

ONE SHOT

ONE FATE



Walter já correu por várias quadras e está esgotado, simplesmente sem fôlego. Entre passadas, lembra que deveria ter ouvido seu médico e praticar mais atividades físicas e ser mais saudável. Mas com o rio de dinheiro que ganha em atividades ilícitas, Walter prefere o uísque e outros prazeres, seu condicionamento físico é o que menos lhe importa.

Enquanto pensa e se nutre de arrependimentos, um disparo rompe o contínuo e discreto som urbano de carros, ônibus e pessoas transitando e conversando pelas ruas.

Dentre outras lamentações, Walter agora agoniza no chão imaginando que não deveria ter entrado no beco, assim como nunca deveria ter enganado uma máfia mais forte do que ele e sua meia dúzia de capangas cachaceiros. Definitivamente foram péssimas escolhas.

Três silhuetas entram no beco e mais uma desce lentamente a escadaria lateral de um predinho.

Walter conhece aquelas pessoas. Na realidade, um dia, ele já as pagou para que “suicidassem” um rival das ruas. Agora, um Contrato foi feito com seu nome, com recompensa tão gorda quanto suas súplicas pela vida.

Aquelas pessoas estão ali apenas para garantir que Walter pare de se lamentar.

Para sempre.



AVISOS

1.

Este cenário trata de violência explícita e outros temas impróprios para crianças e adolescentes ou para adultos sensíveis psicologicamente aos elementos abordados, portanto é indicado ao público +18.

2. Aos Leigos: Do que se trata afinal?

Este é um cenário de RPG que traz temas fictícios para sessões de jogos interativos que tenham a mesma premissa: personagens assassinos de aluguel em um jogo de narrativa voltada para ação cinematográfica.

Caso você não saiba o que é RPG recomendo consultar algumas páginas do Facebook e o Google para que possa desfrutar melhor e entender o material.

O sistema usado chama-se Fate e foram realizadas alterações, principalmente nas regras de rolagem de dados e que será detalhada em páginas futuras.

3. Aos Experientes: Explicações, sem delongas...

Como previamente avisado, esse é um cenário de assassinos de aluguel com ação cinematográfica e contínua que usa o sistema Fate de regras.

É necessário ler o livro básico para usar esse material adequadamente, com as regras essenciais para jogar com o sistema integrado ao cenário.

4. É uma ficção...

...e totalmente ficção. Não consultei nem sobre crime organizado ou assassinatos no Google.

NÃO FAÇO A MENOR IDEIA de como assassinos de aluguel funcionam na vida real.

Todo o texto é baseado em outras obras de ficção: filmes, livros e HQs sobre o mesmo tema, e a ideia aqui não é, nem de perto, produzir um GURPS Crimes ou algo do tipo.



CENÁRIO

Por detrás das fachadas de grandes negócios, indústrias, poderosos e política existe um submundo cheio de crime, sujo e sangrento onde as máfias, contrabandistas e traficantes lutam em uma selva urbana por influência e dinheiro.

Por baixo de tudo ainda existem forças maiores, que agem como instrumentos para que o submundo funcione, não como ferramentas usadas em engrenagens de uma máquina, mas como as mãos de um operário, dedicado e minucioso que garante um ciclo contínuo e incessante.

O Jogo é uma dentre várias Ordens de assassinos, mercenários e caçadores de recompensa que oferece Contratos para execução de Alvos, atendendo clientes de diversas Organizações, como Máfias, Políticos, e até forças governamentais como polícias federais e forças armadas, fazendo o serviço sujo que ninguém quer fazer.

O JOGO

Os personagens fazem parte de uma Ordem de Assassinos chamada O Jogo, que possui hierarquia e regras bem rígidas aos seus integrantes.

O Jogo foi fundado por três Casas de assassinos: Sabbah, Hanzo e Nayakrov. Com o passar do tempo, outras Casas foram surgindo e aderindo à Ordem. Assim atualmente o Jogo conta com seis casas e diversos assassinos espalhados pelo mundo todo.

Basicamente os assassinos aceitam um Contrato com uma Recompensa para que um Alvo seja morto.

