

**KULT**  
◊ DIVINDADE PERDIDA ◊

# SÍNDROME DE BURNOUT

**Autor**

Vitor Bornéo

**Edição Geral**

Antonio Sá Rego Neto

**Revisão**

Grazi Evangelista

**Edição**

Flávia Najar

**Diagramação**

Luisa Kühner





# SÍNDROME DE BURNOUT

**W**ALTER PEREIRA, FUNCIONÁRIO DE UMA GRANDE companhia, um dia surtou e sequestrou a reparação inteira com uma arma. Ele gritou alegando estarem todos cegos e que lhes mostraria a verdade. Depois de horas mantendo-os como reféns, se trancou em uma sala com o Diretor Executivo e atirou na própria cabeça, na frente dele. Os personagens dos jogadores são funcionários de volta ao trabalho na semana seguinte. Todos estão muito traumatizados. A Companhia, então, planeja uma programação especial, disponibilizando treinamento e atendimento psicológico aos seus colaboradores.

O dia, porém, é tenso, o silêncio quebrado apenas pelos soluços de pessoas chorando no banheiro. Logo pela manhã, um e-mail misterioso chega para os personagens dos jogadores... e a Ilusão começa a se rasgar.



# TEMA DO CENÁRIO

Como o nome sugere, *Síndrome de Burnout* é um cenário que trata das tensões e abusos próprios do ambiente de trabalho. Assédio moral e sexual são comuns, e as torres de metal e vidro do centro de grandes cidades como São Paulo escondem todo tipo de depravação. O capitalismo é um grande moedor de carne. Todos os dias, homens e mulheres como Walter são consumidos por suas profissões, explorados e levados ao limite da exaustão, até enfim chegar ao ponto de ruptura.

Outro tema explorado é a ambição por poder e sua relação com o dinheiro; o grande trunfo do Arconte Yesod, esse conceito abstrato a governar todos os aspectos de nossas vidas. O mercado financeiro é o refinamento máximo dessa invenção. O destino de bilhões de pessoas atrela-se a valores exclusivamente digitais. Aqui o produto é o dinheiro em si. Ele é o fim e o meio.

A Companhia é um dos templos desse mundo de ações e valores. Em um escritório frio, pessoas vendem horas de suas vidas em troca de subsistência. Dedicam seus dias a fazer os outros enriquecerem, enquanto elas mesmas não têm tempo para usufruir do conforto que seu salário pode comprar.

São dez horas de confinamento, três horas no trânsito e incontáveis horas no *home office*. O mercado não para nunca. Quando a bolsa de São Paulo fecha às 18h, do outro lado do mundo a bolsa de Tóquio abre. Não existe mais o estar *off-line*. A mesma revolução que abriu tantos caminhos para escapar da Ilusão ardilosamente espalhou suas amarras, deixando todos disponíveis 24 horas por dia, presos às incontáveis distrações, cada vez mais distantes da Verdade.

*Síndrome de Burnout* usa o ambiente da Companhia e a loucura de um lictor como alegorias de toda esquizofrenia e podridão do mercado do século XXI. Está tudo ali, exposto e exagerado, para os personagens chafurdarem-se cada vez mais

## O CENÁRIO

*Síndrome de Burnout* tem como plano de fundo uma chuvosa São Paulo de 2019. A maior parte da ação acontece dentro de um escritório no 42º andar de um dos grandes edifícios do centro da cidade. Entretanto, a presença da metrópole ainda está lá, espreitando pelas janelas de vidro, evidente em um horizonte onde só se vê cinza e concreto.

O país está imerso em uma crise econômica e a polarização política eleva a tensão social. As empresas, precisando compensar suas perdas, pressionam ainda mais os funcionários, elevando os níveis de estresse às alturas. Com milhões de desempregados, todos se apegam, em desespero, às oportunidades que têm, aceitando condições cada vez mais degradantes. Ao mesmo tempo, culturas corporativas exaltam o empreendedorismo pessoal e a meritocracia está em alta: competitividade é a palavra de ordem. Todos querem um caminho para a sucesso. Todos querem se sentir especiais. Vender essas fórmulas mágicas tornou-se um negócio muito melhor do que as aplicar de fato.

A Síndrome de Burnout é um distúrbio caracterizado pelo estado de tensão emocional e estresse provocados por condições de trabalho desgastantes. Há um colapso mental e físico, assim como pensamentos suicidas.

International Classification of Diseases (ICD)

A cidade de São Paulo é o centro nervoso desse gigante convulsivo, com uma população diversa e um espírito de profunda independência. Prédios de luxo dividem o muro com comunidades onde pessoas vivem do mínimo. Ao mesmo tempo que milhões de paulistanos vão e vêm de suas casas para o trabalho como construtos inconscientes, as ruas também fervilham de incontida insatisfação. Nesse mar de contradições, sanidade e loucura dividem-se por uma linha tênue e a Ilusão pode desmoronar na próxima esquina.

É fácil adaptar este cenário para qualquer outra grande metrópole do globo. As mesmas tensões da São Paulo de 2019 podem ser encontradas em diversas outras cidades, em diversas épocas, embora cada uma trará características próprias aos personagens dos jogadores. A Mestre deve levar isso em consideração ao adaptar o cenário.

## A Companhia

O negócio da Companhia é o dinheiro. A ausência de detalhes sobre sua área de atuação é proposital. Poderia ser uma grande corretora de valores, uma mega firma de advocacia ou um grande escritório contábil. O objetivo é o mesmo: são pessoas comuns garantindo por meio de seu suor diário aos ricos ficarem ainda mais ricos. Ela é uma representação micro da Avareza, princípio de Yesod, e por isso optamos por não limitá-la a um único segmento ou mesmo a um nome.

Mesmo assim você terá facilidade em reconhecê-la. Palestras semanais, treinamentos com os melhores *coaches* do país e escritórios modernos escondem a pressão constante, as horas extras não remuneradas e as poucas horas de sono. Aqui, funcionários iludidos pelo sonho de um dia chegarem ao topo são os dentes da engrenagem. Tudo é calculado levando-se em consideração a margem de lucro — até mesmo o valor das vidas.

O homem moderno precisa de amarras diferentes do que das linhas de montagem cheias de fuligem. O tempo para isso já passou. Um bom plano de saúde e um ótimo vale refeição são coleiras muito mais eficientes.

Meritocracia e excelência, eles dizem. Para trabalhar na Companhia, é preciso ter atitude de dono. Você não é um funcionário. Você é colaborador. Dono da sua força de trabalho e o único responsável pelo próprio sucesso. Se a Companhia perde, você perde. Se a companhia ganha, você é um vencedor. A chefia abusiva e controladora só quer extrair o melhor de você, tudo isso debaixo de um cínico discurso motivacional.

Você precisa ser visto se quiser prosperar, e puxar alguns tapetes é aceitável desde que todos continuem sorrindo. É preciso ter espírito de equipe, mas quem quer jogar ao lado de perdedores, não é mesmo?



Os que se destacam nessa arena silenciosa são bem recompensados. Promoções e prêmios voluptuosos para os bate-dores de metas são apenas algumas das ferramentas usadas pela Companhia em nome do “comprometimento” – salários acima da média de mercado são um preço baixo a ser pago por uma equipe campeã.

Tudo parte de uma grande mentira para conseguir mais e mais de cada um das centenas de funcionários iludidos. Não importa o quanto ganha aqui, no final você sempre perde. Sobra pouco tempo para aproveitar sua casa em Pinheiros. A Companhia é orbitada por casamentos arruinados e por uma geração de filhos crescendo sem a presença dos pais. Eu gostaria de ler um livro para o Enzo dormir, mas preciso atender só mais esse cliente! As reuniões de escola perdidas, as horas em família que não voltam mais são um preço baixo a se pagar, afinal, você está garantindo o futuro de todos, certo? São horas e mais horas de trabalho, estresse e esgotamento, tudo em nome de um futuro que nunca chega.

### Walter Pereira

Muita dedicação e um talento acima da média com números e planilhas colocavam Walter Pereira entre os melhores funcionários da Companhia. Uma personalidade um pouco mais forte e aguerrida talvez o tivesse posto em uma das salas da diretoria. Mas, aos 46 anos, ostentando calvície precoce e barriga saliente, Walter era, em sua essência, um homem simples, de coração inocente, incapaz de passar por cima de outras pessoas.

Muito de sua excelência devia-se também à compulsividade: o primeiro a chegar e o último a sair, ele tinha verdadeira necessidade pela perfeição em tudo; características que caíam como uma luva para comprar o discurso da Companhia: se trabalhasse mais e melhor, sua hora iria chegar.

Enquanto esperava, abriu mão de muita coisa. O casamento foi uma delas. A esposa não aguentou a constante ausência do marido e trocou-o pelo professor da academia – paga pelo próprio Walter.

Mas ele entendeu. Walter sempre entendia. Da mesma forma, entendeu quando Carlos ficou com aquela promoção. Entendia as provocações de Eduardo, que não perdia uma oportunidade de contar vantagem. Ou a indiferença de Suzana, afinal, por que ela olharia para um cara como ele?

Os colegas viam em sua ingenuidade certa fraqueza e com frequência abusavam de sua boa-fé. Não poucas vezes Walter dedicava horas extras para terminar o trabalho de outra pessoa, esforço pelo qual nunca colheu os louros.

Entretanto, seus superiores queriam sempre mais.

Em algum momento, uma chave virou dentro de Walter. Um desconforto foi surgindo em meio a todo aquele estresse e esgotamento. Chegou até mesmo a gritar e xingar após levar uma fechada na Paulista. Impensável! Por muito tempo ele enterrou esse sentimento bem no fundo de sua mente, seguindo, dia após dia, como o mesmo Walter cumpridor de sempre. Finalmente, torcido até sua consciência despertar, alguma coisa dentro dele se rompeu.

### O Diretor Executivo

Roberto Villas-Boas foi o grande idealizador da Companhia. O nome por trás de todo o sucesso. Quando ele chegou, vinte anos atrás, a Companhia não tinha metade do tamanho que tem hoje. Uma combinação de carisma, astúcia e falta de escrúpulos manteve acionistas felizes e funcionários devotados. Era um homem discreto com relação à sua vida pessoal, e a maioria nunca soube de suas orgias e seu gosto por cocaína.

Há um ano, essas perversões pessoais e a perfeita máquina de lucro criada por ele atraíram atenção especial. Um dos vários lictores de Yesod, que vagaram órfãos pelo mundo após perderem contato com seu antigo mestre, viu em Roberto uma nova identidade perfeita: um homem sem família e que comandava, das sombras, um verdadeiro império. O Lictor logo começou sua lenta e dolorosa transformação. O processo estava praticamente completo quando Roberto quase arrapalhou os planos abusando do pó. Com a overdose, o Lictor precisou agir rápido e assumir a nova identidade, mesmo sem completar sua transformação.

Ao chegar à Companhia, o novo Roberto ficou fascinado com a criação de seu antecessor humano: na verdade, pouca coisa precisava ser feita além de lubrificar aquelas engrenagens tão bem desenhadas. Seria necessário apenas sentar na cadeira da diretoria e apertar os botões certos na mente de cada um de seus “colaboradores”.

Mas toda essa pressão tem um preço sobre as almas humanas. Os vícios, síndromes de esgotamento e crises de choro são um sinal de que algo está sendo forçado, ultrapassando os limites e, em meio a toda tensão, alguns conseguem enxergar algo a mais antes de ruírem. Walter foi um deles.

