo sem ter a Competência. De notar que esta não é uma lista definitiva; o MJ e o jogador podem chegar a um acordo sobre outras Competências que sejam relevantes para o personagem. Todas as entradas assumem que o personagem tem o equipamento necessário para cumprir a Competência.

Astúcia:

Computadores: no mundo do futuro toda a gente saberá operar um computador, porque estes serão omni-presentes; esta Competência demonstra o conhecimento para aceder e manipular computadores de terceiros, vulgo hacking. O personagem conhece outros hackers e pessoas que trabalhem em ciber-crime. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Electrónica: no futuro todas as pessoas terão contacto com alguma espécie de aparelho electrónico; esta Competência é sobre o uso e reparação destes aparelhos electrónicos, assim como do seu melhoramento; apesar de parecer, não existe sobreposição com as Competências de Computadores e de Mecânica, porque são assuntos diferentes. O personagem conhece pessoas nesta área. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Leis: esta Competência é sobre o conhecimento das leis locais e sua aplicação. É útil para saber quando se pode interrogar um suspeito com e sem mandato. O personagem conhece advogados, polícias, ou políticos. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Línguas: esta Competência cobre a habilidade de aprender e falar correctamente línguas diferentes. O personagem conhece estrangeiros que trabalhem em Luanda. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Mecânica: esta Competência é sobre o uso e melhoramento de aparelhos mecânicos, como veículos ou maquinaria pesada. O personagem conhece mecânicos e pessoas ligadas ao meio, como condutores e tuners. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Medicina: num mundo perigoso onde o perigo espreita a cada esquina, é bom saber como remendar o corpo quando este se estraga com o contacto súbito com uma bala, ou com um carro, e na maior parte das vezes a operação é feita sem o mínimo de condições de higiene. O personagem conhece médicos, legais ou ilegais. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Pesquisar: esta Competência é sobre obter informação através de pesquisa, em registos, *sites*, jornais, etc. O personagem conhece pessoas nas respectivas áreas.

Percepção: esta Competência não representa por si um treino dos sentidos, mas antes um estado de consciência atenta e vigilante; é usada para detectar emboscadas, para reparar em detalhes, e para ver se alguém está a mentir. O personagem conhece pessoas onde faria sentido, como atiradores furtivos ou seguranças, que precisam estar sempre atentos aos pormenores.

Coragem:

Bater as ruas: esta Competência representa o conhecimento que é preciso ter para questionar rufiões e bandidos no seu próprio elemento, para obter informações. O personagem conhece este tipo de indivíduos. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Convicção: esta Competência representa a capacidade natural para resistir a interrogatórios, intimidações e mentiras; os personagens com carácter geralmente são conhecidos como “teimosos”. O personagem conhece pessoas que partilhem desta teimosia, como veteranos de guerra.

Intimidar: esta Competência representa a capacidade de inspirar receio ou temor para obter informações ou inspirar um comportamento, de uma forma violenta ou ameaçadora. O personagem conhece este tipo de pessoas, polícias, detectives ou até elementos criminosos.

Interrogar: esta Competência representa a capacidade de fazer as perguntas certas para obter as respostas certas, e difere de Intimidar porque ao Interrogar o personagem não age de forma violenta e procura efectivamente obter informações.

Presença:

Cortesia: esta Competência representa a arte de falar com delicadeza, em situações sociais que exigem tacto. O personagem conhece políticos, empresários ou outros elementos que normalmente negoceiam nestas condições.

Disfarce: esta Competência representa a capacidade para enganar e dissimular, fazendo-se passar por terceiros ou encarnando uma personagem; isto não inclui alteração de dados pessoais, que faz parte da Competência Computadores. O personagem conhece actores e pessoas no meio. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Influência: esta Competência representa a capacidade de liderar e persuadir. O personagem conhece pessoas em posições de liderança

Sedução: esta Competência representa a capacidade de deliberadamente levar alguém a comprometer-se, independentemente da orientação sexual, embora o seduzido possa oferecer resistência. O personagem conhece outros personagens que regularmente usam da Sedução na sua linha de ocupação.

Subterfúgio: esta é a Competência de mentir e enganar. O personagem conhece outros personagens que fazem do mentir a sua profissão, como vendedores e advogados.

Vigor:

Agilidade: esta Competência representa a boa forma física do personagem e a sua capacidade atlética. O personagem conhece pessoas em ginásios e sítios onde se praticam desportos.

Armas de Fogo: esta Competência representa o treino com armas de fogo. O personagem conhece pessoas que regularmente usam e lidam com armas de fogo.

Lutar: esta Competência é a capacidade de sair ileso de uma luta onde não se usem armas de fogo. O personagem conhece pessoas que regularmente se metem em lutas, como lutadores profissionais ou seguranças.

Furtivo: esta Competência representa a capacidade de agir dissimuladamente, sem fazer barulho, de esconder objectos nas suas roupas ou de roubar objectos de outras pessoas. O personagem conhece pessoas que regularmente o praticam, como ladrões de casas.

Piloto: esta Competência representa a capacidade de conduzir e pilotar os diversos aero-carros que circulam nos céus de Luanda. Não pode ser Testada sem ter a Competência.

Resistência: esta Competência representa a capacidade do personagem em resistir a dano físico, como lutas, quedas, venenos, ou doenças. O personagem conhece pessoas que demonstraram resistência a influências físicas.