Normalmente O Jogo informa quem é o Alvo e todos que tiverem interesse podem tentar executá-lo, independente de ser um grupo ou um indivíduo, atuando sozinho.



HIERARQUIA

Novatos e veteranos são divididos conforme seus sucessos, experiência e prestígio, compondo um ranking interno no Jogo para que seus integrantes saibam quais posições ocupam, do que podem ser capazes internamente e sua influência dentro da Ordem.

Existem dois tipos de peças: as brancas e as pretas. As nomenclaturas seguem as mesmas do jogo de xadrez.

As peças brancas representam o “operacional”, os agentes e mercenários que de fato estão nas ruas, aceitando os Contratos e executando os Alvos.

As peças pretas são os setores burocráticos e representam os agentes que validam os contratos, investigam e julgam situações problemáticas e em último caso executam os transgressores dos Juramentos, servindo como uma força vingativa, justiceira e corregedora dentro da Ordem.

PEÃO



Branco: Assassinos iniciantes em busca de prestígio, dispostos a quase tudo em troca de sucesso. Não podem aceitar contratos de fora de seu país e estão em provação dentro da Organização.

Preto: Executam serviços de mensageiros, levando contratos de um lugar para o outro e avaliando suas autenticidades usando mensagens, telefonemas e internet.

CAVALO



Branco: São assassinos que podem aceitar contratos em outros países e possuem passe livre nos Refúgios.

Preto: Além de avaliadores, podem indicar assassinos para os Contratos além de serem os responsáveis na mediação de pagamentos e cobranças.

BISPO



Branco: Nessa hierarquia os agentes podem solicitar exclusividade em Contratos sob certas circunstâncias e possuem passe livre por qualquer domínio do Jogo.

Preto: O bispo pode abrir e gerenciar Contratos sem depender de ninguém. Também pode cobrar Contratos não pagos e executar agentes que tenham rompido o juramento.

TORRE



Branca: As Torres podem se tornar guarda-costas exclusivos de Refúgios ou Alvos de outras Organizações, autorizados também a abrirem Guildas e terem seus Guardiões.

Preta: Podem abrir refúgios e administrarem os negócios do Jogo a partir dele.

RAINHA



Nessa Hierarquia, os Agentes podem trocar as cores de suas peças livremente, sem impedimentos e executarem os papéis no Jogo que quiserem.

Sua influência se estende ao dever de montar sua Côrte, com diversas peças sob seu comando e um Refúgio estabelecido como permanente.

REI



Os Reis normalmente conhecem tão bem O Jogo que o dominam, fazem parte de um conselho especial, o Castelo dos Reis, que secretamente comanda e lucra com as operações da Organização.

Não é raro desaparecerem e darem a noção de estarem fora do Jogo, vivendo em locais remotos, discretos e muito bem protegidos.

CASAS

SABBAN

Vinda de tempos antigos e iniciada por famílias que deram origem a palavra “assassino”, o Sabbah tem sua maior influência no berço de seu grande negócio: o oriente médio.

Sua influência se estende até a África e são notadamente reconhecidos por honrarem acordos, o zelo pela discrição e por serem de pouquíssimas palavras.

HANZO

Após séculos do conflito iniciado pelo controle dos clãs e Organizações assassinas, a mais de um século, a família Hanzo conseguiu se sobressair propondo um acordo comum aos interessados e dispostos a continuarem os negócios ao invés darem a vida em brigas de gangues sem fim.

Possuem influência na China, nas Coreias, Tailândia, Vietnã e a terra natal da família que nomeou a casa: o Japão.

Seus integrantes são perspicazes, perceptivos e muito intuitivos, de acordo com relatos, raramente são enganados.

“NOCH” NAYAKROV

Ainda na Idade Média, um grupo de contrabandistas que reunia em uma taberna chamada Nayakrov, de onde surgiu uma guilda e anos depois uma máfia. Mantendo o ideal de benefícios comuns aos seus integrantes desde o começo, a Casa conquistou grande influência e reputação na Rússia e em toda a Europa Oriental.