É possível a presença do Lictor ter acelerado o processo, mas o fato é que Walter Pereira, um dos mais ordinários funcionários da Companhia, foi capaz de ver além da ilusão e enxergar sua verdadeira natureza. Não foi difícil se livrar dele, mas, o novo Roberto sabia, isso abria um precedente perigoso. Quantos mais poderiam seguir o exemplo de Walter?

Era preciso um grau de controle maior. Mais efetivo. E de novos servos. Ele perdeu as sutilezas dos velhos tempos e agora queria as coisas a seu modo. Não bastava manipular as engrenagens. Não, ele não queria mais apenas suas mentes: ele queria o poder de suas almas. Escravizá-los, curvar todos à sua vontade. Isso o faria incrivelmente poderoso. E era a sua vez de ser soberano.

Após o incidente com Walter, o Lictor passou a semana preparando seus próximos movimentos e aprontou todo o andar da companhia para um grande ritual. Para alcançar o poder de tantas almas ao mesmo tempo, sua magia direta não bastaria. O Lictor imbuíu uma grande parte do seu poder em um objeto mundano, um simples projetor, com o intuito de transmitir sua mensagem direta às mentes de todos os seus colaboradores.

No entanto, alguns deles eram especiais. Os Personagens dos Jogadores, cada um a seu modo, chamaram a atenção do Lictor. E ele precisa de uma nova “diretoria”. Durante esse dia de treinamento, ele também promoverá um jogo paralelo... Até onde eles irão para salvar as próprias vidas?



## O Projetor de Embotamento

O plano de Roberto Villas-Boas é aprisionar todos os funcionários da Companhia em uma fanática devoção alienada – e roubar todo o poder de suas consciências divinas no processo. Em meio à sua loucura, concluiu que precisava de um método mais direto às tradicionais formas de controle empregadas pelo Lictor. O projetor é parte essencial desses planos. Esse antiquado equipamento – um modelo antigo, com mais de 10 anos de uso – foi transformado em um poderoso Artefato Mágico de acordo com a vontade do Lictor. Mas não sem um custo: Roberto atrelou grande parte de sua essência a esse objeto e destruir o Projetor lhe causará dano direto, além de interromper todo o ritual de programação em massa.

É óbvio que o Lictor não o deixará desprotegido. Dois seguranças guardarão o objeto a maior parte do tempo, mas a atenção deles também será capturada pelas imagens quando ele for ligado durante as palestras. Essa pode ser uma oportunidade para os personagens dos jogadores destruírem o Projetor

### • O Projeto de Embotamento

Ao tentar usar o Projetor, **Rolagem + Alma:**

- (15+) Imagens dos valores mais profundos do PJ são projetadas. Todos os expectadores terão suas consciências suprimidas em um total embotamento e se curvarão à sua vontade.
- (10-14) Imagens da vontade do PJ são projetadas, mas nem todos os expectadores são embotados.
- (-9) Algo dá errado. Talvez a essência do Lictor encerrada no projetor assuma o controle da projeção ou os embotados interpretem suas ordens de maneira extrema. A Mestra faz um Movimento

## PERSONAGENS DOS JOGADORES

O Apêndice deste Cenário traz fichas prontas para quatro personagens de jogadores. A Mestra pode admitir novos personagens, mas sugerimos o desenvolvimento de seus backgrounds junto aos jogadores, estabelecendo relações com Walter e os Segredos Sombrios apropriados.

**Suzana Trajano:** Secretária de Roberto Villas-Boas. Teve um caso com o chefe antes dele ser substituído pelo Lictor.

**Eduardo Camargo:** Ex-atleta e estrela em ascensão na Companhia. Tentou conter o surto de loucura de Walter e agora é tratado como um herói.

**Carlos Abreu:** Supervisor de Walter, responsável pela gestão financeira de várias contas da Companhia. Ajudou a encobrir fraudes do antigo Roberto.

**Aline Mattos:** Era a mais próxima de Walter. Discreta, está entre as melhores funcionárias da Companhia, muito graças ao proveito que conseguia tirar da relação com Walter.

*Nota à Mestra: Se preferir, você pode pedir aos jogadores para escolherem os personagens sem revelar seus Segredos Sombrios. Informe-os depois, individualmente. Isso adicionará mais uma dose de suspense e desconfiança durante o cenário, já que um não saberá do que o outro é capaz.*

## DICAS PARA A MESTRA

**Explore a claustrofobia:** Em pouco tempo os personagens dos jogadores se verão presos em um escritório repleto de monstros. Não os deixe esquecer disso. Lembre-os da constante presença do Diretor a poucas salas de distância e do tempo passando até a última atividade. Não importa o que eles façam, ninguém acreditará neles e não existe uma forma de sair vivo do 42º andar antes do último ato. Faça-os se sentir como Walter se sentiu.

**Use a loucura e o insólito:** O ritual do Lictor projetará na mente de todos os colaboradores sua visão louca e distorcida de liderança, enquanto drena o poder de suas consciências divinas. À medida que o dia passar, os valores pessoais de cada um dos funcionários serão suprimidos por suas próprias ambições pessoais. Isso gerará um ambiente caótico; mostre aos jogadores a forma como os comportamentos estranhos vão progredindo até se tornarem insólitos e completamente insanos.

**Lembre-se da Metrópole lá Fora:** Apesar da maior parte da ação de Síndrome de Burnout transcorrer dentro da Companhia, o ambiente urbano está lá, visível pelas janelas. A sensação de estar sozinho em meio a uma metrópole com milhões de pessoas pode ser bastante poderosa. Isso também os lembrará do quão perto e quão longe estão da liberdade.

**Seja sensorial:** A maioria das pessoas já esteve dentro de um escritório, mesmo nunca tendo trabalhado em um. Evoque essa lembrança dos jogadores ao descrever estímulos sensoriais remetendo a esse ambiente: o barulho dos teclados e cliques de mouse, os cheiros de café e tinta de impressora, a textura do papel... Podem parecer detalhes superficiais, mas acrescentá-los em suas descrições pode ajudar os jogadores a se identificar com a experiência dos personagens.

**Esteja atento ao consentimento:** *Síndrome de Burnout* aborda temas pesados como abusos físicos, mentais e sexuais no ambiente de trabalho. Tenha certeza de que todos os jogadores estejam à vontade com essa temática e não se esqueça de estabelecer uma palavra de segurança para interromper a sessão caso alguém se sinta incomodado em algum momento.



# PROGRESSÃO DA AMEAÇA

## O Ritual de Embotamento Coletivo:

- [1] Roberto apresenta sua palestra e embora todos os colaboradores da Companhia usando o Projetor.
- [2] O ritual prossegue, aprofundando o controle por meio de uma série de dinâmicas que pouco a pouco escraviza todos. Os dissidentes são detectados e “corrigidos”.
- [3] O ritual de embotamento coletivo é concluído com o Lictor levando seus colaboradores a sacrificar uns aos outros.
- [4] Roberto nomeia sua “nova diretoria”.

## CENAS CENTRAIS

### Prólogo

Todos os dias, Walter Pereira tinha a mesma rotina. Acordava cedo e, após um rápido café da manhã, dirigia por quase uma hora até o prédio da Companhia, no Centro da Cidade. Parava o carro na mesma vaga – ele sempre chegava bem cedo para garantir que ela estaria livre –, subia no elevador batendo o pé ao ritmo do jazz ambiente de sempre. No 42º andar, cumprimentava Tia Jô, funcionária da limpeza, uma das únicas a estar no escritório naquele horário. Quando os outros funcionários começavam a chegar, Walter já estava terminando seu primeiro copo de café do dia e havia lido grande parte das notícias sobre os mercados internacionais.

Mas há uma semana foi diferente – “incidente” foi o eufemismo utilizado pela Companhia ao explicar a todas as centenas de clientes porque ficariam os próximos dias sem parte dos serviços. Naquela segunda-feira, quando chegaram ao escritório às 8 horas, os funcionários não encontraram Walter no mesmo lugar onde o deixaram no final do expediente de sexta-feira, como era de costume. Ele estava atrasado. Em 10 anos de Companhia, Walter nunca havia se atrasado. É bem verdade que a maioria só notou sua ausência após a primeira hora do expediente, quando enfim ele chegou. Esbaforido, Walter não subira no elevador batendo o pé ao ritmo do jazz. Olhava o tempo todo para o celular e caminhava de um lado para o outro no espaço confinado. No estacionamento, seu carro não estava milimetricamente estacionado, como em todos os outros dias. Quando entrou no 42º andar, Walter não cumprimentou Tia Jô e nem pegou seu primeiro copo de café diário. Não. Ao invés disso, ele andou direto até a própria mesa. Sem se sentar, Walter abriu sua velha pasta de couro marrom. Muito calmo retirou um .38, e depois de disparar uma vez para o alto anunciou: *Hoje eu vou mostrar para todos vocês!*

Diferente do pacato Walter, motivo de piada no escritório, aquele era um homem transtornado. Andava de um lado para o outro, ameaçando atirar em qualquer um que tentasse impedi-lo de mostrar a todos a Verdade. A maior parte de seu ódio destinava-se ao Diretor Villas-Boas. *Mostre para eles, mostre para eles quem você realmente é!*, gritava, enquanto o Diretor pedia aos funcionários para manter a calma e tentava convencê-lo a largar a arma.

Foram 3 horas de puro terror. Em determinado momento, durante um dos acessos de fúria de Walter, dois dos funcionários reféns — Eduardo Camargo e Alberto Jardim — viram uma oportunidade de tentar desarmá-lo. A tentativa deu errado: Walter percebeu, Eduardo acabou levando um tiro de raspão, mas Alberto não teve tanta sorte e foi mortalmente atingido no peito. O pânico tomou conta do escritório e, em meio à confusão, alguém chamou a polícia, mas antes de ela poder agir, Walter trancou-se com Roberto na Sala do Diretor, dizendo que acabaria com tudo.

Minutos depois, todos ouviram o disparo. Mais alguns instantes e Roberto Villas-Boas saiu da sala, coberto por respingos de sangue: Walter havia disparado na própria cabeça, na frente dele.

## Ato I: In Memoriam a Alberto Jardim

O Ato I comporta a chegada dos colaboradores à Companhia após uma semana afastados. As Cenas aqui, que transcorrem de maneira linear, são uma boa oportunidade para os jogadores se familiarizarem com os próprios personagens e conhecerem os principais PdMs. Se desejar, a Mestra pode dar mais destaque a qualquer outro funcionário da Companhia nesses primeiros momentos – qualquer empatia que os PJs desenvolvam por PdMs aumentará ainda mais a tensão nos próximos atos, quando as coisas começarem a sair do controle.

*Nota à Mestra: Ficar mais de três horas sob a mira de uma arma é uma experiência difícil de se esquecer. O surto de Walter deixou traumas profundos em todos. Voltar ao lugar onde tudo aconteceu traz à tona uma série de lembranças do episódio e você pode explorar isso valendo-se de pequenos flashbacks – isso reforçará ainda mais o estresse e a tensão. O cheiro de café derramado, uma mancha de sangue no carpete; qualquer detalhe pode ser um gatilho em potencial.*

### CENA 1: O CAFÉ DA MANHÃ

O cenário começa com os personagens dos jogadores chegando à Companhia por volta das 8 horas da manhã. Chove bastante lá fora e, como sempre, o deslocamento por São Paulo foi difícil. Mesmo assim, todos conseguem ser pontuais, apesar de alguns estarem esbaforidos. O ar-condicionado gelado demais — a despeito dos protestos de várias funcionárias — e o isolamento acústico criam um ambiente tão à parte da loucura barulhenta do centro da cidade que dão uma leve sensação de desorientação. É como entrar em uma nave espacial com a certeza de que o mundo exterior ficou para trás – pelo menos até a hora do almoço.