Flashbacks

Um aspecto muito importante da ficção *noir* é o uso de *flashbacks* para orientar a narrativa. Em *down*town* este também é um aspecto importante, embora não tome um foco tão central como nos filmes negros. Os *flashbacks* representam as memórias dos personagens, usadas pelos jogadores para enquadrar algum aspecto do passado do seu personagem na história, ou representam uma revelação que o MJ pode apresentar, para dar algum pormenor à história ou acrescentar detalhes narrativos.

Para representar este elemento vamos usar a mecânica de *flashbacks*. À frente do MJ estarão cinco dados, um de cada tipo: d4, d6, d8, d10 e d12. Este conjunto de dados é chamado a Pilha de *Flashback*, e tanto os jogadores como o MJ podem usar dados desta pilha.

A qualquer altura qualquer um dos jogadores pode agarrar num dos dados e reclamá-lo para si, dizendo "isso faz-me lembrar uma ocasião em que..." e depois continua com a descrição do seu *flashback*, que não tem que estar ligada com a Cena em questão nem com nenhuma Competência em particular, nem com nenhum dos Traços; o jogador simplesmente está a acrescentar algo ao jogo, para ter um dado de bônus em troca. O jogador pode fazer isto inclusive antes de rolar os dados para Testar uma Competência.

O *Flashback* deve ser sobre o passado do personagem, se usada pelo jogador, ou sobre uma revelação na aventura, se usada pelo MJ. O importante é que o *Flashback* revele algo que seja importante.

O tipo de dado escolhido deve reflectir a importância do *Flashback*. Assim, enquanto um d4 é sobre um *Flashback* ou uma revelação de pouca importância, um d12 deve ser obrigatoriamente sobre algo terrivelmente importante sobre o passado do personagem, ou sobre uma grande revelação da aventura.

O jogador não usa o dado agora, mas guarda-o para quando achar conveniente, num Conflito futuro, por exemplo. É nessa altura que o usa, e gasta. Nesta sessão este dado já não pode ser usado mas volta para a Pilha de *Flashback* na sessão seguinte, e qualquer dado guardado e não utilizado também volta para esta Pilha para a sessão seguinte.

Ninguém é obrigado a usar um dado da Pilha de *Flashback*; no entanto, se a meio da sessão nenhum jogador tiver usado um dos dados da Pilha, o MJ é obrigado a iniciar um *Flashback* e lembrar aos outros jogadores que este é um recurso que podem usar, para contribuir para o jogo e para o passado dos

seus personagens.

Esta mecânica serve tangencialmente para gerar tensão entre os jogadores, porque é um recurso bastante desejável, mas poderá não estar acessível a todos, se houver um jogador que goste mais de narrar que outros e que irá usar os dados para ter mais vantagens. Isto é desejável, porque os personagens na ficção *noir* não se dão todos bem e não são todos imediatamente amigos uns dos outros - aliás, é praticamente sempre o oposto; a colaboração surge de uma necessidade conjunta, mas é mais certo que se dêem mal.

No entanto, como é um recurso limitado, acredito que esta mecânica será do agrado de todos os grupos.

Traços e Subir a Parada

Os Traços são as características que melhor definem a personalidade do personagem, pois indicam aquilo que realmente é importante para ele, o que o leva a tomar as grandes decisões, e o que o leva a arriscar tudo para ser bem-sucedido.

Tal como os Atributos, todos os Traços têm um dado que lhes está associado, de d4 a d12, conforme a importância do Traço para o personagem; quanto maior o Grau do dado, maior o benefício, mas também maior a importância que o Traço tem no comportamento do personagem, e do *roleplay* que o jogador fará à mesa.

Os Traços entram em jogo depois de o personagem ter falhado um Teste durante um Conflito, e se este Teste estiver de acordo com um dos Traços do personagem. Se estas condições se verificarem, o jogador pode escolher Subir a Parada.

Subir a Parada significa um investimento emocional no Conflito. O personagem quer ganhar porque o que está em jogo é importante para si.

Ao Subir a Parada, o jogador vai fazer novo Teste, desta vez usando o grau actual do Atributo, e rolando também o dado do Traço.

Por exemplo, o detective Ash está contratado para proteger o filho de um importante senador enquanto decorre a campanha eleitoral; um dos Traços do detective é Dedicado, que significa que ele leva sempre uma missão até ao fim. O detective é confrontado com ordens para entregar o filho do senador, e resiste; o MJ pede um Teste de Convicção (Coragem d8) de Ash, contra a Influência (Presença d8) do oponente; os dados são rolados, e Ash tira um 4 contra o 5 do oponente, perdendo o Teste. Isto vai contra o Traço de Dedicado (d8) de Ash, uma vez que ele deixaria de proteger o rapaz, e por isso o jogador resolveu Subir a Parada. O MJ pede novo Teste, e desta vez o jogador rola os dados do Atributo mais o dado do Traço, o d6 da Coragem, porque desceu um grau ao perder o Teste, mais o d8 do seu Traço Dedicado, contra o d8 da Presença do adversário, e tira 2 e 5, contra 4. O jogador ganhou, e o detective Ash consegue intimidar o seu oponente a desistir de levar o rapaz.