São famosos por suas habilidades em rastreamento, resiliência para persistirem em perseguir um Alvo e serem tão diretos quanto objetivos em suas ações.

MÄURE

Uma das ramificações da Casa Sabbah chegou a Europa durante a Idade Média com a tomada da Península Ibérica, se instalaram permanentemente na França cuidando da segurança, especialmente da nobreza.

Durante a Revolução, tomaram a posição e indignação do povo, fortalecerem todo o movimento político para a queda da monarquia e a partir de então permanecem atrelados a causas libertárias revolucionárias.

São influentes por toda a Europa e muito bem relacionados com suas máfias, conseguindo estender parte da influência na América do Norte.

Em poucas conversas deixam-se levar por suas opiniões fortes e determinadas, muito bem embasadas, possuem uma forte obsessão por Alvos políticos e um bom faro para maus negócios. O que mais chama atenção é que mesmo que tentem, não conseguem esconder por muito tempo suas redes de conhecidos e conhecimentos do submundo.



IGLESIA

Logo no início da Inquisição, uma família nobre jurou devoção a igreja e inicialmente prestava serviços de espionagem e inteligência para os perseguidores dos hereges.

Com o tempo, passaram a assumir as execuções e assassinatos, chegando ao Novo Mundo junto com a colonização.

Com a queda da Inquisição, seus agentes foram dispensados e aqueles que eram a “adaga de Deus” foram caçados e extintos, mortos.

Porém, uma capela no México permaneceu erguida e os poucos que sobreviveram a perseguição, juraram vingança e fundaram a Casa Iglesia.

Possivelmente é a Casa com maior influência: são poderosos na América Central, no México e dividem territórios nos EUA com a Casa Maure. O mesmo acontece na América do Sul com a Casa Cruz.

Seus integrantes são bem religiosos e crêem realmente que representam algo maior, como anjos a mando de Deus para exterminar infiéis, inclusive representantes do próprio Vaticano ou de outras religiões. Sendo o poder da oração ou não, todos reconhecem que seus membros tem a sorte ao seu favor, são muito bem carismáticos e instruídos, possuem fortes conexões com locais religiosos e raramente recuam diante de um desafio que lhes pareça maior.

CRUZ

O Brasil não é para amadores, e até o submundo descobriu isso.

Um miliciano do Rio de Janeiro se “aposentou” após ficar sob investigação por meses. Se mudou para São Paulo e se tornou informante de diversos agentes que recebiam contratos no Brasil. Ao crescer em influência, estruturou uma máfia, uma organização paralela com todos os membros brasileiros do Jogo.

A ação não passou sem ser percebida por Reis e o Castelo dos Reis e a primeira ideia era exterminar a iniciativa “informal”.

Ao investigarem e comprovarem que as coisas aconteciam de forma bem organizada, foi proposta a criação de uma nova Casa e a formalização das atividades, desde que todos os agentes que quisessem integrar a Casa fossem rebaixados para Peões. Na época, todos os brasileiros do Jogo aceitaram a condição.

A Casa ficou sem nome por alguns anos, sendo apelidada de Casa 6, até que Maria Terezinha Cruz alcançou o título de Rei e exigiu um nome digno. A história ganha notoriedade quando Kwan Jin, Rainha Preta da Casa Hanzo zombou do pedido e Tereza fez um Contrato em seu nome.

A casa Hanzo se absteve da situação, assim como todos do Jogo, e Kwan teria que lidar com a situação sozinho. Ao sentir-se acuado, pediu desculpas e ajudou no processo de nomeação da Casa Cruz.

Seus integrantes são versáteis, criativos e são conhecidos por sempre improvisarem em situações de risco. Frequentemente são advertidos pois se aproveitam da grande diversidade de etnias para se passarem por membros de outras Casas, uma pequena multa é aplicada mas reincidências são bem comuns.



TOTEM

Os totens são representações de animais urbanos que simbolizam a essência do personagem. Muito além disso, são capazes de aumentar a autoconfiança e determinação ao ponto de realizarem proezas diante da inspiração que podem conceder.

O personagem sempre terá algo com o símbolo do seu totem, caso não tenha o próprio animal como companheiro de estimação.