A Companhia planejou um dia de treinamentos e atividades especiais para ajudar todos a superarem o luto pela perda do colega de trabalho, Alberto Jardim. O Diretor Executivo Villas-Boas costuma dar palestras para seus funcionários e hoje não será diferente. Ele ainda não chegou e, enquanto esperam a primeira atividade do dia – uma pequena homenagem a Alberto – começar, os Personagens dos Jogadores podem se servir de um grande buffet de café da manhã encomendado pela Companhia para os quase cem funcionários que trabalham nesse escritório. Dona Joana, conhecia pela maioria apenas como “tia Jô” ou como “a tia do café”, está de um lado para o outro, preocupada em não faltar nada à mesa e garantir que os copos plásticos sujos não se acumulem nas lixeiras.



O clima é tenso: o peso de retornar aonde passaram por uma situação tão traumática deve predominar nas primeiras cenas. As pessoas falam baixo, como se tentassem ser discretas, mas o “incidente” com Walter é o único assunto em todas as rodas de conversa. Esse é um momento para os Personagens dos Jogadores se familiarizarem com o ambiente, o que pode incluir algumas conversas com os PdMs ou entre si. Lembre-se das Dicas à Mestra e capriche na climatização, mas não se prenda muito a esta cena: quando você sentir as interações entre os personagens diminuindo ou elas se tornando enfadonhas, siga para a cena seguinte, com a chegada do Diretor.

## CENA 2: A CHEGADA DO DIRETOR EXECUTIVO

Todo burburinho das conversas cessa ao mesmo tempo: o Diretor Executivo Roberto Villas-Boas entra na sala acompanhado do Subdiretor de Recursos Humanos, Miguel Alves, e da psicóloga da Companhia, Ângela Kimura. Um segurança vem logo atrás carregando para o Diretor uma volumosa valise preta, deixando-a sobre uma mesa.

O Diretor Executivo sempre foi um homem carismático e comunicativo, mas nos últimos tempos parecia um pouco mais agitado do que de costume – e isso claramente não funcionou bem para Walter. Hoje, porém, Roberto parece focado: Ele cumprimenta vários funcionários ao passar, fazendo questão de apertar as mãos dos mais próximos, mas sem fazer muito alarde de sua chegada. Em seguida, ele se serve de uma porção espartana do café da manhã, antes de Miguel chamar a atenção de todos dizendo que o Diretor Executivo deseja falar com eles.

É um discurso rápido, ali mesmo, em torno da mesa do *buffet*. Ele começa dizendo saber como é difícil para todos voltarem ali depois de todo o trauma da semana anterior, mas que também confia em uma equipe de vencedores como a sua: *Mulheres e homens capazes de encarar as lembranças ruins de frente, valorizando a memória de Alberto, que deu sua vida para proteger aquela Companhia de um lunático*, ele diz. Com exceção dessa menção, o Diretor evita falar de Walter e encerra suas palavras pedindo licença para orar o Pai Nosso, afinal, *essa é a oração universal, não é mesmo?* Depois da oração, o subdiretor Miguel diz a todos para aproveitarem o café da manhã, mas também pede a presença deles no auditório dentro de 15 minutos, para o começo do dia de treinamentos.

Descreva como todos se sentem mais relaxados depois das palavras do Diretor Executivo. Deixe os jogadores sentirem, por alguns instantes, a tensão diminuir e além disso reforçarem laços uns com os outros ou com os PdMs. Esse é o último momento de normalidade visto por eles e isso reforçará o choque causado pela cena seguinte.

Dê também uma atenção especial à descrição de Roberto Villas-Boas. Procure ressaltar, sem chamar atenção demais, como suas características aparentam exagero. Se algum dos personagens dos jogadores receber um cumprimento dele, pessoalmente, enfatize a força do aperto de mão, o sorriso esculpido milimetricamente. A pele está tão boa, será que ele fez algum procedimento? Descreva como o cheiro “amadeirado com notas de especiarias do seu perfume *Hugo Boss*” é um pouco enjoativo porque parece ter sido usado em excesso. E como, mesmo não sendo um homem mais alto do que a média, ele sempre parece olhar de cima.





### CENA 3: O E-MAIL

Em algum momento, antes do início dos treinamentos, os PJs recebem, ao mesmo tempo, uma mensagem em seus e-mails corporativos – todos eles são cópias e não há mais nenhum destinatário. A mensagem foi enviada de uma conta institucional da Companhia: a conta de Walter Pereira. No campo assunto lê-se somente: *A Verdade*.

O conteúdo é apenas um arquivo de vídeo anexado, não muito pesado. Quando o executarem, os PJs verão, pelo que parece ser a câmera de um computador sobre a mesa, a sala do Diretor Executivo. A gravação não tem áudio, mas não há dúvidas sobre ela ser do dia do incidente: Walter está dentro da sala, descontrolado, apontado a arma para Roberto Villas-Boas, que está sentado em uma cadeira, com um aspecto calmo.

São 27 segundos de vídeo. No início, ele parece reproduzir a versão oficial dos acontecimentos dentro da sala, mas o final é muito diferente: de repente a imagem sofre algumas distorções e por alguns frames o Diretor parece muito maior do que realmente é – uma criatura enorme, obesa, nem cabendo direito na cadeira ocupada por ele. No instante seguinte, uma enorme língua comprida e preta avança da boca do diretor até a boca de Walter, atravessando sua cabeça como uma lança. A arma dispara no processo, mas não parece acertar Roberto; ele apenas se levanta e limpa a boca devagar com um lenço, após Walter cair inerte no chão. O vídeo acaba logo em seguida.

*Nota à Mestra: Deixar de abrir a mensagem não é uma opção. Se for necessário, diga que a notificação fica travada na tela ou mesmo que o conteúdo abre sozinho. Também não é necessário os PJs estarem em suas estações de trabalho para receber o e-mail: caso algum deles opte por continuar junto ao buffet até a hora do início do treinamento, receberá a mensagem pelo celular.*

Passado o susto, o mais provável é os PJs tomarem o vídeo como uma farsa ou como uma brincadeira de mau gosto. Mas essa não é uma gravação normal. Ela faz parte dos planos do Lictor para testar os PJs, enquanto obriga-os a participar de seu jogo perverso. Mesmo decidindo não acreditar no vídeo, eles não poderão evitar assistir o que está por vir. Estar em contato com a Verdade aguçará a percepção deles para a Realidade: a partir desse momento, a Ilusão começará pouco a pouco a se rasgar no escritório da Companhia.

Caso tentem fugir, eles logo perceberão ser incapazes de deixar o 42º andar do prédio. Não importa o quanto chamem, os elevadores não chegarão; da mesma forma, todas as portas das escadas de incêndio parecerão bloqueadas. Caso algum dos PdMs da Companhia seja questionado sobre, eles responderão sem muito interesse que isso deve ser alguma manutenção emergencial do prédio, mas não é preciso os PJs se preocuparem.

## Ato II: O Treinamento

No Ato II, começa a ser executado o ritual de embotamento coletivo de Roberto Villas-Boas, sob a máscara dos treinamentos e dinâmicas de grupo da empresa. A poderosa magia usada pelo Lictor provoca uma ranhura na

Ilusão: a fronteira entre os mundos torna-se mais fina e, por alguns momentos, o escritório — ou seções dele — deslocam-se temporal e espacialmente e entram em contato com regiões equivalentes em Metrópolis ou mesmo no Inferno. Isso acontece primeiro de maneira sutil, e depois de forma mais evidente.

As primeiras cenas do ato transcorrem de maneira linear, mas a Mestra pode encaixar as cenas 4 e 5 no momento mais apropriado em sua opinião. De acordo com as ações dos personagens, ela também pode (e deve) acrescentar cenas adicionais ou suprimir algumas se necessário.

*Nota à Mestra: As falhas na Ilusão são uma constante a partir desse ponto. Esses pequenos eventos servem para aumentar a tensão e evidenciar que alguma coisa está errada, nem que seja a mente dos personagens. Deixamos algumas sugestões de incidentes; a Mestra pode utilizá-las quando e da forma que desejar.*

- ♦ *Um pássaro choca-se contra uma das janelas do prédio e morre, deixando uma marca de sangue no vidro.*
- ♦ *Por um instante, ao olhar pela janela, o personagem vê uma paisagem estranha: ao invés de São Paulo, uma cidade desconhecida, parecendo abandonada, com prédios de diversas épocas.*
- ♦ *Ao olhar para outros funcionários, depois do primeiro treinamento, eles parecem estar com os olhos completamente brancos por um instante.*
- ♦ *Os personagens ouvem a voz de Walter às suas costas, comentando algum assunto trivial de trabalho. Ao se virarem, não há ninguém ali.*
- ♦ *A disposição dos corredores da Companhia parece diferente, como se eles tivessem se alongado. Portas que os personagens juram nunca ter visto antes agora estão ali.*
- ♦ *Uma briga começa entre dois PdMs por um motivo tão trivial quanto a posse de uma caneta. Se nenhum dos PJs apartar, um esmagará o crânio do outro com um peso de papel, enquanto os outros funcionários continuarão suas tarefas, como se nada estivesse acontecendo.*
- ♦ *Dentro de uma sala, uma pessoa é sexualmente violentada sobre uma fotocopadora. Seus gemidos de angústia são audíveis do corredor, mas todos passam como se não notassem.*
- ♦ *Uma mancha de sangue, que ninguém mais parece perceber, no seio esquerdo da psicóloga Ângela Kimura.*
- ♦ *Tia Jô, a moça do café, deixa pegadas de sangue por onde passa.*

### CENA 1: A PRIMEIRA PALESTRA

O auditório da Companhia é uma sala ampla, com capacidade para quase 150 pessoas, em formato de anfiteatro. Ao entrar, os personagens verão o Diretor Executivo manipulando um anti-quado projetor. Ele parece concentrado em fazê-lo funcionar corretamente, mas, quando o subdiretor Miguel Alves oferece ajuda, é rechaçado de maneira um tanto rude. Caso algum dos personagens ofereça ajuda, Roberto fará a mesma coisa, embora seja um pouco mais educado. Na verdade, ele está fazendo os últimos ajustes para iniciar seu ritual. Um observador atento o notará falando sozinho durante todo o processo. Ao finalmente conseguir, ele segue para o palco.

*Nota à Mestra: Pergunte aos personagens onde eles se sentarão, aproximadamente. Isso pode ser importante dependendo da linha de ação tomada por eles a seguir.*



Após os últimos se assentarem, as luzes são apagadas, Tia Jô fecha as portas da sala e o Diretor começa a falar. O tema da palestra é *Resiliência no Trabalho e Atitude de Dono*. Roberto é um orador performático: em alguns momentos chega a parecer um pastor pregando, tamanha sua empolgação. Suas falas são acompanhadas por slides com gráficos e imagens exibidos por ele no telão utilizando um projetor. Um observador mais atento notará que, apesar de ele não estar segurando nenhum controle remoto e não haver ninguém operando a máquina, as imagens acompanham a fala do Diretor em perfeita sincronia.

Não demora muito para ficar evidente aos personagens alguma coisa estar errada. Entre os slides da apresentação, surge uma imagem perturbadora: uma pessoa pendurada num pau de arara, o corpo repleto de feridas, em claro sinal de tortura. Aquilo fica pouco tempo no telão, por menos de um segundo, mas o suficiente para provocar choque nos PJs (**Manter o Sangue-Frio** para ver como eles se comportam). Esse choque não parece ser comparilhado pelos demais expectadores; eles continuam passivos, olhando atentos, alguns até tomam notas, como se nada estivesse acontecendo. As interrupções repetem-se mais 6 vezes ao longo da apresentação, com cenas gradativamente mais fortes, permanecendo cada vez mais tempo no telão, todas envolvendo tortura e punições. Enquanto isso, Roberto enfatiza sobre a importância de resistir aos obstáculos do dia a dia e de como um funcionário, ao decepcionar a Companhia, decepciona a si mesmo.

