


# CENÁRIO DE CAMPANHA: FAIR CRIMINIBUS

 Lucas Picerni – *Werewolf: The Forsaken* 2ª edição

## OS DADOS CONCEDEM, OS DADOS RETIRAM

**Gênero principal:** Drama

**Gêneros secundários:** Suspense e ação

**Tom:** Misticismo

**Tema:** Consequências

- Violência e dominância
- Laços e aceitação
- Caçar e ser caçado

## CONTEXTO



A crônica de *Fair Criminibus* se passa na cidade de **Grand Hill**, uma cidade fictícia a sudoeste de Baton Rouge, no Estado de Louisiana, EUA. O município é jovem, para os padrões norte-americanos: por volta de 100 anos. Contudo, cresceu exponencialmente ao decorrer dos anos, atingindo uma população de 600 mil habitantes, mesmo sendo uma área urbana muito pequena: diâmetro de apenas 45 quilômetros. A região é árida, de clima subtropical e paisagem predominantemente desértica, possuindo um relevo que deu nome ao assentamento, por se tratar de uma grande colina. A metrópole hiper arborizada é cortada verticalmente pelo rio Solum – um afluente fictício do rio Mississippi –, contornada a leste por uma planície inóspita e a oeste pela floresta Monte Verde, declarada uma reserva de preservação ambiental nacional há mais de 50 anos.

Devido a todas as características e a história da cidade, como crescimento industrial, ecoturismo, eventos nacionais, exploração petrolífera e manifestações culturais, a metrópole se tornou conhecida como uma verdadeira Dubai americana. A arquitetura local é tomada por construções verticais, muitos prédios, letreiros e fachadas extravagantes e ruas lotadas, transmitindo a sensação constante de que a cidade está sempre muito mais movimentada do que deveria. Mais do que isso, comércios e estabelecimentos locais parecem mudar da noite para o dia, vielas levam a portas que nem sempre estiveram ali e reformas municipais constantes fazem com que a cidade como um todo pareça mudar com frequência, criando a sensação de que você nunca conhece Grand Hill de verdade, não importa há quanto tempo more ali.

Embora a região central seja vívida e rica, a discrepância social também é gritante. Os subúrbios são cheios de pichações, terrenos abandonados, casas depredadas e cortiços cheios de lixo e mendigos. Criminalidade, contrabando e tráfico são presença comum nesses lugares, ao contrário das regiões

nobres onde só se encontram burocracia e corrupção. Os resultados do crescimento desenfreado se vêm mais claramente no centro, onde, ao longo de uma mesma quadra, é possível ver Lamborghinis e milionários, caminhando na mesma rua que refugiados e ex-militares sem teto. Além disso, todos os sentidos dos pedestres são bagunçados naquela região, onde o cheiro de fuligem e gasolina se mistura a comidas diversas e urina, da mesma forma que o som constante do trânsito se embaralha com sirenes e pessoas falando alto ao telefone.

Por fim, as lendas, acontecimentos e crimes estranhos da região criaram praticamente uma mitologia local, cheia de pequenas crenças e boatos inexplicáveis, que atraíram indivíduos peculiares de todos os cantos do mundo, resultando numa cidade cosmopolita de credos, culturas, filosofias e religiões. Por isso, qualquer transeunte atento pode notar dúzias de antiquários, centros de exposição, igrejas, lojas místicas e até mesmo tabloides ignorados circulando por toda a zona urbana, sobre temas metafísicos e sobrenaturais. De todo modo, a presença de todo tipo de pessoas pode ser proveitosa para os habitantes de Grand Hill, na medida em que também proporciona culinária, festas e músicas para todos os gostos.







## LOCAIS RELEVANTES

**ACADEMIA DE BOX DO PEPPE:** Peppe Foster é um ex-boxeador famoso e falido, que se mudou para Grand Hill e abriu uma academia de box amador. Muitos atletas que esperam se tornar estrelas do esporte, sob a tutela do antigo astro, se mudam para a cidade em busca da academia.