Pulseiras, pingentes, estampas em jaquetas, adesivos em carros e motos, tatuagem, etc.

Logo abaixo estão os totens mais comuns e seus significados mais frequentes:

Cão: lealdade, vigor, determinação e disciplina.

Gato: agilidade, liberdade, observação e presença.

Corvo: presságio, morte, informação e conhecimento.

Rato: inteligência, dualidade, flexibilidade e fertilidade.

Morcego: escuridão, percepção, furtividade e medo.

Pombo: mensagem, ascensão, territorialismo e humildade.



CONCEITO

Antes de participarem do Jogo, os personagens tinham profissões e antecedentes. O conceito diz exatamente isso, quais formações, conhecimentos e histórico do personagem antes de se tornar um assassino de aluguel.

Gigolô
Piloto de Fuga
Informante
Perseguido
Estrategista
Sábio
Sobrevivente
Cientista
Médico
Místico
Golpista
Padre
Segurança
Médico



MODUS OPERANDI

Cada agente tem sua forma de atuar: seus Alvos, depois de abatidos, levam suas assinaturas e muito além disso, o modus operandi marca como você age e quais suas afinidades e habilidades para os Contratos.

Atirador: São especialistas em armas de fogo de longa distância e agem como atiradores de elite.

Pistoleiro: Usam armas de fogo de médio e curto alcance, como pistolas, submetralhadoras e fuzis.

Lutador: Convencionados à moda antiga, atingem seus alvos com as próprias mãos ou armas improvisadas.

Caçador: Peritos em arcos, bestas, lanças e outras armas similares e de longa distância.

Kensei: Mestres em armas brancas: espadas, facas, bastões, etc.

INICIAÇÃO

Tradicionalmente as iniciações são feitas nos solstícios e equinócios mas varia de acordo com cada Casa.

As mais tradicionais como a Sabbah e Hanzo seguem rituais de suas culturas, envolvendo uma preparação, incensos e tudo mais focado para a Iniciação em si, finalizando com uma festividade discreta, aparentando muito mais uma reunião de máfia.

A Casa Maure/Moore prioriza recitar o juramento avidamente, já os membros da Casa Cruz realizam o Juramento para depois confraternizarem com uma farta feijoada ou churrasco.

O que importa é que a Iniciação tenha a Apresentação de cada membro que tenha se tornado Peão, seguida do Juramento e encerre com todos os agentes presentes em Aceitação aos novatos. A Ceia é obrigatória e o evento sempre ocorre em um Refúgio.

Para alguém ingressar ao Jogo, é necessário que seja convidado ou que seja influente para que possa pedir para participar.

Ao aceitar, o Noviço ou Noviça devem se desprender de todas as posses, relações e tudo que tinham até o momento do convite, inclusive riquezas e família.

Todos entram no Jogo como iguais e recomeçando uma vida totalmente nova. Permanecer na mesma cidade é algo proibido e sustentar qualquer coisa do passado é considerado como sinal de fraqueza e motivo para expulsão.

A partir daí, cada um segue o rumo que quiser, desde que tenha essa ideia de renascimento e recomeço, afinal, sua vida nunca mais será meramente mundana.

Cada Noviço cria seu juramento, que deve seguir uma rotina: Juramento ao Jogo e às Regras, a Casa e a si mesmo.

REFÚGIOS

Os Refúgios são lugares que estão totalmente sob a influência do Jogo e oferecem na pior das hipóteses segurança e estadia.

O mais importante é que nos Refúgios, todas as rixas devem ser deixadas de lado: nos refúgios não pode haver derramamento de sangue ou o infrator pagará com a vida.

Se conseguir fugir do Refúgio a tempo, possivelmente será Excomungado do Jogo e o Vigia do Refúgio tem o direito de fazer um Contrato com o nome do transgressor.

Os Refúgios tem arquiteturas diferentes de acordo com seu fundador e Vigia:

- Ostiarias são os Refúgios estabelecidos em templos religiosos;
- Tavernas são locais de entretenimento como clubes, boates e cassinos;
- Estalagens são hotéis, pousadas e resorts;
- Asilos são residências de Vigias, que cedem suas moradas pessoais como Refúgio.