Depois do terceiro slide, todos os PJs que estiverem olhando para o Diretor Executivo também verão evidências da verdadeira natureza dele. A pele aparenta acomodar-se mal sobre “alguma outra coisa”: partes próximas ao pescoço parecem esticadas demais e até mesmo estar se rompendo. Em suas roupas, também começam a surgir manchas de sangue. Aqueles sentados nas primeiras fileiras serão capazes, ainda, de sentir um cheiro nauseante, ferroso e ao mesmo tempo azedo.

Se tentarem sair da sala, eles encontrarão a porta trancada. A chave está com a Tia Jô e ela se recusará a entregá-la dizendo que isso atrapalharia o Diretor Roberto. Se os PJs excederem-se nesse momento, a ponto de causar uma cena, talvez eles sejam “convidados a conversar” com a psicóloga da Companhia ou talvez algo pior aconteça (veja *Cena 4 do Ato II*). Nesse caso, os espectadores olharão para todos eles ao mesmo tempo, como se os personagens estivessem fazendo algo tão grave quanto interromper uma missa. Tentar roubar a chave sem ser percebido exigirá um Movimento **Agir sob Pressão**.

Após passar o último dos slides, em meio à salva de palmas entusiasmadas, a verdadeira natureza do Lictor ficará completamente visível para os personagens por um único momento, no instante anterior às luzes serem acessas: uma criatura enorme, inchada e grotesca. Os cabelos sempre bem arrumados de Roberto dão

lugar a uma careca lisa e uma língua negra serpenteia da sua boca, assim como no vídeo. Suas roupas, agora semelhantes a uma toga romana, estão cobertas de sangue pingando e escorrendo pelo palco. Aqueles que virem essa cena correm o risco de dar um grito ou se desesperar, e precisarão **Manter o Sangue-Frio**.

Quando a luz se acende, o Roberto está lá, como sempre, com o mesmo sorriso largo no rosto. Ele relembra que a Companhia preparou uma série de dinâmicas e há uma psicóloga disponível para tornar essa volta ao trabalho menos traumática. Caso não haja nenhuma interrupção, todos se levantarão e seguirão para fora do auditório entusiasmados — e enfeitiçados — pela maravilhosa palestra. O ritual está só começando.

## CENA 2: A CAIXA DA VERDADE

Após a palestra, o subdiretor Miguel reúne alguns dos colaboradores em uma das salas, entre eles os personagens dos jogadores, para uma das dinâmicas de grupo previstas para o dia. Isso acontece em algum momento antes do lanche preparado para substituir o almoço.

Miguel é especialista em treinamentos e tem uma carreira consolidada como *coach* e palestrante. Apesar disso, ele parece mais afetado do que de costume enquanto descreve a dinâmica — acalorado e energético, quase ansioso.

A dinâmica é descrita como uma oportunidade única para estreitar os laços da equipe. Cada um dos vinte participantes recebe um pedaço de papel no qual deve “escrever uma coisa sobre você que ninguém aqui sabe, sem qualquer identificação”, explica Miguel.

Em seguida, todos devem colocar seus papéis dentro de uma urna, na qual serão embaralhados. Miguel explica que a urna é anônima e ninguém precisa se preocupar com o que escrever.

Os personagens devem decidir o que escreverão, podendo ou não ser sinceros. Uma vez todos os papéis dentro da urna, começa a segunda parte da dinâmica. Cada um dos participantes vai até a urna e retira um papel, lendo-o em seguida em voz alta.

Ao começar a retirar os papéis, o que os colaboradores leem não são as revelações frívolas esperadas em uma dinâmica desse tipo. Ao invés de coisas como *Torço para a Portuguesa* ou *Jogo RPG aos finais de semana*, eles leem coisas perturbadoras como *Matei um cachorro quando era criança para ver como era* ou *Já obriguei uma funcionária a fazer sexo comigo*. Além disso, ao contrário do esperado, todos riem e reagem aos segredos como se fossem as mais banais revelações — é como se apenas os PJs tivessem a real dimensão dos acontecimentos.





Quando chegar a vez dos personagens, não importa o que foi escrito, todos irão retirar mensagens relacionadas ao próprio passado e aos seus Segredos Sombrios escritas com suas caligrafias.

- ◆ **Suzana Trajano:** Eu faço sexo para conseguir o que quero.
- ◆ **Eduardo Camargo:** Eu matei meu melhor amigo.
- ◆ **Carlos Abreu:** Eu provoquei a morte de uma pessoa.
- ◆ **Aline Mattos:** Eu fiquei feliz quando minha filha morreu.

*Nota à Mestra: Você pode pedir aos jogadores para lhe informarem em segredo o que cada um deposita na caixa e, da mesma forma, revelar a cada um qual verdade eles retiram na segunda parte da dinâmica. Use esse recurso para elevar a tensão entre os PJs e adiar a revelação de seus Segredos Sombrios uns para os outros.*

Se algum dos PdMs for questionado sobre a dinâmica, ele agirá como se não entendesse o questionamento dos personagens. De fato eles não entendem, porém Miguel, Ângela e Tia Jô sabem o que está acontecendo, mas dificilmente trairão o Lictor.

A exceção é Miguel: ele é um covarde ambicioso e as únicas coisas a mantê-lo fiel ao Lictor são o medo e a certeza de que ganhará algo com isso. Se os personagens conseguirem convencê-lo de uma oportunidade melhor – ou intimidá-lo mais do que o Lictor – ele pode entregar informações valiosas, como o objetivo do ritual e mesmo como pará-lo. Isso deve exigir uma boa argumentação, ameaças ou certa dose de violência física.

### CENA 3: AS TAREFAS

Depois da dinâmica, o Diretor aparece na sala. Roberto diz como está feliz por todos estarem aproveitando as atividades do dia e que tem mais uma proposta bem interessante para todos antes da última palestra.

Ele mesmo divide os funcionários em grupos de quatro pessoas. Cada um desses grupos, explica, receberá três tarefas para completar até a última atividade do dia, daqui a duas horas: os grupos que conseguirem completar as tarefas receberão uma grande oportunidade, ele diz.

É evidente que os personagens dos jogadores ficarão no mesmo grupo e isso é proposital. O envelope com a primeira tarefa estará sobre a mesa de um dos personagens. Sempre ao completar uma tarefa, eles encontrarão a próxima sobre outra mesa, sem ser preciso falar com ninguém sobre o que fizeram. Caso eles vigiem as próprias mesas, descobrirão ser Tia Jô, a tia do café, quem está entregando os envelopes. Se questionada sobre a origem deles, Tia Jô dirá tê-los recebido diretamente do próprio Diretor Roberto, com a instrução de deixá-los sobre suas mesas sem olhar o conteúdo. De alguma forma, ele sempre saberá se a tarefa foi concluída.

As tarefas são:

- ◆ **Roubar algo importante para alguém:** Roubar algum objeto pessoal valorizado por outro funcionário, mas isso também pode incluir roubar da própria Companhia. Por exemplo, levar alguns dos itens da Sala do Diretor (veja Cena 5 do Ato II).
- ◆ **Humilhar outra pessoa:** Poderia ser expor uma pessoa ao ridículo, humilhar alguém por sua função, capacidade ou aparência. Se os personagens chegarem a ir até a Sala de TI (ver Cena 5 do Ato II), a forma com a qual eles interagirem com Marco Castro poderá cumprir essa tarefa.
- ◆ **Provocar grande dor física a alguém:** A abrangência dessa dor física é relativa. Jogar café quente em alguém causa uma grande dor. Amputar um membro com uma guilhotina de papel também. Da mesma forma como nas tarefas anteriores, talvez eles completem essa tarefa enquanto interagem com os outros PdMs, caso cheguem a usar a violência para conseguir as informações desejadas.

*Nota à Mestra: A intensidade de cada uma das tarefas depende do "grau de entrega" dedicado pelos personagens ao jogo do Lictor. Pessoas assustadas não racionalizam bem e é possível cederem a barbárie apenas para obedecer ou ganhar mais algum tempo. A Mestra deve explorar essas cenas e mostrar aos PJs que as consequências das suas escolhas provocam sofrimento às outras pessoas.*

Os outros grupos também estarão cumprindo suas próprias tarefas. Isso irá gradativamente instaurar o caos no escritório: cenas com funcionários gritando, chorando e se agredindo se tornarão cada vez mais comuns à medida que os minutos forem passando.

### CENA 4: SESSÃO DE TERAPIA (OPCIONAL)

O Setor de Recursos Humanos da Companhia está sempre atento ao bem-estar de seus funcionários. A situação traumática desencadeada por Walter afetou a todos e eles não podem de maneira alguma deixar isso afetar o rendimento da



empresa. Essa também é uma forma secreta de detectar e corrigir potenciais “desvios de conduta” que estejam fugindo do controle de Roberto.

A qualquer momento escolhido pela Mestra, um dos personagens poderia ser chamado para uma conversa com a psicóloga da Companhia – eles também podem procurar ajuda psicológica por conta própria, embora isso seja menos provável. Estão mais suscetíveis a essa convocação principalmente aqueles que tenham perdido muita **Estabilidade** ao longo do Cenário, desencadeando comportamentos erráticos ou escandalosos que “atrapalham o andamento dos trabalhos”. A Mestra também poderia usar isso para separar o grupo quando julgar conveniente ou adicionar uma dose extra de tensão psicológica, explorando o confronto dos personagens com os próprios *backgrounds*.

Acontece que a psicóloga, Ângela Kimura, já está presa ao Lictor. A forma como ele a mantém viva, mas em constante dor, já custou a ela grande parte da sanidade. Também, graças ao Lictor, Ângela sabe todos os Segredos Sombrios dos personagens: em uma sessão ela usará essas informações para torturá-los e chantageá-los ao invés de os confortar. Ela está arruinada e o pouco prazer que ainda é capaz de sentir está em conduzir esses doentios jogos mentais.

Todo esse sofrimento mental também torna sua sala perigosamente próxima ao Inferno, em meio a toda confusão provocada pelo ritual. O consultório parecerá mais escuro do que todo o resto da Companhia, mesmo suas janelas sendo tão grandes quanto as das outras salas. O ar e a decoração parecem impregnados por um cheiro de doença; os quadros, todos abstratos, parecem sempre remeter à algum tipo de violência.

Um personagem contido pelos seguranças em meio a algum “desvio de comportamento” será levado para ter uma conversa com a psicóloga – talvez até algemado, caso seu descontrole seja visível. Algumas sugestões de situações passíveis de ocorrer durante a sessão de terapia são:

- ◆ Um teste de Rorschach em sangue.
- ◆ Ângela exhibe fotos de situações do passado do personagem.
- ◆ Uma das vítimas do personagem aparece durante a sessão... mesmo já estando morta.
- ◆ A psicóloga usa um taser da segurança para torturar um personagem imobilizado.

## CENA 5: NO RASTRO DO E-MAIL (OPCIONAL)

Em algum momento os personagens podem desencadear uma busca para entender de onde veio o e-mail recebido com o vídeo. A opção mais evidente, alguém ter se sentado à mesa de Walter e enviado a mensagem, será logo descartada: a mesa está vazia, o computador removido depois do incidente como parte da investigação policial.