**ANTIQUÁRIO E CAFETERIA DA MARY:** Famosa pelos EUA por sua capacidade preditiva, a pseudo celebridade Mary Allison, conhecida publicamente como A Oráculo, fundou em Grand Hill um “antiquário”, que na verdade é uma loja de produtos exóticos de vários tipos. Muitos alegam que ela é apenas uma charlatã, outros afirmam que ela vê o futuro e salva casamentos.

**AQUÁRIO DO GRANDE EKATON:** O grande empreendimento dos magnatas de Grand Hill se espalhou pela mídia nacional ao prometer um passeio onde os turistas podem encontrar o último espécime de um grande animal aquático europeu, embora também conte com uma fauna muito rica em seus tanques.

**BAKELINE SERVIÇOS LABORATORIAIS:** A empresa que abandonou o ramo da farmacêutica e praticamente criou um ramo de mercado novo, passando a fornecer serviços laboratoriais de todos os

tipos para o público em geral. Em Grand Hill, da polícia à detetives sobrenaturais, o serviço se difundiu grandemente.

**CENTRO MILITAR DE PESQUISA CIENTÍFICA:** Parte do Instituto de Pesquisa do Exército, o centro localizado em Grand Hill é famoso por estudos de química e biologia. Ao longo dos últimos anos, o governo decidiu abrir cursos e transformar o CMPC numa escola, que é hoje a única universidade de Grand Hill, com graduações e pós graduações em áreas de engenharia e eletrônica, enquanto mantém seu ramo de pesquisa em ação.

**IDIGAM SHOPPING:** Famoso em Louisiana por ser o shopping mais tecnológicos dos EUA, o Idigam contém vitrines com realidade aumentada, anúncios através de hologramas e tecnologias do gênero.

**MUSEU OCULTISTA DE LOUISIANA:** Conhecido mundo à fora por sua variedade de artigos, o MOL escolhe a dedo, compra e expõe os objetos que envolvem as lendas, mitos e crenças mais estranhos do mundo, configurando um enorme depósito de esquisitices e curiosidades.

**PINK CLUB:** Famoso no submundo da cidade, o Pink Club é um prostíbulo incomum, misto com boate a casa de apostas. Lá é possível pagar por mulheres que são verdadeiras musas, de todas as etnias e várias idades. Pessoas com gostos específicos costumeiramente procuram pelo Pink Club.

**PORTO INDUSTRIAL SOLUM:** Embora não seja uma cidade costeira, Grand Hill possui uma zona industrial bastante forte, o que em algum momento levou a construção de um pequeno porto industrial, pelo qual pequenos navios descem o Solum até o Golfo do México.

**SAINT ROCK:** A casa de shows mais badalada de Grand Hill, o Saint Rock surgiu como um bar de rock, mas hoje é diversificado e ponto de visita obrigatório para qualquer turista durante a alta temporada. Para os moradores da cidade, sem dúvida é um excelente lugar para passar as noites e ouvir música boa.

**TEATRO MUNICIPAL DE GRAND HILL:** O pequeno teatro da cidade, embora comporte um público muito menor que os teatros mais famosos da América, é famoso por uma acústica quase perfeita e peças independentes que roubam o coração dos críticos e ganham passagem para outros teatros maiores e mais famosos.

## ORGANIZAÇÕES RELEVANTES

**EXÉRCITO DOS EUA:** Graças a presença em Grand Hill do Instituto Militar de Pesquisa, no Centro Militar de Pesquisa Científica, o Exército Americano possui instalações administrativas na cidade e não é incomum encontrar militares por lá.

**GRAND NEWS:** Inexplicavelmente forte na cidade, o jornal Grand News se tornou praticamente dominante em Grand Hill ao longo das últimas décadas, a ponto de fazer com que gigantes jornalísticos como até mesmo o The New York Times não tenham boas vendas ali. A empresa investiu em televisionamento de notícias, jornal impresso, online e por rádio, sendo hoje a detentora da massa expectadora na pequena metrópole, em todas as mídias.

**RED7 TECNOLOGIA:** A gigante da tecnologia, fundada ainda na última década, em Grand Hill, abriu espaço no mercado através da programação de softwares militares, depois alçou voo para todas as áreas de programação e se instalou entre titãs como Google, Microsoft e Apple, recentemente atraindo olhares de investidores do mundo todo.