SISTEMA

Em One-Shot usamos o sistema Fate com algumas alterações.

A perícia Atirar é dividida em tipos de armas: Leves, Médias e Pesadas. Lutar tem a variação Armas Brancas.

Status é uma Perícia e só pode ser progredida quando o personagem progride dentro da Hierarquia do Jogo e pode ser usada para interações, pedidos de favores ou a clássica “carteirada”.

A ideia é que as regras se adequem para uma narrativa de ação frenética, com pinceladas de suspense e conspiração mas que tenha uma abordagem cinematográfica, não necessariamente com exageros, indo de acordo com o ritmo do narrador e dos jogadores.

A criação de personagem é rápida, originalmente é que faça seleção dos arquétipos e estereótipos e sem muita dificuldade tenha o personagem pronto com todas as informações.

O cenário não precisa de preparação de sessão de jogo, a menos que o narrador deseje acontecimentos específicos, mas é possível o grupo jogar sem nada pronto, pois uma das fases no início da partida é um “Set Up”, onde todos escolhem as cenas e o caminho que aquela partida seguirá.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Os jogadores escolhem: Casa, Totem, Conceito e Modus Operandi para determinar as estatísticas dos personagens.

Cada uma dessas escolhas concede Aspecto, Perícia, Façanha e Abordagens (FAE e do próprio cenário) que podem ser usadas de acordo com as regras e combinados do grupo.

HIERARQUIA

Peão

O impetuoso soldado sabe sua hora de morrer.

+1: Recursos/Status

Cavalo

Mesmo o mais hábil cavaleiro cai do cavalo ao ser incauto.

+2: Recursos/Status

Bispo

O bom protetor da fé pode se esquecer da sua própria proteção.

+3: Recursos/Status

Torre

As torres mais altas e resistentes se ergueram do chão.

+4: Recursos/Status

Rainha

Pergunte à rainha e ela responderá, mesmo que custe sua coroa.

+5: Recursos/Status

Rei

É melhor viver como um mendigo do que ser morto como rei.

+6: Recursos/Status



CASAS

Sabbah - *A palavra é prata, o silêncio é ouro.*

✦1: Comunicação/Conhecimentos

⊕ Ágil

Peso da Reputação: Você pode usar Contatos ao invés de Provocar para criar vantagens baseadas no medo gerado pela reputação sinistra associada a você e àqueles que o acompanham. Deve existir um aspecto apropriado que esteja ligado a essa façanha.

Hanzo - *A mentira é o começo do ladrão.*

✦1: Empatia/Furtividade

⊕ Sorrateiro

Detector de Mentiras: +2 em todas rolagens de Empatia realizadas para discernir ou descobrir mentiras, independente se direcionadas a você ou a outra pessoa.

Nayakrov - *Cace dois coelhos e não terá nenhum.*

✦1: Percepção/Vigor

⊕ Poderoso

Reação Rápida: Você pode usar Percepção no lugar de Atirar para realizar tiros rápidos que não envolvam uma grande necessidade de precisão na pontaria. No entanto, por estar realizando uma ação instintiva, você não tem a capacidade de identificar seu alvo quando usar essa façanha. Então, por exemplo, você pode ser capaz de atirar em alguém que está se movendo por entre os arbustos com essa façanha, mas você não será capaz de dizer se é um amigo ou inimigo antes de puxar o gatilho. Escolha com cuidado!

Maure/Moore - *Nunca reconhecerá seus aliados até que fracasse.*

✦1: Conhecimentos /Provocar

⊕ Esperto

Demagogo: +2 em Comunicação quando fizer um discurso inspirador em frente a uma multidão (se houverem PdNs importantes ou PJs na cena, é possível atingir a todos simultaneamente com uma rolagem ao invés de dividir as tensões).