O setor de TI é outra opção. Apenas um funcionário, um técnico chamado Marco Castro, estará disponível caso os personagens decidam ir até lá. Ele com certeza achará que o vídeo é uma espécie de piada e precisará ser convencido (ou intimidado) a fazer esse levantamento no servidor da Companhia.

Carlos Abreu também tem certa experiência com os servidores e habilidades com informática. Ele, dentre todos os personagens dos jogadores, talvez seja o único capaz de acessar essa informação, mas

apenas se estiver na sala de TI. É óbvio que Marco Castro também não permitirá esse acesso de bom grado.

Se, de uma forma ou de outra, eles conseguirem acesso, descobrirão que o e-mail foi enviado de dentro da sala do Diretor Executivo, mais especificamente do seu computador pessoal.

Entrar na Sala do Diretor também é complicado. Ao longo do dia, Roberto passará a maior parte do tempo dentro do auditório, preparando-se para encerrar o ritual. Mas sua sala estará trancada. Suzana sabe que, além do próprio Diretor, só Tia Jô e o Subdiretor Miguel Alves têm cópias da chave. Ambos carregam a chave consigo e roubá-los ou convencê-los a abrir a sala exigiria dos personagens fazer Movimentos como **Agir Sob Pressão** e **Influenciar**, além de ser bastante criativos. A Mestra não deve facilitar essas tarefas, mas também não deve torná-las impossíveis, de preferência valorizando as competências naturais de cada um dos personagens dos jogadores.

Uma vez de posse da chave, entrar na sala sem ser visto também seria um desafio – novamente a Mestra deve incentivar os jogadores a usar sua criatividade para criar distrações. Uma vez lá dentro, eles verão um escritório típico, decorado em estilo moderno como todo o resto da Companhia: uma mesa de vidro e metal, prateleiras repletas de livros sobre empreendedorismo e administração de empresas. Em uma delas, clássicos como *A Arte da Guerra* e *O Livro dos Cinco Anéis* dividem espaço com *O Monge* e *O Executivo* e outros livros de autoajuda empresarial de gosto duvidoso. Junto aos livros, há uma katana exposta. Apesar de não estar muito bem afiada – trata-se de uma peça decorativa – os personagens podem utilizá-la como arma caso as coisas fujam ao controle em algum momento.

Os personagens que tentarem **Ver Através da Ilusão** notarão manchas de sangue por toda sala e sentirão o mesmo cheiro ferroso e azedo percebido no auditório. **Investigar** pode revelar duas informações, podendo servir de ajuda aos personagens dos jogadores para entenderem melhor o que está acontecendo e saírem vivos da Companhia. A primeira delas é um caderno velho, com uma capa de couro de aspecto estranho. Nele, existem vários escritos em uma língua incompressível e, o mais revelador, diversos diagramas, com representações de objetos variados, desde arcaicos, como adagas, até itens mais modernos. O último deles é o diagrama de um projetor, idêntico ao usado por Roberto em suas palestras. A segunda coisa a ser descoberta está no frigobar. Dentro de uma urna metálica os personagens encontrarão um cérebro mergulhado em um líquido de cheiro forte: é o cérebro do verdadeiro Villas-Boas. O Lictor usa o órgão para ter acesso às lembranças, sentimentos e habilidades de Roberto.

### Katana Ornamental

**Distância:** braço

**Ataques:**

- ◆ **Combate Próximo** [3] [Distância: braço]
- ◆ **Momentum** [2] [pode atingir um alvo adicional]



### Ato III: A Promoção

O clímax do cenário. Neste ato final, a loucura do Lictor é disseminada por toda Companhia. As mesmas sugestões de eventos descritas no Segundo Ato podem ser usadas aqui, preferencialmente de forma ainda mais vulgar ou exagerada. O Vêu está em pedaços e a cada momento mais da Realidade fica para trás. O clima de esquizofrenia e pânico deve imperar aqui: nem mesmo todas as ambições dos personagens comparam-se ao reservado pelo Lictor para o final.

#### CENA 1: LIDERANÇA ANTROPOFÁGICA

A essa altura, todo o andar virou um pandemônio. Os outros funcionários estão embotados, imersos por completo em suas “dinâmicas de grupo”, participando do ritual que entrega suas mentes ao Lictor.

Quando o relógio marcar 13 horas, todos são convidados pelo subdiretor Miguel Alves e pela psicóloga Ângela a voltar para o auditório. Todos os funcionários param de imediato o que estão fazendo e seguem caminhando, como uma turba silenciosa, para a última palestra do dia.

Dessa vez, o auditório está diferente. Toda a atmosfera e decoração moderna dão lugar a um ar decadente. É como se as paredes tivessem envelhecido vários anos em questão de horas. As cadeiras também mudaram: ao invés de estêreis cadeiras de plástico e metal, agora os assentos lembram os de um cinema antigo, de estofado vermelho cheirando a mofo. Mas a mudança mais impressionante é na parede atrás do palco: ela não existe mais. Foi substituída por um grande vão sem nenhuma proteção, mostrando ora um temporal caindo sobre a Cidade de São Paulo, ora algum outro lugar. É como se parte do prédio tivesse se desintegrado.

Mesmo com toda essa radical transformação, todos os funcionários entram e sentam-se como se nada estivesse diferente da última vez. Talvez eles não estejam vendo as mesmas coisas que os PJs. Ou talvez eles simplesmente não se importem mais.

O projetor continua no mesmo lugar, lançando suas imagens na tela agora trepidando com o vento, próxima a uma mesa coberta por um tecido. Ao seu lado, o Diretor Executivo — agora em sua verdadeira forma.

Ele dá as boas-vindas a todos. O tema de sua última palestra, ele aponta, está congelado no telão: *Liderança Antropofágica*. Roberto discursa como quem faz uma grande revelação messiânica: para você ser um verdadeiro líder não basta vontade. Não basta disciplina. Não basta nem mesmo atitude de dono. É preciso gula. Você deve devorar todas as oportunidades. Seja insaciável. Mostre merecer estar no topo.

Enquanto ele fala, um vídeo de horrores é projetado na tela. Mais uma vez, o projetor parece acompanhar seu discurso em perfeita sincronia. São cenas com toda gama de violência e abuso em momentos diferentes da história humana. Momentos da vida dos próprios personagens estarão entre elas, principalmente se completarem com louvor as Três Tarefas.

Quando o vídeo termina, o Lictor convida os personagens dos jogadores a subirem no palco. O que acontecerá em seguida depende de como eles se comportaram durante as horas anteriores:

- ◆ **Se os personagens tiverem cumprido todas as tarefas:** *“Eu sabia que vocês eram verdadeiros líderes! Você são o futuro! Entendem os verdadeiros valores desta empresa!”*

Contudo, Roberto diz, é preciso um último esforço. Os personagens são quatro e só há três vagas disponíveis no mais alto escalão da Companhia. Eles precisarão escolher entre si quem será “desligado” da empresa.

- ◆ **Se os personagens tiverem cumprido apenas parte das tarefas:** *“Eu esperava mais de vocês... Falta alguma coisa! Alguma coisa para vocês entenderem nossos valores! Mas acho que vocês são capazes.”*

Nesse caso, são duas as vagas disponíveis e dois personagens precisam ser “desligados”.

- ◆ **Se os personagens não tiverem cumprido nenhuma das tarefas:** *“Vocês são uma grande decepção. Mas eu ainda vejo potencial... Só preciso que um de vocês prove.”*

Apenas uma vaga está disponível na diretoria da companhia. Apenas para o melhor.

A ideia de processo seletivo de Roberto é bastante peculiar: ao anunciar que os personagens devem escolher quem será “desligado”, ele aponta para a mesa sob o palco e retira o tecido a cobri-la — sobre a mesa estão um cutelo, um machado, uma faca de açougueiro e um pedaço de madeira com pregos na ponta, todos com marcas de ferrugem e sangue seco. “Demitir” um funcionário significa sacrificá-lo à Metrópolis... E devorar seu coração.

Caso todos se recusem, Roberto anunciará à plateia que a vaga está disponível. Nesse momento, TODOS os colaboradores se levantarão e tentarão assassinar e devorar os corações dos personagens dos jogadores, selando, de uma vez por todas, seus destinos.

#### Armas sobre a mesa

**Distância:** braço

**Ataques:**

- ◆ **Cortar e picar [2]**
- ◆ **Momentum [1]** [pode atingir um alvo adicional]

*Nota à Mestra: Vale frisar que ao longo desta cena pode ser que os personagens precisem Manter o Sangue-Frio ao menos uma vez, talvez mais. Se desejar, a Mestra pode enfatizar o quanto o Projetor responde aos humores de Roberto com imagens, principalmente se os personagens ainda não tiverem percebido uma relação entre os dois. Essa é uma última oportunidade para um final no qual eles tenham alguma chance ao enfrentar o Lictor.*



# O FINAL

Há diferentes finais possíveis para *Síndrome de Burnout*. Abaixo listamos alguns dos mais prováveis com suas respectivas consequências, caso a Mestra decida expandir o Cenário para uma campanha mais duradoura. Todavia, ela não deve, de maneira nenhuma, limitar-se a esses finais – ações diferentes dos personagens poderiam gerar desfechos imprevisíveis e até mais interessantes.

- ◆ **Os personagens destroem o Projetor e fogem:** Isso pode ser feito a qualquer momento, mas é improvável eles descobrirem o verdadeiro propósito do Projetor antes da parte final do Segundo Ato. Destruir o projetor enfraquece a magia que deixa o andar da Companhia isolado do restante do Elysium. Isso permite a fuga dos personagens pelo elevador ou pelas escadas de incêndio. Nem Roberto, nem nenhum dos seus lacaios irá atrás dos personagens, pelo menos não imediatamente – entretanto, deixá-lo vivo significa adquirir um poderoso inimigo.

Não será fácil encontrar alguém que acredite nos eventos testemunhados por eles. Apesar do ritual ter falhado, os demais funcionários se lembrarão apenas de um dia difícil depois de um evento traumático.

- ◆ **Os personagens destroem o Projetor e matam o Lictor:** Uma vez destruído o Lictor, todos os funcionários sob sua influência perdem a consciência. Se os personagens dos jogadores escaparem do prédio enquanto todos ainda estão desacordados, eles ficarão sabendo que um incêndio acometeu o 42º andar do edifício onde a Companhia funcionava, vitimando todos os funcionários.

Caso permaneçam lá, talvez enfrentem novos problemas quando a polícia chegar. Os policiais, na verdade, serão agentes de outros lictores encobrindo todo o incidente, possivelmente sob a influência de Arcontes como Geburah ou Tiphareth.

Já os PdMs que outrora seguiram Roberto por livre vontade, cada um têm um final diferente: com o fim do efeito da magia do Lictor sobre seu corpo, Ângela morre de imediato, convulsionando e vomitando sangue negro; Tia Jô escapa, mas apenas para se suicidar pouco tempo depois, logo após tirar a vida do próprio neto; Miguel também escapa e usa todos os lucros adquiridos junto à Companhia para sumir por um tempo, levando consigo sua família – podendo inclusive tornar-se antagonista no futuro.

- ◆ **Os personagens enfrentam o Lictor sem destruir o Projetor:**

O mais provável nessa alternativa é todos acabarem mortos – o que pode ser uma oportunidade interessante para algum nefarita de Gamaliel. Se, de alguma forma criativa, os PJs conseguirem derrotar o Lictor sem antes destruir o Projetor, ocorrerá uma situação curiosa: eles agora estarão de posse de um poderoso Artefato Mágico. Uma vez sendo capazes de compreendê-lo, eles poderão ter sobre os demais funcionários o mesmo grau de controle antes almejado pelo Lictor – embora, sem conhecimentos mágicos, os PJs não poderão ter acesso ao poder das consciências deles. Certamente atrairá atenção indesejada. Nessa opção, seria possível Miguel se oferecer para segui-los, afinal ele é um sobrevivente. Ângela e tia Jô têm o mesmo destino descrito na opção anterior.