Se o resultado dos dois dados for superior, então o personagem que perde reduz dois graus ao valor do seu dado. Se foi o personagem que Subir a Parada e perder novamente, o dado desce outro grau, e o jogador pode escolher Subir a Parada mais uma vez, mas desta vez ele escolhe um Atributo diferente, e rola o dado desse Atributo juntamente com o dado do Traço. Se perder, o Atributo desce um grau, mas o jogador pode Subir a Parada novamente, com outro Atributo, e assim sucessivamente até ter esgotado os Atributos a usar.

O jogador só pode Subir a Parada num Teste por quatro vezes, o que representa sempre uma coisa diferente para a ficção do jogo, conforme o Atributo que usa para Subir:

-se subir para Astúcia, isto significa que o personagem está a usar um artil, a usar de argumentos lógicos, ou que está a usar as fraquezas do oponente contra ele;

-se subir para Coragem, isto significa que está a intimidar o oponente, gritando com ele, ou ameaçando-o; o personagem está literalmente a “crescer” para o seu oponente;

-se subir para Presença, isto significa que está a dar-lhe ordens, ou que está a mentir para tentar ganhar;

-finalmente, se subir para Vigor, o personagem está a “cair em cima” do oponente, empurrando-o ou a agredi-lo fisicamente. Não há volta a dar deste passo, o objectivo aqui é provocar dano físico ou até mesmo a morte ao adversário.

O MJ também pode decidir Subir a Parada para os seus personagens, usando as mesmas mecânicas. Por seu lado, o jogador pode Subir a Parada como resposta; a única condição para Subir, em qualquer dos casos, é ter perdido o Teste e fazê-lo ir contra o Traço do personagem.

Se o personagem do jogador Subir a Parada as quatro vezes e mesmo assim perder o Teste, então o seu personagem ganha 1 Ponto de Experiência. Este ponto pode ser usado para subir graus nos Atributos, e comprar novas Competências ou Vantagens. Esta mecânica de Experiência será desenvolvida mais adiante.

Abaixo uma lista de alguns dos Traços mais comuns aos personagens de *down*town*. Tal como nas Competências, esta lista não é definitiva; se desejarem, o jogador e o MJ podem colaborar para encontrar outros Traços que sejam interessantes para o personagem. Relembro que os Traços são ajudas de roleplay para o jogador enquadrar o seu personagem na ficção de jogo. A lista descreve o Traço de maneira geral, com dicas para quando será boa altura para Subir a Parada, e ainda uma sugestão de Abandono, quando se troca o Traço por outro.

Alienação Tecnológica: o personagem não acompanhou a rápida evolução da tecnologia, e sente-se à parte num mundo tecnologicamente avançado. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa situação onde este foi oprimido pela tecnologia. Pode Abandonar este Traço ao compreender o novo mundo tecnológico.

Amigo: o personagem tem um amigo porque tem muita estima, e fará tudo o que estiver ao seu alcance para o proteger. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que o seu amigo estiver em perigo. Pode Abandonar este Traço quando abandonar o amigo.

Amor: o personagem está verdadeiramente apaixonado por alguém, e fará tudo para obter a atenção e retribuição do objecto do seu amor. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que o seu amor esteja em perigo. Pode Abandonar este Traço ao se desenamorar da pessoa.

Cobarde: o personagem é um cobarde e foge do confronto como o diabo da cruz. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que não consiga fugir de perigo. Pode Abandonar este Traço ao enfrentar os seus medos e entrar em confronto.

Consciência: o personagem sabe distinguir o bem do mal, e não deixa de ajudar quem está pior do que ele. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que tenta ajudar os fracos e oprimidos. Pode Abandonar este Traço quando deixar de ajudar os mais fracos.

Corrupto: o personagem está predisposto a aceitar ajudas financeiras ou promessas para "olhar para o outro lado". O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que este falhanço o impeça de receber o suborno. Pode Abandonar este Traço ao negar uma oferta de suborno.

Criminoso: o personagem é um criminoso procurado pela justiça e tem orgulho nisso. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que esteja a lutar contra as forças da lei. Pode Abandonar este Traço ao se entregar e se redimir dos seus crimes.

Dedicado: o personagem é especialmente dedicado a uma causa, à escolha do jogador. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que a sua dedicação seja posta em causa. Pode Abandonar este Traço ao abandonar o objecto da sua dedicação.

Fanfarrão: o personagem é um fanfarrão que gosta de mandar pela força. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que o seu tipo de liderança esteja em causa. Pode Abandonar este Traço tendo um acto de humildade.

Fazer Cumprir a Lei: o personagem tem gosto e dedicação em fazer cumprir a lei, mesmo que seja pelas suas próprias mãos. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que a lei esteja a ser desrespeitada. Pode Abandonar este Traço ao deixar passar um crime impune.

Fé: o personagem tem fé em algo e agarra-se a esta fé como um motivador. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que a sua fé seja posta em causa. Pode Abandonar este Traço ao renegar a sua fé.

Ganância: o personagem está apenas interessado no vil metal. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste em que o seu personagem perderia uma oportunidade de ganhar dinheiro. Pode Abandonar este Traço ao renegar as riquezas materiais.

Gasto: o personagem perdeu toda a esperança e vive amargurado por causa disso. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que seria importante demonstrar que não vale a pena o esforço. Pode Abandonar este Traço ao reconhecer que ainda há esperança na humanidade.

Guardião: o personagem tem algo ou alguém a seu cargo que deve proteger com a própria vida. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que o seu protegido esteja em perigo de vida. Pode Abandonar este Traço ao deixar morrer o seu protegido.