Iglesia - *A justiça divina assopra a minha mão e abençoa a boa vingança.*

✦1: Investigar/Vontade

⊕ Cuidadoso

O Poder Da Dedução: Uma vez por cena você pode gastar um ponto de destino (e alguns minutos de observação) para realizar uma rolagem especial de Investigar, representando suas habilidades de dedução. Para cada tensão que conseguir nessa rolagem você descobre ou cria um aspecto ou na cena, ou no alvo observado, mas pode invocar apenas um deles gratuitamente.

Cruz - *Quem não tem cão, caça como o gato.*

✦1: Enganar/Atletismo

⊕ Estiloso

Jogos Mentais: Você pode usar Enganar no lugar de Provocar para realizar ataques mentais, desde que consiga inventar uma mentira bem elaborada como parte do ataque.

TOTEM

Cão: *lealdade, vigor, determinação e disciplina.*

+2: Investigar/Vontade/Vigor

+ Poderoso

Saco de Pancadas: Você pode usar Vigor para se defender contra ataques da perícia Lutar feitos com os punhos e pernas ou instrumentos de contusão, porém você sempre recebe uma tensão de estresse físico em caso de empate.

Gato: *agilidade, liberdade, observação e presença.*

+2: Atletismo/Furtividade/Percepção

+ Estiloso

Parkour Hardcore: +2 quando quiser superar usando Atletismo em uma perseguição em telhados ou outro ambiente precário.

Corvo: *presságio, morte, informação e conhecimento.*

+2: Conhecimentos/Investigar/Percepção

+ Esperto

Leitura Corporal: Você pode usar Percepção no lugar de Empatia para aprender sobre os aspectos de alguém através da observação.

Rato: *inteligência, dualidade, flexibilidade e fertilidade.*

+2: Comunicação/Roubo/Provocar

+ Cuidadoso

Sempre Há Uma Saída: +2 para Roubo quando você tenta criar uma vantagem ao tentar escapar de algum lugar.

Morcego: *escuridão, percepção, furtividade e medo.*

+2: Empatia/Comunicação/Furtividade

+ Sorrateiro

Alvo Deslizante: Contanto que esteja na escuridão ou nas sombras, você pode usar Furtividade para se defender contra ataques de Atirar de adversários que estejam ao menos a uma zona de distância.

Pombo: *mensagem, ascensão, territorialismo e humildade.*

+2: Comunicação/Percepção/Contatos

+ Ágil

Popular: Se estiver em uma região onde você seja popular e bem-visto, é possível usar Comunicação no lugar de Contatos. Você pode estabelecer sua popularidade gastando um ponto de destino para declarar os detalhes da história ou devido a uma explicação prévia.

CONCEITO

Gigolô - *Todo prazer tem seu preço, até eu.*

✦3: Comunicação/Enganar

⊕⊕ Estiloso

Boa Impressão: Você pode, duas vezes por sessão, elevar um impulso obtido em Comunicação ou Comunicação a um Aspecto seu ou de Situação com uma invocação grátis.

Piloto de Fuga - *Aposto que você não chega antes de mim.*

✦3: Condução/Percepção.

⊕ Estiloso ⊕ Ágil

Manobra Evasiva: Quando estiver sendo perseguido por vários carros e/ou motos inimigas, você usa o cenário ao redor e Condução para se Defender com bônus de +1 por inimigo.

Informante - *Faça a pergunta certa para quem sabe respondê-la.*

✦3: Contatos/Percepção

⊕⊕ Sorrateiro

Um Indivíduo, Muitas Faces: Quando conhecer alguém novo, use um ponto de Destino para declarar que já conhecia essa pessoa mas sob outro disfarce. Crie um aspecto de situação e represente sua história enganosa, além de poder usar Enganar no lugar de Comunicação sempre que interagir com essa pessoa.

Perseguido - *Me procure. Quando achar, me avise.*

✦3: Enganar/Furtividade

⊕ Esperto ⊕ Sorrateiro

Mais um na Multidão: +2 em Furtividade para se camuflar em uma multidão.

Estrategista - *Mova a peça certa, e todos do tabuleiro cairão.*

✦3: Percepção/Provocar

⊕ Esperto ⊕ Poderoso

Plano B: Uma vez por sessão, quando todos os seus aliados usarem todas suas vantagens, você instantaneamente pode criar uma nova vantagem com suas invocações grátis.