- ◆ **Uma saída para Metrópolis:** Esse desfecho pode ser combinado com qualquer um dos finais anteriores. Pode ser que, ao destruir o projetor e interromper o ritual, os personagens não consigam trazer o escritório de volta ao Elysium. Seria uma surpresa e tanto se, depois de escapar da loucura de um lictor, os personagens, ao saírem do prédio, se deparassem com um lugar completamente diferente de onde deveriam estar...



# SUZANA +RAJANO

Secretária Executiva

## • Atributos



## • Ferimentos

Ferimento Grave (-1 constante) Estabilizado

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |

Ferimento Crítico (-1 constante) Estabilizado

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|

## • Estabilidade

|                                       |                                 |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tranquilo    |                                 |
| <input type="checkbox"/> Inquieto     | <b>Estresse Moderado:</b>       |
| <input type="checkbox"/> Desorientado | -1 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Abalado      | <b>Estresse Grave:</b>          |
| <input type="checkbox"/> Angustiado   | -1 <b>Manter o Sangue-frio</b>  |
| <input type="checkbox"/> Neurótico    | -2 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Ansioso      | <b>Estresse Crítico:</b>        |
| <input type="checkbox"/> Irracional   | -2 <b>Manter o Sangue-frio</b>  |
| <input type="checkbox"/> Conturbado   | -3 para rolagens de Desvantagem |
|                                       | +1 <b>Ver Através da Ilusão</b> |
| <input type="checkbox"/> Arruinado    | O Mestre faz um Movimento       |

## • Quem é você?

Você nasceu em uma família de classe média baixa. Seu pai era metalúrgico e sua mãe é uma mulher amargurada que se casou cedo para sair de casa, esperando um futuro brilhante que jamais aconteceu.

Você cresceu ouvindo-a dizer como era linda, ainda mais bonita do que ela na sua idade, e aprendeu logo cedo a ter entre suas pernas tudo que precisava para vencer na vida – só precisava ser mais esperta, é claro. Já para ela não deu muito certo; terminou como uma velha alcoólatra em um casamento falido.

Mas você enxergava a vida medíocre de seus pais e logo viu que um casamento não era para você. Na adolescência, descobriu preferir mais as meninas aos meninos, mas reprimiu esse desejo. Até porque, na mesma época, aprendeu o poder que sua aparência exercia sobre os homens.

Se você soubesse pedir, eles fariam tudo quanto você quisesse. Mesmo às vezes sendo necessário você dar algo em troca. Por que não? É seu corpo. Eles podem acreditar ter o poder, mas o verdadeiro poder é seu. Ou pelo menos é isso que você diz para si mesma quando mais uma vez vai ao banheiro forçar o vômito, tentando esquecer a sensação de quando eles estão dentro de você.

## • Segredo Sombrio

Você notou a forma com a qual o Diretor Roberto te olhava tão logo você chegou para trabalhar na Companhia. Ele não demorou a chamá-la para uma reunião privada. Apesar do Diretor gostar de perversões, ele te dava presentes caros. E tinha também aquela promessa de promoção.

Acontece que um dia, quando vocês estavam em um motel com mais duas “profissionais”, ele exagerou no pó. Quando Roberto começou a se contorcer, elas ficaram apavoradas e correram. Você percebeu que ele estava morrendo, mas se te pegassem ali seria um escândalo e sua carreira estaria arruinada. Então, você pegou suas coisas e deixou ele lá, morto.

Mas no dia seguinte lá estava ele no escritório. Apenas com uns óculos escuros para disfarçar as olheiras. Agindo como se nada tivesse acontecido. Você não entendeu como pode ter se enganado e ainda sente os olhares estranhos lançados por ele. Mas, desde então, não teve coragem de confrontá-lo sobre o que aconteceu naquela noite.

## • Relação com Walter

Walter era uma piada para você. Ele te olhava, era verdade, mas todos os homens na Companhia te olham. Era tímido demais, fraco demais para tomar qualquer atitude. Às vezes você falava com ele para o constranger de propósito. Nessa cadeia alimentar, ele estava em um nível abaixo do seu e você gostava disso.

## • Vantagem

### Sedutor

Você tem o poder de conscientemente fazer as pessoas apaixonarem-se por você. **Ao acontecer um momento íntimo com alguém, rolagem + Carisma:**

**(15+)** Escolha até três opções. Utilize-as a qualquer momento da história.

**(10–14)** Escolha até duas opções. Utilize-as a qualquer momento da história.

**(–9)** Escolha uma opção. Utilize-a a qualquer momento da história. Contudo, você também desenvolve sentimentos pela pessoa. Aumente sua **Relação** com ela em +1.

### Opções:

- Ela te dá algo que você queira.
- Ela te revela um segredo
- Ela luta pra te proteger

PdMs que se apaixonam por você não conseguem contrariá-lo, até se esgotarem as opções acima.

Contra PJs, você pode escolher uma destas opções:

- Faça-o sentir-se mal por ter te contrariado (ele precisa **Manter o Sangue-frio**).
- Ele se sente feliz com você por perto, ele ganha **Estabilidade (+2)**.



# EDUARDO CAMARGO

Analista Sênior

## • Atributos



## • Ferimentos

Ferimento Grave (-1 constante) Estabilizado

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |

Ferimento Crítico (-1 constante) Estabilizado

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|

## • Estabilidade

|                                       |                                 |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tranquilo    |                                 |
| <input type="checkbox"/> Inquieto     | <b>Estresse Moderado:</b>       |
| <input type="checkbox"/> Desorientado | -1 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Abalado      | <b>Estresse Grave:</b>          |
| <input type="checkbox"/> Angustiado   | -1 <b>Manter o Sangue-frio</b>  |
| <input type="checkbox"/> Neurótico    | -2 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Ansioso      | <b>Estresse Crítico:</b>        |
| <input type="checkbox"/> Irracional   | -2 <b>Manter o Sangue-frio</b>  |
| <input type="checkbox"/> Conturbado   | -3 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Arruinado    | +1 <b>Ver Através da Ilusão</b> |
|                                       | O Mestre faz um Movimento       |

## • Quem é você?

Competir sempre esteve no seu sangue. Desde a infância, em Pompeia, bairro de classe média alta de São Paulo, seu pai te incentivou a praticar esportes. Natação, futebol, judô. Você fez de tudo um pouco, mas foi no basquete que você encontrou a verdadeira vocação dos seus 193 centímetros de altura.

Com seu velho exigindo dedicação total e disciplina, não sobrou muito tempo para ter uma adolescência normal. Mas era o preço a ser pago, você sabia. Graças a isso ganhou vários títulos no Juvenil e tornou-se uma das promessas de um dos grandes clubes da capital paulista. Ele já fazia planos para uma carreira internacional, Turquia, Espanha, quem sabe até a NBA. Por que não?

Mas a transição para o profissional não foi tão boa. Seu rendimento caiu muito. Foi uma lesão atrás da outra, técnicos que não aproveitavam o seu melhor... E depois teve aquele problema com *doping*. A vaga no exterior nunca veio e você podia sentir a frustração nos olhos do seu pai e empresário. Você logo percebeu, nunca chegaria ao topo e não foi criado para admirar isso. Uma cirurgia no joelho foi a deixa para uma aposentadoria precoce do basquete profissional, aos 26 anos.

Depois disso, vieram anos difíceis. Tentou trabalhar nos bastidores, mas não tinha sido feito para isso. Foi quando você começou a voltar seus olhos para novas áreas. Seu pai, sempre ele, era de novo uma inspiração. O mundo dos negócios era uma selva e o mercado parecia ainda mais competitivo do que uma quadra. Acostumar-se a estar dentro de um escritório foi difícil, mas conseguiu fazer a transição. Com quase 40 anos, você sabe: é o melhor da Companhia, uma estrela em ascensão.

## • Segredo Sombrio

Firmar-se na Companhia não foi tão fácil quanto você imaginava. Havia muitos talentos, alguns mais experientes. Para se destacar, você precisou tomar algumas decisões, passar por cima de algumas pessoas. Mesmo assim, ainda conseguiu fazer um amigo ou outro. Alberto era o maior deles, sem dúvida. O cara era feroz. Vocês tinham mais ou menos a mesma idade e compartilhavam as mesmas ambições e o gosto por esportes. Até as esposas se davam bem.

Quando o maluco do Walter surtou, todos ficaram apavorados, mas você viu naquele momento uma grande oportunidade. Se você o desarmasse, seria um herói. Já até via as manchetes nos jornais; sem a menor dúvida isso te renderia  *muitas* oportunidades. Mas você não é um cara egoísta, claro que não. Quis dividir essa glória com Alberto. Foi difícil, mas você o convenceu a aproveitar a primeira distração de Walter para tentar subjugá-lo.

A verdade é que você envolveu Alberto porque não tinha colhões o suficiente para encarar sozinho um homem armado. Aquilo não era como roubar uma bola. Bem na hora "h" você amarelou. Deixou Alberto agir na frente, de propósito. Sabia que estaria mais seguro atrás dele. Em poucos segundos, tudo deu miseravelmente errado: Alberto estava no chão, morto; você com um tiro de raspão no braço. Parte do plano deu certo. Eles te acham um herói. Mas agora você precisa conviver com a lembrança de todo aquele sangue espalhando-se enquanto os olhos do seu amigo se apagavam.

## • Relação com Walter

Você conhece muitos caras como Walter desde os tempos de escola. Toda aquela inteligência mal escondida o tipo fracassado. Você até tentava evitar, mas ele pedia para ser sacaneado. As roupas amassadas, o jeito atrapalhado – o cara era uma piada pronta e você aproveitava. As risadas só eram a prova de que você estava certo. Quando ele apareceu com aquela arma, isso te irritou. Como um babaca daquele podia apontar uma arma para você? Como ele ousava?

## • Vantagem

**Durão**

Você recebe +1 constante para **Suportar Ferimento**.



# CARLOS APREU

O Gerente

## • Atributos



## • Ferimentos

Ferimento Grave (-1 constante) Estabilizado

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |

Ferimento Crítico (-1 constante) Estabilizado

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|

## • Estabilidade

|                                       |                                 |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tranquilo    |                                 |
| <input type="checkbox"/> Inquieto     | <b>Estresse Moderado:</b>       |
| <input type="checkbox"/> Desorientado | -1 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Abalado      | <b>Estresse Grave:</b>          |
| <input type="checkbox"/> Angustiado   | -1 <b>Manter o Sangue-frio</b>  |
| <input type="checkbox"/> Neurótico    | -2 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Ansioso      | <b>Estresse Crítico:</b>        |
| <input type="checkbox"/> Irracional   | -2 <b>Manter o Sangue-frio</b>  |
| <input type="checkbox"/> Conturbado   | -3 para rolagens de Desvantagem |
|                                       | +1 <b>Ver Através da Ilusão</b> |
| <input type="checkbox"/> Arruinado    | O Mestre faz um Movimento       |

## • Quem é você?

Sua mãe sempre dizia, “não adianta sonhar, ninguém desta família sai de Brasilândia”. Era algo duro de se ouvir, mas hoje você entende. Criar quatro filhos sozinha, em uma das regiões mais violentas e pobres de São Paulo, não deixava muito espaço para esperança – se você se distrai da dureza da vida ou fica muito deslumbrado, pode acabar rodando. Mas você provou que dona Marta estava enganada.