Impostor: o personagem vive para enganar. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que a sua mentira estiver a ser descoberta. Pode Abandonar este Traço ao revelar a verdade.

Intolerância: o personagem é intolerante e preconceituoso em relação a algo, muitas vezes demonstrando animosidade em relação a terceiros que não partilhem dos seus pontos de vista. O jogador escolhe uma intolerância para o seu personagem, da seguinte lista: racial, étnica, sexual, religiosa, ou alguma outra que seja apropriada para o seu personagem. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste contra um elemento a que é intolerante. Pode Abandonar este Traço ao abandonar a sua intolerância e abraçar aquilo a que era intolerante.

Mente Mecânica: o personagem abraçou tão completamente os implantes cibernéticos que começou a pensar como uma máquina, sem emoções, frio e calculista. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que o seu raciocínio lógico ou competência mecânica for posta em causa. Pode Abandonar este Traço quando se convencer que ainda é humano.

Sanguinário: o personagem tem atracção pelo sangue e pela violência. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que esteja à vista uma solução violenta para o seu problema. Pode Abandonar este Traço quando deixar de ser violento.

Segredo: o personagem tem um segredo no seu passado que o consome até agora. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que o seu segredo esteja em perigo de ser revelado. Pode Abandonar este Traço ao revelar o seu segredo.

Solitário: o personagem sente-se melhor quando está sozinho. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que tenha agido em conjunto e a seguir o faça sozinho. Pode Abandonar este Traço quando aceitar completamente que nenhum homem é uma ilha.

Trauma: o personagem tem um trauma que o persegue e não o deixa funcionar na sua plenitude, como um trauma de guerra ou culpa do sobrevivente; o jogador deve escolher o trauma para o seu personagem. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que o seu trauma o prejudique. Pode Abandonar este Traço quando fizer as pazes consigo próprio.

Vingança: o personagem sofreu um grande mal e quer vingar-se. O jogador pode Subir a Parada quando o seu personagem falhar um Teste numa ocasião em que o objecto da sua vingança tenha oportunidade de escapar. Pode Abandonar este Traço quando perdoar à pessoa que lhe fez mal.

Vantagens

As Vantagens são aquilo que distingue o personagem dos outros personagens, e esta distinção acontece sempre a um plano bastante óbvio.

A nível mecânico, as Vantagens mudam a maneira como se usam os dados, de três maneiras distintas, Modificando o Valor do Dado, Permitindo Novo Lançamento, e Forçando Novo Lançamento.

As Vantagens que Modificam o Valor do Dado acrescentam valores ao resultado final do lançamento, em todos os lançamentos a que digam respeito. Este bônus é de +1 se o efeito for geral, ou de +2 se houver um efeito de ficção de jogo negativo.

Alguns exemplos:

Extremamente Competente: o jogador escolhe uma Competência onde tem maior aptidão; esta aptidão extra pode ser o resultado de um treino específico, de aumento cibernético, ou de nascença. Em qualquer Teste relativo à Competência escolhida, o jogador soma +1 ao resultado do dado.

Arma de Mercado Negro: o personagem tem uma arma que normalmente não se encontra no mercado normal. Esta arma tem um maior alcance, ou faz mais dano; este efeito é de cor na ficção de jogo. Em qualquer Teste de Armas de Fogo durante um Conflito, o jogador pode somar +2 ao resultado do dado; sendo uma Arma de Mercado Negro, o personagem pode ser perseguido pelas autoridades se não tiver cuidado.

As Vantagens que Permitem Novo Lançamento entram em jogo apenas se o jogador, ou o MJ, não gostar do resultado de qualquer dos seus dados, quando aplicável; ele lança novamente e escolhe o resultado.

Alguns exemplos:

Sistema de Mira: o personagem tem um sistema de mira na sua arma de fogo que é ligado sem fios a um implante no seu cérebro que projecta na sua retina uma imagem definida do alvo e das zonas onde pode fazer mais dano. Se o jogador não gostar do resultado do seu lançamento num Teste de Armas de Fogo, pode lançar novamente o dado e escolher o resultado melhor.

Amigos no Crime Organizado: o personagem conhece pessoas num tríade, na yakuza ou na mafia, ou noutra organização criminosa. Se o jogador não gostar do resultado do seu lançamento num Teste de Bater as Ruas, pode lançar novamente o dado e escolher o resultado melhor.

As Vantagens que Forçam Novo Lançamento entram em jogo apenas se o jogador, ou o MJ, não gostar do lançamento do seu adversário; este lança novamente e o personagem com a Vantagem escolhe o resultado.

Alguns exemplos:

Camuflagem Adaptiva: o personagem tem um fato feito de uma fibra que o torna praticamente invisível a olho nú. O jogador, ou o MJ, pode forçar um novo lançamento ao seu oponente para Testes de Armas de Fogo e Furtivo.

Software de Segurança: o personagem tem um conjunto de software e hardware que pode usar para efeitos de segurança. O jogador, ou o MJ, pode forçar um novo lançamento ao seu oponente para Testes de Computadores.