Sábio - *Quem sabe demais deve falar de menos.*

✦3: Conhecimentos/Ofícios

⊕ Esperto ⊕ Estiloso

Já Li Sobre Isso: Você pode gastar um ponto de destino para usar Conhecimentos no lugar de qualquer perícia em uma rolagem, desde que explique seu conhecimento para realizar aquela ação.

Sobrevivente - *Às vezes precisa de força de vontade e um clips...*

✦3: Conhecimentos/Vigor

⊕ Esperto ⊕ Sorrateiro

Resistente Como Aço: Uma vez por sessão, ao custo de um ponto de destino, você pode reduzir a severidade de uma consequência física moderada para uma consequência suave (se o campo da consequência suave estiver livre) ou apagar uma consequência suave.

Cientista - *Responda todas as perguntas mas assumo não saber tudo.*

✦3: Ciência/Investigar

⊕⊕ Esperto

Poder Da Dedução: Uma vez por cena, você pode gastar um ponto de destino e alguns minutos de observação para realizar uma rolagem de investigar. Para cada tensão que conseguir nessa rolagem, você descobre ou cria um aspecto na cena ou no alvo observado, mas pode invocar apenas um deles gratuitamente.

Místico - *Arauto dos espíritos e perturbado por pesadelos.*

✦3: Conhecimentos/Vontade

⊕ Ágil ⊕ Sorrateiro

Ajuda Dos Espíritos: Você ganha +2 para realizar uma mesma ação de Superar que outro personagem tenha falhado naquela cena - o efeito não se acumula no caso de múltiplas falhas.

Golpista - *Melhor ser enganado por um amigo do que por um inimigo.*

✦3: Enganar/Roubo

⊕ Esperto ⊕ Estiloso

Mentiras Sobre Mentiras: +2 para criar uma vantagem de Enganar sobre alguém que já tenha acreditado em uma de suas mentiras anteriormente nessa sessão.

Padre - *Creia com toda sua Fé em Deus e ele lhe retribuirá.*

✦3: Empatia/Ocultismo

⊕ Cuidadoso ⊕ Esperto

Inspiração pela Fé: Uma vez por cena você pode gastar um ponto de destino e conceder bônus de +2 para um personagem, desde que esteja orando para que ele seja sucedido em um teste de Atacar ou Superar.

Segurança - *Olhos de água sobre a muralha.*

✦3: Percepção/Lutar

⊕ Cuidadoso ⊕ Poderoso

Subestimado: Quando se defender de um ataque, gaste 1 ponto de destino ou uma invocação grátis para converter seu impulso de defesa em um ataque contra seu inimigo atacante.

Mecânico - *Confie em mim, tem conserto.*

✦3: Ofícios/Condução

⊕ Esperto ⊕ Poderoso

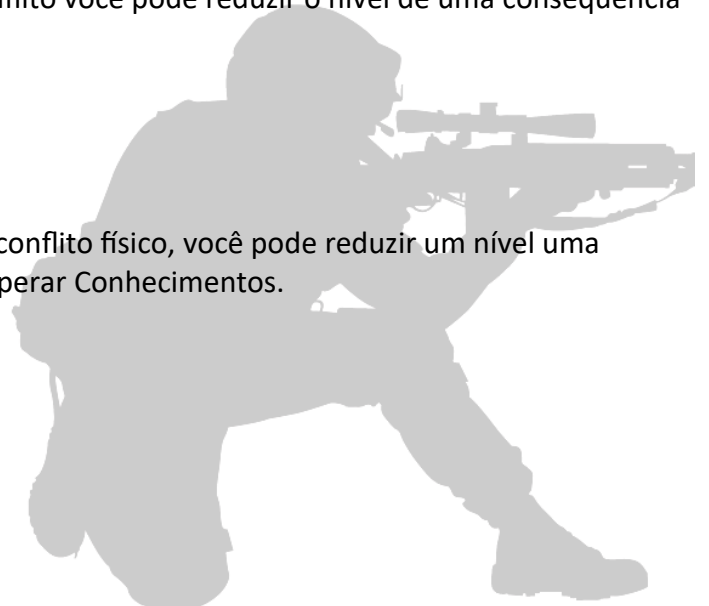
Remendo Rápido: Uma vez por cena, durante um conflito você pode reduzir o nível de uma consequência ou estresse de um equipamento.