Foi o primeiro a sair de Brasilândia, pelo menos desde seu bisavô. Também foi o primeiro a entrar para uma faculdade, e o primeiro a se formar. Contabilidade, na USP. Você se considera a prova viva de que a meritocracia funciona. Se você conseguiu, qualquer um consegue. Basta querer. Foi a sua força de vontade e seu caráter que te diferiram dos outros meninos da rua que entraram para o tráfico.

Com os bons salários e oportunidade de crescimento, na Companhia você se sentiu em casa. Entrou em um programa de *trainee* e logo se tornou um dos gerentes, aos 33 anos. Desde o início, incorporou o discurso: é preciso agir como dono do negócio, não importa o que você faça. Trabalhar não por dinheiro, mas pela conquista. Há muito mais a ser conquistado e se tem alguém capaz de conseguir, esse alguém é você.

## • Segredo Sombrio

Você nunca tinha visto tanto dinheiro até se tornar contador pleno da Companhia. Eram somas e mais somas passando pela sua mão. Pequenas transações questionáveis desapareceriam em meio a todo aquele fluxo de caixa, ao menos para a maioria das pessoas. Mas não para você. Seus olhos treinados não demoraram a perceber as inconsistências ali. Você já tinha alguma ideia do que estava acontecendo, mas resolveu levar suas descobertas para Roberto Villas-Boas, o Diretor Executivo.

Você não se surpreendeu quando ele pediu para trancar a porta e explicou que aquelas transações por debaixo dos panos eram “reservas especiais”, e que você não precisava se preocupar. Era mentira. Mas ele também sabia ser bastante persuasivo. Você saiu de lá com um tapinha nas costas, um parabéns pela competência e um aumento para comprar seu silêncio. Aceitou os três de bom grado, é claro.

Algum tempo depois, alguns acionistas pediram uma auditoria. Uma hora alguém sente falta do dinheiro, né? Foi quando o Diretor te pediu mais um favor. Tudo que você precisava fazer era dar um jeitinho e mudar algumas datas no sistema, sem deixar rastros, além de deixar algumas assinaturas eletrônicas com um token entregue por ele.

Tinha esse cara, o Pablo. Pablo Martins. O token era dele. O cara era um filhinho de papai, estudou nas melhores escolas, morou em Perdizes a vida toda... Ele nem precisava desse emprego. Você sabia que se dissesse não, estaria arruinado. Martins acabou demitido por justa causa, os acionistas ficaram felizes, o Diretor Executivo ficou feliz e você ganhou mais um aumento.

Você queria que tivesse acabado ali, mas não acabou. Os advogados da companhia pegaram pesado. Pablo foi processado e terminou arruinado. Disseram que seria preso. Alguns dias antes do surto de Walter, você ficou sabendo, ele não aguentou a pressão: a mulher o encontrou pendurado numa corda. Havia um bilhete jurando inocência.

## • Relação com Walter

Walter era um dos seus liderados. Ele sempre ouvia de você o mantra sobre produtividade, dar o seu melhor, etc. Dava para ver por que não ia longe na empresa: até tinha talento, mas não ambição. Era do tipo que ficava esperando uma promoção cair do céu. E, como era de se esperar, mesmo mais novo e com menos tempo de casa você já tinha passado à frente dele. Como líder o certo era você extrair o melhor dele. Isso às vezes podia significar ser mais ríspido ou falar um pouco alto para que gente assim pudesse entender. Tudo pelo bem dele e pelo bem da Companhia.

## • Vantagem

### Analista

Ao **Investigar** algo, você também pode escolher entre estas perguntas adicionais:

- Que organizações, grupos ou pessoas de interesse podem estar conectadas a isso?
- Existe conexão entre isso e algum outro evento?
- Há um motivo plausível?



# ALINE MATTEOS

Analista Júnior

## • Atributos



## • Ferimentos

Ferimento Grave (-1 constante) Estabilizado

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> |

Ferimento Crítico (-1 constante) Estabilizado

|                          |
|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|

## • Estabilidade

|                                       |                                 |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tranquilo    |                                 |
| <input type="checkbox"/> Inquieto     | <b>Estresse Moderado:</b>       |
| <input type="checkbox"/> Desorientado | -1 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Abalado      | <b>Estresse Grave:</b>          |
| <input type="checkbox"/> Angustiado   | -1 <b>Manter o Sangue-frio</b>  |
| <input type="checkbox"/> Neurótico    | -2 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Ansioso      | <b>Estresse Crítico:</b>        |
| <input type="checkbox"/> Irracional   | -2 <b>Manter o Sangue-frio</b>  |
| <input type="checkbox"/> Conturbado   | -3 para rolagens de Desvantagem |
| <input type="checkbox"/> Arruinado    | +1 <b>Ver Através da Ilusão</b> |
|                                       | O Mestre faz um Movimento       |

## • Quem é você?

Desde a infância você sempre sonhou em ser uma executiva, uma mulher forte e independente, como as heroínas dos filmes. Não foi fácil manter esse foco. Em uma família católica bastante conservadora, toda essa sua independência causava certo choque, principalmente na sua mãe. Mas ser filha única rendeu certos privilégios e no final das contas seus pais sempre faziam sua vontade.

Formou-se em uma boa faculdade, casou com o namorado de toda adolescência, também da sua Igreja. Estava tudo bem encaminhado para vocês formarem uma linda e moderna família cristã. Só faltavam os filhos. E foi aí o início dos problemas. Você estava no auge da carreira. Havia conseguido uma boa colocação, em uma grande empresa, com ótima oportunidade de crescimento. Um filho bagunçaria todos os seus planos. Não, ainda não era o momento. Mas com a pressão do seu marido, seus pais querendo ser avós e o Padre falando todo domingo “crescei e multiplicai-vos”, você acabou cedendo.

Nasceu Sofia, uma linda menininha. O xodó de toda família. E, contra a expectativa de todos, você se recusou a deixar de trabalhar. Algum tempo depois de voltar da licença maternidade, conseguiu um emprego na Companhia e já ganhava mais do que seu marido. A dupla jornada e toda aquela pressão foram cobrando um preço para seu emocional e seu casamento. Isso acabou causando uma grande tragédia.

Sofia já tinha 2 anos. Você estava sozinha com ela em casa, em uma das suas incontáveis horas de *home office*. Sobrecarregada, você a deixou dormindo no quarto enquanto resolvia mais problemas de trabalho. Mas ela não estava dormindo. Só quando os gritos lá embaixo interromperam sua ligação, você se deu conta do que tinha acontecido: ela havia caído da janela do 9º andar.

## • Segredo Sombrio

Perder uma filha como você perdeu deixa marcas profundas em uma mulher. O casamento acabou não resistindo ao trauma e você precisou recomeçar sua vida sozinha. Todo mundo agora parece pensar que você deu a volta por cima, afinal você não é de ficar se lamentando pelos cantos. Focou no trabalho na Companhia e há quatro anos vive sozinha com seus dois gatos. Mas, dentro de você, as coisas não vão tão bem.

Na verdade, você nunca quis ser mãe, nunca quis aquela vida que estava construindo. E em meio a toda a dor daquela tragédia, uma parte de você, em um canto escuro da sua alma, sentiu-se aliviada. Sem uma filha para criar você finalmente estava livre. Até do casamento você se livrou. Quem ousaria questionar uma mulher traumatizada? Você sente muita culpa e vergonha por esse sentimento. Você até pode se esconder, mas Deus conhece seus pensamentos. E você encontrou nas lâminas uma forma de se punir. As blusas de manga comprida escondem os cortes autoinfligidos. É como se a dor trouxesse alívio e, de alguma forma, te purificasse. Às vezes, você até tem a sensação do mundo fazer um pouco mais de sentido enquanto se corta.

## • Relação com Walter

Walter era um cara legal. Tinha suas limitações sociais, é verdade, mas era muito prestativo. Você sempre deu mais atenção a ele do que a média das pessoas. Isso também era vantajoso, porque ele sempre acabava te ajudando com as análises mais complexas ou mesmo fazendo parte do seu trabalho. No início você ficava constrangida, mas depois entendeu, essa devia ser a forma dele de retribuir. E qual o problema? Ninguém além de você o queria por perto então era como se fosse uma ajuda mútua. O que aconteceu foi uma tragédia. Mais uma à sua volta. Você tem a sensação de ser a única a realmente lamentar a morte dele.

## • Vantagem

**Boa Samaritana**

Ao ajudar outra pessoa por sua conta, ganhe **Estabilidade (+1)**.



# PERSONAGENS DO MESTRE

**Roberto Villa-Boas,**  
**Diretor Executivo (Lictor enlouquecido)**

*O Roberto Villas-Boas original era um gênio dos negócios, mas também um magnata pervertido. A identidade perfeita para o Lictor tomar para si: um homem de altura mediana, na casa dos cinquenta anos, mas com um porte físico bem constituído. Os cabelos negros tingidos para disfarçar os fios brancos e os ternos feitos sob medida completam o visual elegante – elegância essa perturbada apenas por certos trejeitos exagerados, pelo pouco tempo vestindo essa aparência.*

## Background

Durante séculos ele foi um fiel servo de Yesod, assumindo novas identidades a cada uma ou duas gerações. As invenções dos seres humanos e a forma com que manipulavam o Elysium o fascinavam – e aumentavam seu prazer em exercer poder sobre eles.

A queda de Yesod na Guerra dos Arcontes afetou-o profundamente. De repente, ele se viu desprovido de um propósito, de sua razão de existir. Passou a agir de forma independente e por muito tempo vagou desorientado pelo mundo. Aos poucos desenvolveu uma agenda própria: as tentações do Elysium sem as obrigações perante ao antigo senhor contribuíram para sua degeneração, mas o Anjo da Morte Gamaliel também agiu nas sombras, usando seu clero, direcionando-o aos lugares certos. Passou a desejar adoração e obediência cega enquanto acumulava poder e mais poder e esbaldava-se em toda espécie de perversão.

**Habitação:** Elysium

**Tipo de Criatura:** Lictor independente

## Objetivos:

Deseja o controle absoluto sobre seus colaboradores, surrupiando o poder de suas consciências divinas.

As possibilidades de poder e influência oferecidas pela Companhia são inúmeras e ele não está disposto a abrir mão disso.

Os Personagens dos Jogadores são brinquedos divertidos, porém descartáveis caso se mostrem incapazes de servi-lo adequadamente.

## Habilidades

- ♦ **Veloz como um Raio:** Todos os ataques à distância contra este ser são modificados em -2.
- ♦ **Gigantesco:** Não pode ser mantido no lugar ou derrubado em combate corpo a corpo. Se os ataques do ser combinam-se em combate corpo a corpo, ele sempre derruba sua vítima, em adição a quaisquer outros resultados.

**Combate [4], Influência [4], Magia [6]**

## Combate [Poderoso]

- ♦ Derrubar alguém.
- ♦ Agarrar e segurar.
- ♦ Mover-se por longas distâncias com um salto.
- ♦ Atacar alvos simultâneos.

## Influência [Poderosa]

- ♦ Oferecer algo ou um favor a alguém em troca de controle.
- ♦ Ameaçar alguém de forma direta ou velada.
- ♦ Manipular e corromper alguém.
- ♦ Vender conhecimento do sobrenatural.

## Magia [Lendário]

- ♦ Manipular a Ilusão, distorcendo o espaço.
- ♦ Abrir uma passagem entre o Elysium e Metrópolis.
- ♦ Ver a verdadeira natureza de pessoas e criaturas.
- ♦ Manipular o ambiente ao redor.
- ♦ Curar alguém.
- ♦ Criar um aparelho ou Artefato Mágico.