Criação e Evolução de Personagens

O personagem no jogo é o veículo do jogador para interagir na ficção e na história. Ao criar o seu personagem, o jogador deve escolher aquelas características que melhor representem a sua visão do personagem, mas também que lhe sejam significativas; o personagem não tem que ser uma extensão do jogador, mas é bom que o jogador se sinta próximo dele, para que as escolhas que faz tenham significado íntimo; em alternativa, o jogador pode escolher as características do personagem porque quer explorá-las: jogar alguém com um ponto de vista completamente oposto ao pessoal é de certeza uma experiência diferente.

Criar um personagem é extremamente fácil. O jogador escolhe os valores que pretende para o seu personagem e distribui-os como preferir.

Assim, os Atributos começam todos a Grau 8; um Atributo pode subir um Grau, desde que outro Atributo suba um Grau, e não há limite para o número de Graus que cada Atributo sobe ou desce, mas só pode ter um Atributo a d12.

Cada personagem começa com quatro Competências, que o jogador pode distribuir como quiser pelos Atributos.

Começa com dois Traços a d8 que deve subir ou descer como pretender e usando a mesma regra dos Atributos, até um máximo de d12.

Finalmente começa com duas Vantagens à escolha da lista, e está pronto a jogar.

Evolução

As personagens em *down*town* são já todas muito experientes e no topo das suas capacidades, e por isso não vão ganhar assim tanta experiência nem melhorar muito mais; nos filmes *noir*, os detectives durões são sempre mais cínicos que ingénuos...

Apesar disso, o jogador pode, em qualquer altura, decidir que qualquer dos Traços já não serve à visão que tem do seu personagem. Este momento deve ser apropriadamente dramático pois marca uma mudança na personalidade e visão do mundo do personagem, uma altura em que ele deixa de ser tão cínico e

passa a ter um coração menos insensível. Para isso, o jogador tem que escolher ir contra o Traço que deseja abandonar, e escolher um novo; além disso, o seu personagem ganha 1 Ponto de Experiência, e ainda um bônus de +5 ao próximo Teste. Mas reforço a ideia, este momento deve ser dramático!

Para um momento particularmente rico e emocional, e provavelmente também aproveitador das mecânicas de jogo, o jogador pode combinar esta mudança com um *flashback*, se assim o desejar.

O jogador pode também a qualquer altura escolher novos Traços para o seu personagem, até um máximo de cinco Traços. O novo Traço não pode ser do mesmo Grau de um Traço já existente; se o jogador quiser ter um Traço com um valor igual a um que já exista, deve substituí-lo.

Em qualquer momento o jogador não pode ter nem mais de cinco Traços, nem menos de dois; o que significa que, para abandonar um dos seus Traços, o jogador deve escolher um outro primeiro.

Evolução por Experiência – atributos, competências e vantagens

Como já referi, se o jogador perder quatro vezes ao Subir a Parada, ele ganha um Ponto de Experiência; ao abandonar um dos seus Traços, ele ganha outro Ponto de Experiência. Estes Pontos de Experiência podem ser acumulados para fazer subir de Grau um Atributo, ou comprar mais Competências ou Vantagens.

Para subir de Grau um dos Atributos, o jogador paga o dobro do Grau para onde vai subir; ou seja, se pretender subir o seu Vigor para d12, ele paga 24 Pontos de Experiência.

Para comprar uma nova Competência, o jogador paga 8 Pontos de Experiência, e para comprar uma nova Vantagem ele paga 10.

Esta lenta evolução representa e tenta modelar as personagens nos filmes *noir*, que nunca parecem melhorar as suas competências, mas que mudam e crescem interiormente.

Como usar Traços para gerar Conflito

No contexto do jogo é extremamente importante perceber o que é um Traço, tanto para o personagem, como para o jogador, como para o MJ.

Para o personagem um Traço é uma representação abstracta da sua personalidade.

Para o jogador um Traço na sua folha de personagem é uma indicação do que é importante para o personagem.

Para o MJ um Traço na folha de personagem de um jogador é uma indicação daquilo que o jogador quer ver acontecer durante as sessões.

É também importante definir conflito: conflito surge quando há necessidade de tomar decisões aparentemente antagónicas; o conflito pode ter origem interna, quando são os próprios Traços do personagem que geram adversidade, ou externa, quando são terceiros ou outras situações a gerar essa adversidade.

Um conflito de origem externa é fácil de gerar, basta pensar em personagens do MJ (PMJ doravante) que queiram prejudicar o personagem, ou mesmo querendo ajudar, procuram algo em troca.

Para um conflito de origem interna é preciso analisar muito bem quais são os Traços do personagem, e pensar em situações onde estes sejam questionados e postos em causa.

Assim, antes de qualquer sessão de jogo, o MJ deve elaborar uma lista dos personagens e seus Traços, e para cada um pensar em situações onde o jogador seja forçado a tomar uma decisão.

Por exemplo, suponhamos que o personagem é Corrupto e está a investigar o desaparecimento de alguém; o que fará o jogador quando um dos suspeitos lhe oferecer uma pequena fortuna para largar a investigação?

Estas situações surgem maioritariamente de PMJ's, que não existem no vácuo; por isso é preciso pensar numa rede PMJ's que serão geradoras de conflito, e que estarão ligadas entre si, por relações familiares, de negócio, amor, ou o que o MJ achar melhor.

Assim, uma boa lista de PMJ's deverá conter pelo menos um PMJ para cada Traço dos personagens, e este PMJ deverá ele próprio ter as suas vontades e desejos, de modo a que quando surja, coloque em causa os Traços dos personagens.