Médico - *Confie em mim, tem cura.*

⊕⊕ Cuidadoso

✦3: Conhecimentos/Empatia

Primeiros Socorros: Uma vez por sessão durante um conflito físico, você pode reduzir um nível uma consequência de alguém, se for bem-sucedido em Superar Conhecimentos.



MODUS OPERANDI

Atirador - Poucos sentem o prazer de nunca errar.

✦4: Atirar (Armas Pesadas)

⊕ Cuidadoso ⊕ Sorrateiro

Precisão Misteriosa: Uma vez por conflito, adicione uma invocação grátis de uma vantagem criada que represente o tempo gasto apontando ou alinhando o tiro (como Na Mira).

Pistoleiro - Dedo no gatilho, olhos no inimigo.

✦4: Atirar (Armas Leves)

⊕ Ágil ⊕ Esperto

Rápido no Gatilho: Você pode usar Atirar no lugar de Ímpeto para determinar sua ordem no turno de um conflito físico onde atirar rapidamente possa ser relevante.

Lutador - Confie no serviço feito pelas suas próprias mãos.

✦4: Lutar (Briga)

⊕ Ágil ⊕ Poderoso

Golpe Matador: Uma vez por cena você pode aumentar a severidade de uma consequência causada em um oponente se usar um ponto de Destino. Se seu oponente receberia uma consequência severa, ele recebe a consequência severa mais uma segunda consequência ou tem que sair da luta.

Caçador - Serviço à moda antiga, é morte garantida.

✦4: Atirar (Armas Arcaicas)

⊕ Estiloso ⊕ Ágil

Tiro Específico: Durante um ataque usando Atirar com uma arma arcaica, gaste um ponto de destino e declare uma condição específica que você deseja infligir no alvo. Se bem-sucedido, você coloca isso como um aspecto de situação além do estresse causado pelo acerto.

Kensei - Garanta-se com toda a arma que puder ter na mão.

✦4: Lutar (Armas Brancas)

⊕ Estiloso ⊕ Poderoso

Sede por Sangue: Quando realizar um ataque em área aberta e durante um tiroteio, você pode se mover antes e depois do seu ataque.





SETUP

Jogue um dado Fate para determinar qual será o tema central da partida.

Os Contratos são os alvos que devem ser eliminados.

Favores são solicitações de uma Casa, normalmente é um pedido pessoal de um alto membro e envolve uma recompensa em troca.

As Conspirações são problemas internos que precisam ser resolvidos e o grupo é acionado para solucionar o mistério.

TEMAS

+ CONTRATO

- ++ Criminoso
- Político
- Líder Religioso
- + Terrorista
- Mídia
- +■ Militar

■ FAVORES

- ++ Sabbah
- Hanzo
- Nayakorv
- + Maure
- Iglesia
- +■ Cruz

- CONSPIRAÇÃO

- ++ Organização rival
- Um Jogador quer se vingar do grupo de jogadores
- Assassinos independentes
- + Organização rival infiltrada no Jogo
- Grupo de Peças Pretas querem se vingar do grupo de jogadores
- +■ Organização rival infiltrada em uma das casas

CENAS

+ CENAS DE AÇÃO

- ++ Explosão
- Adrenalina
- Tiroteio
- + Perseguição
- Briga
- + Cerco

■ CENAS DE INTERPRETAÇÃO

- ++ Negociação
- Investigação
- Blefe
- + Sedução e Flerte
- Lampejo de Redenção
- + Revelação de Trama



- CENAS DE DESTINO

- ++ Flashback
- + Passado Sombrio
- Pagar um antigo favor...
- Reviravolta
- Traição
- + Vingança

Cada jogador joga 1 dado Fate para determinarem quais serão as cenas principais da partida.

Caso a cena ocorra, o jogador que tirou aquele resultado da Cena ganha 1 Ponto de Destino.