## Ataques

Luta de mãos nuas ou uma longa corrente coberta de lâminas afiadas.

**Desarmado:** Esmagar [3]; Jogar pra trás [2]; Agarrar e segurar [1].

**Corrente:** Ataque rasteiro [3] [Distância: espaço, área]; Gri-lhões [4] [Distância: espaço, 1 vítima fica presa à corrente].

**Magia:** Manipular a Ilusão [2] [Distância: campo, área].

## Ferimentos & Movimentos de Dano

Ferimentos: ○○○○○○○○○ ☠

- ♦ Ignora ferimentos.
- ♦ Provoca os personagens, trazendo alguma coisa de seu passado ou jogando uns contra os outros.
- ♦ Em fúria, distorce a realidade destruindo tudo à sua volta e tentando ferir os personagens, **Evitar Dano** (2 Danos).
- ♦ Faz um dos seus lacaios, como por exemplo um dos seguranças, sacrificar-se por ele.
- ♦ Inconformado com tamanha ingratidão, tenta negociar com os personagens.
- ♦ Morre.

\*Destruir o Projetor inflige de imediato 3 Ferimentos ao Lictor e impede-o momentaneamente de Manipular a Ilusão (até o final da cena).



## Sidnei Barros e Arnaldo Rocha, Seguranças

*Homens altos e largos, mal-ajambrados nos próprios ternos. Os paletós escondem um taser, um cassete retrátil e algemas plásticas.*

### Background

São dois ex-policiais militares contratados sob a justificativa de trazer alguma segurança aos colaboradores depois do incidente com Walter. Os dois foram expulsos da corporação e ficaram felizes em pegar um trabalho bem remunerado sem fazer muitas perguntas. Caíram facilmente sob a influência do Lictor, evidenciando toda violência incontida deles.

**Habiração:** Elysium.

**Tipo de Criatura:** Humano sob controle do Lictor.

### Objetivos:

Obedecer ao Lictor sem questionamentos

**Combate** [2], **Influência** [1], **Magia** [-].

### Combate [Iniciante]

- ♦ Força letal.
- ♦ Força não-letal.

### Influência [Fraca]

- ♦ Chamar o outro segurança pelo rádio.

### Ataques

Os seguranças evitarão matar, priorizando levar qualquer “dissidente” até a psicóloga ou ao Lictor.

**Taser (arma de choque)** [-] [Distância: braço, o personagem do jogador faz **rolagem + Fortitude**:

- ♦ **(15+)** Ainda capaz de agir;
- ♦ **(10-14)** Confuso: -2 constante durante a cena;
- ♦ **(-9)** A vítima está neutralizada nesta cena.

**Cassetete retrátil:** **Bater** [2] [Distância: braço].

### Ferimentos & Movimentos de Dano

**Armadura:** **Colete balístico** [1].

**Ferimentos:** ○○○ ☠

- ♦ Recua e tenta chamar o outro segurança.
- ♦ Neutralizado.
- ♦ Muito machucado.
- ♦ Morto.

## Dona Joana, a tia do café

*Uma senhora com um pouco mais de 1,50 metro de altura. Transita invisível pelo escritório com seus trajas de faxineira e os cabelos, já ficando grisalhos, estão sempre presos em um discreto coque.*

### Background

Nascida e criada na comunidade de Paraisópolis. Viúva, Joana sempre trabalhou muito duro para sustentar sozinha sua única filha, Raquel. Evangélica, dedicava grande parte do seu tempo livre à Igreja e tinha uma fé aparentemente inabalável de que Deus transformaria a vida de sua família. Isso parecia estar acontecendo quando

então Raquel caiu nas graças do Pastor há pouco tempo viúvo. Era um homem muito próspero e o casamento dos dois mudou a realidade das duas. Para completar a felicidade, não demorou nem um ano para vir o primeiro neto, um menino lindo chamado Elias.

Mas o conto de fadas pentecostal durou pouco. Joana percebeu sua filha comportando-se de maneira estranha, como se estivesse sempre triste e assustada – os óculos escuros e blusas de mangas longas escondiam as evidências de um relacionamento violento. Um dia, Raquel chegou à sua casa aos prantos, com o filho no colo, afirmando ter visto uma coisa horrível. Havia ido à Igreja sem avisar e, quando chegou ao gabinete do marido, ele estava de quatro, sendo sodomizado por outro homem. Ela queria se divorciar. Joana ficou duplamente escandalizada, afinal o casamento é sagrado e é para a vida toda. E ele era um homem de Deus, não era? Um Pastor! Se ele caiu em pecado, ele podia se arrepender. Joana então persuadiu a filha a conversar com o marido e orar a Deus para Ele abençoar aquele lar. Raquel devia perdoar; os dois passariam por aquela crise.

Raquel voltou para casa e naquela noite não mandou nenhuma mensagem. Nem na manhã seguinte. Joana só soube o que aconteceu depois, pela reconstituição da polícia: sua filha foi morta com 12 facadas espalhadas pelo tórax, pescoço e abdômen. O pequeno Elias, nem com dois anos ainda, estava ao lado e viu tudo. Já o Pastor, desaparecera.

Joana teve sua vida destruída. Renegou a Deus e só não desistiu de tudo porque agora tinha um neto para criar. Aquela dor, aquela ferida parecia incapaz de sarar. Mas quatro anos depois, trabalhando como faxineira em uma firma de gente bacana, sua vida passou por outra reviravolta. Um dia o Diretor Roberto Villas-Boas, com quem até então tinha trocado pouquíssimas palavras, chamou-a para conversar. Ele disse que conhecia sua história e desejava ajudar, se ela permitisse. Ela merecia justiça e ele poderia encontrar o assassino de sua filha. E, também, poderia cuidar dela e do neto, para nunca mais passarem necessidade. Em troca, queria apenas lealdade. Ela poderia ser uma pessoa leal? É claro que podia.

Mas Joana só teve noção do quão sério ele falava quando, dias depois, um dos motoristas do Diretor levou-a até um galpão afastado do centro da cidade. Ele estava lá, esperando por ela, e ao seu lado, o Pastor. Amarrado nu sobre uma poça da própria urina. O Lictor mostrou sua verdadeira face e no instante seguinte perguntou: *O que você quer que eu faça com ele, Joana?* O Pastor gritava como uma criança e implorava por perdão. Mas Joana não gritou. E nem perdoou.

Uma semana depois o Pastor foi encontrado morto em um terreno baldio, não muito longe dali. A *causa mortis* foi empalamento, tão perfeito que intrigou os legistas: parece que a vítima ainda estava viva quando, seja lá o quê, perfurou seu reto e rasgou seu esôfago. A justiça fora feita. E desde então Joana tem um novo deus a quem servir.



## Miguel Alves, Subdiretor de Recursos Humanos e Recrutamento

Com seu sorriso plástico e cabelos loiros penteados à perfeição, Miguel exala um ar de arrogância sem precisar dizer uma palavra. A voz grave, um pouco anasalada, com uma fala repleta de estrangeirismos desnecessários, é a marca de seus treinamentos, mas também inspira uma antipatia instantânea em praticamente todos que o conhecem melhor.

### Background

Criado entre a classe média paulistana, Miguel é a visão do sucesso pessoal e profissional. Loiro de olhos azuis, venceu na vida, casou-se com uma bela mulher loira de olhos azuis. Teve um casal de filhos loiros de olhos azuis. Juntos poderiam estrelar qualquer comercial de margarina.

Ou pelo menos essa é a imagem construída por Miguel. Na verdade, durante a maior parte da vida, ele nunca foi muito bem-sucedido em nada que tentou. Nunca foi academicamente brilhante e, como "empreendedor", faliu três diferentes negócios. Mas no caminho adquiriu experiência e passou a ser um bom avaliador de pessoas.

Sem dinheiro e com o casamento por um fio, apostou em uma formação de *coach*, feita em um final de semana. Dessa vez deu certo: Miguel achou sua verdadeira vocação. Mais do que treinamentos, ele vendia a própria imagem. Consolidou uma carreira nessa área, dando treinamentos em empresas cada vez maiores até finalmente ser convidado para trabalhar na Companhia pelo antigo Roberto.

Miguel é a combinação perfeita de covardia e ambição. No fundo não acredita nas baboseiras faladas por ele nos treinamentos: apenas sabe o que as pessoas querem ouvir. Elas são um bando de imbecis e é natural ele, sendo mais esperto, ganhar dinheiro às suas custas.

Essas foram as qualidades essenciais vistas pelo Lictor Roberto Villas-Boas. Um homem capaz de tudo para conseguir uma boa colocação, bastando-lhe a certeza da impunidade. Não foi difícil para a mente adaptável de Miguel aceitar o novo chefe. Por que não, como diz em seus treinamentos, transformar essa crise em uma oportunidade?

## Ângela Kimura, Psicóloga

Os olhos pequenos e postura séria entregam a ascendência oriental de Ângela. As roupas em cores vivas e estampas floridas contrastam com sua postura contida, sempre séria. O corpo magro e pele pálida também lhe concedem um aspecto um tanto doentio. Apesar da aparência discreta,

às vezes deixa escapar uma feição de dor aos que olham para seu rosto com mais atenção.

### Background

Nascida em uma família de imigrantes japoneses no bairro da Liberdade, Ângela sempre se esforçou para derrubar os bloqueios impostos ao longo da vida pela criação disciplinada e impessoal. Formou-se em psicologia para ajudar outras pessoas com as mesmas dificuldades, mas acabou na área empresarial, seduzida pelos bons salários e por uma aptidão natural para o ambiente corporativo.

A vida foi passando e Ângela sempre priorizou estudo e trabalho. Não se casou, nem teve filhos; parecia sempre haver tempo para isso. Mas aos 40 anos veio o câncer. Um câncer de mama, descoberto em estado já avançado. Sua saúde sempre pareceu tão boa e o tempo tão curto que havia negligenciado os cuidados mais básicos.

A doença tirou-lhe o prumo. A psicóloga começou a beber e o desespero a fez adiar cada vez mais o início do tratamento. Pensava não deixar transparecer nada disso no trabalho. Mas alguém notou.

Um dia, Roberto Villas-Boas chamou-a à sua sala. Disse saber a respeito do seu sofrimento e, também, que poderia ajudá-la. Ela achou que o Diretor se ofereceria para pagar algum dos melhores tratamentos médicos de São Paulo. Em vez disso, ele enfiou a mão no peito de Ângela, atravessando pele e carne como se fosse de borracha. Ela pensou que desmaiaria frente à tamanha dor e terror. Mas não desmaiou. Pode ouvi-lo dizendo que enquanto ela continuasse sendo uma ótima funcionária, ele não a deixaria morrer.

De fato, a magia do Lictor não a deixou morrer. Mas a dor nunca cessou. E pouco a pouco Ângela foi enlouquecendo sob sua influência perversa. Ela quer o fim da dor, mas também tem muito medo do que vem depois e das consequências do acordo firmado.

## Planta da Companhia

|                        |                         |                          |
|------------------------|-------------------------|--------------------------|
| [1] Sala do diretor    | [6] Sala de TI          | [13] Sala 1              |
| [2] Sala do subdiretor | [7] Recepção            | [14] Sala 2              |
| [3] Sala da secretária | [8] Limpeza             | [15] Sala 3              |
| [4] Área de trabalho   | [9] Elevador            | [16] Sala 4              |
| [5] Sala da psicóloga  | [10] Almoxarifado       | [17] Área de trabalho    |
|                        | [11] Banheiro masculino | [18] Área de alimentação |
|                        | [12] Banheiro feminino  | [19] Auditório           |