## PESSOAS RELEVANTES

**AMADEU NIESTROJ:** Dono da Loja de Armas Kendo, mas também conhecido no mercado negro por venda ilegal de armas.

**CLAUS SCHMITT:** Famoso no submundo por agiotagem. Aparência não conhecida, trabalha apenas online.

**DUSTIM BAKER:** Ex bombeiro, atualmente policial, famoso por ter salvo 150 pessoas, juntamente com o falecido bombeiro Troy Hammer, durante um incêndio em larga escala, no Idigam Shopping.

**ETHAN HINES:** Dono do Saint Rock e famoso endinheirado da cidade, Ethan também é conhecido no mercado negro de Grand Hill por venda de drogas ilícitas.

**FELIX MURRAY E MYA MURRAY:** Felix é dono de uma fortíssima e valiosa franquia nacional de lojas de armas, a Murray Armas. Sua filha, Mya, é uma famosa socialite em Grand Hill. Embora morem na cidade, os Murray não possuem nenhuma loja aqui e raramente são vistos em casa, por estarem sempre viajando.

**LINUS COCHET:** O enorme francês, de 210cm de altura, é dono da gigantesca Red7 Tecnologia.

**LIONEL GRAVES E VALERIE WATTS:** Lionel é dono do jornal local Grand News e Valerie é sua filha mais velha, quem provavelmente irá herdar o jornal, uma talentosíssima jornalista.

**MARY ALLISON:** Famosa nas redes sociais por sua beleza voz doce, Mary também é conhecida nacionalmente como uma ocultista talentosa, capaz de fazer previsões e ler o futuro. Se estabeleceu na cidade com o Antiquário e Cafeteria da Mary.

**MR. GREEN:** O cafetão famoso em Grand Hill decolou seus lucros nos últimos anos e abriu uma luxuosa casa de prostituição, o Pink Club. Atualmente, Green é conhecido no submundo por uma pequena rede de jogos e apostas.

**PEPPE FOSTER:** Ainda famoso mesmo depois de cinco anos de aposentadoria, Peppe é uma ex estrela do box, campeão de incontáveis títulos antes de ter sofrido um acidente envolvendo assalto.

## PERSONAGENS ESPERADOS

Abaixo uma descrição do que se espera ou não de um personagem para esta campanha:

- Todas as etapas da construção de personagens são obrigatórias;
- Os personagens devem ser mortais, mais velhos que 20 anos e mais jovens que 30 anos;
- Apenas Vantagens Físicas, Mentais e Sociais estão disponíveis para compra, durante a criação de personagem, mas os pontos de Vantagem iniciais serão 15;
- Os personagens devem possuir atributos Físicos como primários ou secundários;
- Os personagens devem ter histórico de irritabilidade ou violência, podendo ser algo ao qual o personagem se entregou ou um passado cheio de incidentes dos quais ele se envergonha;
- Os personagens devem possuir algum tipo de assunto parental pendente, por exemplo abuso psicológico, abuso físico, problemas de relacionamento, decepção de qualquer tipo de um dos lados ou até mesmo um desejo muito grande de superar ou orgulhar seu pai, mãe ou ambos;
- Os personagens devem morar ou estar indo de mudança para a cidade da crônica;
- Todos os personagens recebem, gratuitamente, as seguintes Vantagens:
  - **Bom Senso** (Common Sense);

- **Recursos •** (Resources);
- **Refúgio •** (Safe Place);
- **Formação Profissional •** (Professional Training);

Repare que para a Formação Profissional você precisa escolher ou criar uma profissão – página 47 do Chronicles of Darkness – e ganha automaticamente a Vantagem **Contatos ••** (Contacts);

## **DICAS**

**VANTAGENS RECOMENDADAS:** Abaixo, uma lista de Vantagens úteis, a depender do estilo de cada personagem:

- **Assistente Investigativo** (Investigative Aide);
- **Boa Gestão de Tempo** (Good Time Management);
- **Especialista Multidisciplinar** (Interdisciplinary Speciality);
- **Paciente** (Patient);
- **Perito** (Area of Expertise);
- **Prodígio Investigativo** (Investigative Prodigy);

**VANTAGENS SOCIAIS E CRIAÇÃO DE PERSONAGEM:** Os textos a cima, sobre locais, organizações e pessoas relevantes em Grand Hill, servem para auxiliar como inspiração na criação do seu personagem. São elementos que existirão no jogo e estão disponíveis para uso como ganchos ou até mesmo partes da história de vida do seu personagem. Você pode, por exemplo, comprar **Aliados •• (Dustin Baker)** ou **Status ••• (Red7 Tecnologia)**. Por outro lado, não se sinta limitado: se quiser criar coisas completamente diferentes do que há aqui, vá em frente!