Ou então, em vez de um PMJ em particular, o MJ pode pensar em situações que ativem os Traços dos personagens; um personagem que seja Cobarde pode ser sempre abordado por rufiões, um personagem que tenha Fé pode sempre ver essa Fé posta em causa por um culto com seguidores, ou um personagem com Alienação Tecnológica pode sempre ver-se confrontado com a necessidade de usar tecnologia; o potencial para adversidade, olhando para os Traços dos personagens, é verdadeiramente ilimitado. Sem esquecer que, se tudo o resto falhar, aparecem homens armados!

Depois da lista completa, basta esperar que o jogador falhe algum Teste, para lhe lançar uma situação ou PMJ, e ver o jogador reagir!

Para recapitular:

- 1 - O MJ faz uma lista dos personagens e seus Traços
- 2 - Para cada Traço, o MJ elabora uma lista de PMJ's que querem algo do personagem
- 3 - Em vez de PMJ's, o MJ pode criar situações que ponham em causa os Traços do personagem
- 4 - Depois de criados os PMJ's ou as situações, o MJ liga-os numa rede de conflitos
- 5 - Lançar o PMJ ou situação ao jogador

Os Traços são o coração do jogo, e o seu uso efectivo por parte do MJ pode tornar a experiência de down*town muito mais rica.

Aventura: Areia Vermelha

Algo vai mal no musseque do Cemitério Novo. Uma criança desapareceu e é sua a professora quem pede ajuda. Será que a crescente intolerância racial contra os refugiados estrangeiros pode estar na origem deste crime?

É importante dar aos jogadores referências visuais para a Luanda de 2050. As zonas por onde se vão movimentar são os musseques, os bairros pobres, e as zonas da classe média.

Nos musseques é vulgar ouvirem-se tiros e gritos nos prédios degradados dos anos 80 e 90 do século XX, assim como o barulho dos antigos carros a gasolina, por cima do barulho da auto-estrada de carros eléctricos e dos vários heli-carros que passam por cima destes. Muita gente ouve uma música que é conhecida como neo-kizomba, bem alto e ensurdecadora. Não se vê polícia, mas quando aparece é em pesados exo-esqueletos e disparam antes de fazer perguntas.

As zonas das classes média e média-alta são quase o oposto, com holo-publicidade a saltar ao encontro das pessoas, com conteúdo personalizado a cada um, e notícias actualizadas ao segundo pelos milhares de bloggers espalhados pela cidade. Ouve-se a casual sirene, mas a banda sonora é revivalista, com o grupo Kissanguela a liderar os tops, depois dos seus membros terem sido “ressuscitados” como projecções holográficas de inteligência artificial recriada.

Nesta aventura os personagens são contactados pela professora Júlia Etelvina, que ensina numa escola primária no musseque do Cemitério Novo. Uma das suas alunas de origem congoleza, Branca Adoula, desapareceu, e o facto de alguns gangs racistas estarem a violar e matar mulheres congolezas assustou a professora. Esta pede ajuda a Filipe Munga, que foi seu aluno.

Os outros personagens podem ser envolvidos na aventura da seguinte maneira: Helena Russo está à procura de uma boa história, assim como Katherine Weber, que pode estar mais inclinada a participar se Joaquim Mota estiver envolvido, e este poderá aceitar investigar se a professora também for ter com ele, pois ele tem um coração mole no que toca a crianças; finalmente, Jonas dos Santos pode envolver-se na aventura para limpar o seu nome, ou só para meter na cadeia alguns criminosos.

Depois de todos os personagens terem aceitado ajudar a professora, segue para a Cena 1.

Cena 1 – A professora Júlia fala com os personagens.

Nesta Cena é importante dar as primeiras pistas aos personagens. A professora Júlia, uma idosa que tem gosto na sua profissão de professora, sabe que a mãe da menina, Dnajy, não contactou a polícia. Também sabe o gang dos Anjos Negros anda a perseguir refugiados congoleses.

A partir daqui os jogadores podem investigar, Dnajy, a mãe de Branca, ou os elementos do gang Anjos Negros.

Nesta Cena não há lugar a Testes; os personagens recebem a informação necessária a partir da professora Júlia Etelvina.

Cena 2 A – A mãe de Branca

Investigando a mãe de Branca, Dnajy Adoula, os jogadores podem descobrir que esta não foi à polícia porque todos os polícias são corruptos. Para além disso, ela já trabalhou para Benjamim Formigo, o chefe da polícia local, e lembra-se bem dos olhares que este lançava à filha

Competências úteis para esta Cena são Intimidar, Percepção, Subterfúgio. Os jogadores Testam contra uma Dificuldade de d8, e se falharem, a Dnajy cala-se e não fala mais com eles.

Esta é a última vez que vêem Dnajy Adoula com vida. Se tentarem voltar a sua casa, irão encontra-la morta a tiro.

Os jogadores podem decidir tentar saber quem usou este tipo de munição. Um Teste de Armas de Fogo ou de Bater as Ruas contra uma dificuldade de d12 revela que quem matou a jovem foi José Goulão.

Os jogadores podem tentar saber o passado genético de Dnajy Adoula; um Teste de Medicina contra uma dificuldade de d12 revela que a jovem tinha sangue angolano e congolês.