**EXEMPLOS DE CONCEITOS DE PERSONAGEM:** Uma lista com inspirações de conceitos para auxiliar na construção do seu personagem:

- **Personagens voltados a arte:** artesão, ator, cineasta, dançarino, escritor, escultor, músico, poeta
- **Personagens voltados a erudição:** antropólogo, arqueólogo, astrônomo, biólogo, físico, geólogo, historiador, linguista, matemático, químico, zoólogo
- **Personagens voltados a especialidade:** atleta, cozinheiro, bibliotecário, designer, empresário, engenheiro, fotógrafo, jornalista, mecânico, piloto, professor, programador, radialista
- **Personagens voltados a ordem ou ao caos:** advogado, bombeiro, criminoso, detetive, espião, falsificador, gangster, hacker, juiz, ladrão, mafioso, militar, policial, político, segurança, traficante
- **Personagens voltados a misticidade:** exorcista, ocultista, padre, pastor, rabino, reverendo, sacerdote, xamã, teólogo
- **Personagens voltados a saúde:** cirurgião, enfermeiro, farmacêutico, imunologista, médico, neurologista, paramédico, psicólogo, veterinário

**CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS EM GRUPO:** É importante considerar que os jogos nos cenários de Chronicles of Darkness costumemente incluem diversos tipos de desafios: combates, conflitos sociais, confrontos de influência, consumo de recursos, demanda de conhecimentos, infiltrações, investigações, negociações, obstáculos físicos, resolução de enigmas, subsistência e urgências médicas. Portanto, é aconselhável que as funções dentro do grupo estejam todas bem distribuídas ou vocês podem fracassar de forma desastrosa em determinados momentos da crônica, por falta de algum conhecimento ou habilidade. Conversem entre si antes de criarem seus personagens, para distribuir bem os tipos de características e garantir o êxito coletivo através do trabalho em equipe, no máximo de áreas possíveis. Esse é, provavelmente, o único meta jogo permitido: façam combos, mas façam combos inteligentes, porque o caldo vai engrossar!

Além disso, **se estiverem na dúvida do que criar**, baseado no que já está preparado para os personagens e a crônica, considerem escolher um dos estereótipos abaixo:

**Scotch:** É aventureiro, orgulhoso, instintivo e competitivo. Quando gosta de algo, gosta de verdade e não desistiria por nada no mundo. Se ele encontrasse o amor de uma mulher ou de grandes amigos, aquele seria seu mundo e ele o protegeria com garras e presas.

**Fernando:** É visionário, intenso, às vezes até exagerado. O mundo é arte em cada detalhe e ele sabe como aproveitar, mas não quer aproveitar sozinho. Ele atrai, uni e alegra todos seus amigos, mostrando a eles toda a beleza onde eles não conseguem enxergar.

**Helamã:** Ele se adapta, faz o que precisa ser feito, sem se apegar ao que é desnecessário. Embora imparcial, amoral e distante, no fundo algo precioso se esconde. Ele perdeu tudo e está quebrado, mas busca recuperar, e se isso acontecer, ele jamais perderá novamente.

**João:** Ele é compreensivo e humilde, sempre disposto a ajudar. Sua gentileza só é comparável a sua sabedoria e seu preparo, mas às vezes a lógica pode ser nublada por um coração bom demais. Ele vê caminhos em tudo e acredita que através da inteligência, tudo é recuperável.

**Thomas:** Ele é independente, paciente e confiante. Sabe o que precisa fazer e não se intimida com os desafios. Não importa o momento, ele sempre prefere confiar em seus instintos, pois sempre o mantiveram forte. O que é certo, é certo.