Cena 2 B – Os Anjos Negros

Os Anjos Negros são um grupo racista contra os refugiados congoleses que invadem lentamente os musseques. Eles não mostram qualquer simpatia para quem não tiver ódio pelos refugiados. O seu líder é José Goulão, um angolano pequeno mas muito vocal nos musseques para que se unam contra os congoleses. Esta informação pode ser obtida usando a Competência de Computadores, ou Bater as Ruas. Um falhanço faz com que apareçam alguns elementos dos Anjos Negros que provocam os personagens, e os levam a Benjamim Formigo.

Os jogadores podem querer seguir José Goulão à distância. Para isso eles devem passar Testes de Furtivo. Se conseguirem, eles vêm Goulão a almoçar com uma jovem esbelta, num almoço bastante íntimo. Se falharem, o casal nota que está a ser observado e a jovem foge.

Se desejarem falar com José Goulão, ele pode ser encontrado na sua garagem a reparar toda a espécie de carros eléctricos, heli-carros e outros veículos; este não revela nada a não ser o seu desprezo pelos refugiados. Qualquer tentativa de violência leva a que este chame a polícia, que depois leva os personagens num heli-carro à presença de Benjamim Formigo.

Anjo Negro típico: Coragem d6, Intimidar; Vigor d6, Lutar

José Goulão: Astúcia d8, Mecânica; Coragem d6, Intimidar; Presença d6, Subterfúgio; Vigor d8, Lutar; Traço: Dedicado

Cena 3 – Benjamim Formigo

O chefe da polícia local é um angolano enorme que demonstra ter alguns sentimentos racistas. Na sua secretária estão alguns hologramas da sua mulher, e num particularmente está uma cena de um dia solheiro onde Formigo almoça a mulher Joana Formigo e com Goulão, e é óbvio que Formigo tinha idade para ser pai dos dois; isto pode ser revelado com um teste de Percepção. Caso tenham seguido José Goulão até ao restaurante, agora sabem quem é a jovem: é a mulher de Formigo. Se confrontarem Formigo com esta informação, este reage violentamente, mas não agride os personagens, só os expulsa da esquadra, avisando-os para abandonarem o caso.

A conversa com Formigo serve apenas para demonstrar o racismo dele, embora relutante. Qualquer teste falhado leva a que Formigo se feche em copas e os ponha fora da esquadra, sem antes os avisar para deixarem o caso.

Os jogadores podem querer investigar o chefe Benjamim Formigo; um Teste de Bater as Ruas, falando com pessoas dos musseques, contra uma dificuldade de d6 revela que o chefe ajuda os meninos de rua numa missão humanitária num musseque. Falhar este Teste põe os rufias deste musseque contra os personagens.

Um Teste de Cortesia, falando com os vizinhos, por exemplo, contra uma Dificuldade de d8 revela que o chefe Formigo tem vários problemas com a mulher e que estes discutem várias vezes ao dia, e por isso nunca ou raramente está em casa.

Um Teste de Investigação, vendo os jornais ou registos, contra uma Dificuldade de d10, revela que o chefe Benjamim Formigo é viúvo, que a sua primeira mulher era congoleza, de nome Michelle Adoula, e morreu a dar à luz a duas meninas há mais de 20 anos. Depois de descobrirem isto os jogadores podem querer investigar a base genética da senhora, e descobrem que o seu ADN é semelhante ao da Dnajy Adoula; esta informação é particularmente relevante se Dnajy já estiver morta, e se os jogadores se tiverem lembrado de fazer o mesmo.

Falhar qualquer um destes Testes significa que aparecem membros dos Anjos Negros para implicar com os personagens.

Benjamim Formigo: Astúcia d6, Leis; Coragem d8, Intimidar, Interrogar; Presença d8, Liderar; Vigor d10, Lutar. Traço: Fazer Cumprir a Lei.

Cena 4 – A trama adensa-se

Esta Cena surge apenas depois de os jogadores percorrerem todas as opções anteriores e deve surgir naturalmente, ser forçada, por exemplo depois de um Teste de Bater as Ruas.

Os personagens são acostados à noite por um velho angolano meio cego, com implantes oculares antigos e já gastos, que lhes diz que algo muito importante está para acontecer. Ele leva-os para o sítio onde a oficina de Goulão está localizada, mesmo no centro do musseque Cemitério Novo.

O velho, de nome Vargas Eugénio, pode ser Intimidado a falar, com um Teste de Intimidação contra uma dificuldade de d6. Ele diz que foi forçado a cooperar com o capataz para raptar a criança; ele também não gosta de congolezes, porque roubam os trabalhos aos angolanos, mas nunca iria tão longe ao ponto de raptar crianças.

Conseguem ouvir barulhos de cânticos e gemidos, e quando entram na sala dão com uma cena dantesca: num cadafalso está o chefe de polícia prestes a ser enforcado, acusado de pedofilia e de dormir com congolezas. Os jogadores encontram-se rodeados por vários angolanos armados, e a única saída é o confronto físico.

Se falharem o Teste são imediatamente rodeados por membros dos Anjos Negros, onde o José Goulão se prepara para enforcar Benjamim Formigo, acusando-o de pedofilia. Se passarem, têm oportunidade de extrair algum conhecimento dos intervenientes, mas a cena deve ser jogada de maneira rápida e stressante, porque só tem um fim: violência!

Há 2 Anjos Negros por personagem, todos armados, mas nem por isso demasiado Competentes; são apenas mais.

Durante a batalha, algumas coisas acontecem: o velho é morto, mas antes revela o paradeiro da criança desaparecida: está amarrada na cave. O chefe Benjamim é enforcado logo no início do combate, e, quando as coisas derem para o torto, Goulão foge sem ser visto, no meio de um incêndio provocado a meio da luta.

É altura de atar as pontas soltas.

No dia seguinte surge nos jornais de e-paper a notícia do incêndio, ao lado de uma nota de rodapé de um mecânico chamado José Goulão que foi encontrado morto com uma chave espetada no olho direito, e ainda a notícia do funeral do chefe Benjamim Formigo, a ser enterrado no musseque do Cemitério Novo; se quiserem, os jogadores podem ir lá e confrontar a viúva.

Esta revela toda a verdade: a sua mãe, Michelle Adoula, foi abandonada para morrer pelo chefe Benjamim, e esta subiu na sociedade angolana para casar com ele, negando-lhe qualquer contacto íntimo, empregar a sua irmã Dnaji Adoula e juntas planear a vingança. Com a irmã contratada, ela aproximou-se do capataz para que raptassem a criança, aproveitando o ódio generalizado contra os congolese; a irmã a início concordou, mas depois começou a ficar preocupada com tudo e foi morta por José Goulão, quando ameaçou contar tudo aos personagens. A irmã assim matou o capataz como forma de vingança, uma vez que não pode vingar-se do pai. Resta aos jogadores decidir o que fazer com ela, e com a sobrinha desta.

Personagens para a aventura Areias Vermelhas:



Filipe Munga, Detective Privado

Astúcia d8: Mecânica, Percepção

Coragem d8: Convicção

Presença d6:

Vigor d10: Armas de Fogo

Traços: Alienação Tecnológica d4, Gasto d12

Vantagens: Excelente Atirador (Armas de Fogo +1), Olhos de Gato (novo lançamento: Percepção)

História: Um sobrevivente da guerra civil do princípio dos anos 40, Filipe Munga fugiu para Luanda para começar uma nova vida como detective privado a soldo das grandes empresas estrangeiras.



Helena Russo, Blogcaster

Astúcia d10: Computadores, Percepção

Coragem d6:

Presença d10: Cortesia

Vigor d6: Furtivo

Traços: Dedicada d10, Solitária d6

Vantagens: Amigos Bem Colocados (novo lançamento: Cortesia), Software de Segurança (força Teste de Computadores)

História: Helena Russo é filha de um industrial português bem estabelecido, que anda pelos musseques à procura de uma boa história, e não tem medo de sujar as mãos. Ela não precisa, mas quer provar ao pai que consegue ser bem-sucedida sozinha, o que também não a impede de pedir ajuda ao pai se isso lhe permitir chegar às notícias mais importantes.



Jonas dos Santos, Polícia Corrupto

Astúcia d6: Leis

Coragem d10: Bater as ruas

Presença d8: Influência

Vigor d8: Armas de Fogo

Traços: Corrupto d8, Fanfarrão d8

Vantagens: Amigos nos musseques (novo lançamento: Bater as Ruas), Carismático (novo lançamento: Influência)

História: Um descendente do antigo presidente José Eduardo dos Santos, Jonas dos Santos sempre foi criado para grandes cargos na polícia, no entanto um escândalo com dinheiro antes da guerra civil atirou-o para polícia de rua no musseque. Aproveita o que pode e impõe-se aos que percebe como mais fracos, pois acha que a vida está em dívida para consigo.



Katherine Weber, Escritora

Astúcia d8: Línguas, Medicina

Coragem d8:

Presença d10: Sedução, Subterfúgio

Vigor d6:

Traços: Ganância d10, Impostora d6

Vantagens: Sedutora (novo Teste: Sedução), Empatia (força novo Teste: Subterfúgio)

História: Depois de os seus pais terem morrido num acidente de barco, Katherine herdou uma fortuna, que perdeu depois de ter tentado abrir uma clínica privada sem os apoios sociais necessários, e passou alguns anos numa prisão fora de Luanda ao ser acusada de matar um dos muitos namorados. Hoje escreve policiais com um toque de erótico.



Joaquim Mota, Boxeur Retirado

Astúcia d6:

Coragem d8: Intimidar

Presença d6:

Vigor d12: Agilidade, Lutar, Resistência

Traços: Consciência d8, Sanguinário d8

Vantagens:

História: Joaquim Mota foi mais famoso pelo seu temperamento que pela sua capacidade no ringue. Teve um breve caso com Katherine Weber, quando ela o usou para escrever um romance sobre a sua vida, e agora tem uma pequena escola de boxe num dos musseques de Luanda, onde tenta ajudar os jovens a ter o futuro que nunca teve.

Nome _____

Descrição _____

Astúcia

- Computadores*
- Electrónica*
- Leis*
- Linguas*
- Mecânica*
- Medicina*
- Pesquisar*
- Percepção*

Coragem

- Bater as Ruas*
- Convicção*
- Interrogar*
- Intimidar*

Traços

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Presença

- Cortesia*
- Distarce*
- Influência*
- Sedução*
- Subterfúgio*

Vigor

- Agilidade*
- Armas de Fogo*
- Lutar*
- Furtivo*
- Piloto*
- Resistência*

Vantagens

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

DOWN . TOWN