



Hunt

Guia do Jogador e Regras Rápidas





Guia do jogador

Escrito e projetado por
Olivia Hill

Escrita e edição adicionais por
Filamena Young

Arte e edições adicionais por
Francita Soto

#iHunt é uma Produção Machine Age

Saiba mais em iHunt.fun

Este sistema foi baseado no Fate Core System e Fate Accelerated Edition (que podem ser encontrados em <http://www.faterpg.com/>), produzidos por Evil Hat Productions, LLC, de autoria, desenvolvimento e edição de Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, e Rob Donoughue, e licenciada para uso sob a licença Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). A fonte Fate Core é da © Evil Hat Productions, LLC e está sendo usada com permissão. Os ícones das Quatro Ações foram desenhados por Jeremy Keller. O universo e o cenário de #iHunt são publicados sob a licença Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share-Alike 4.0 International License. Mais informações no site CreativeCommons.org.

Toda a arte foi retirada dos trabalhos dos próprios autores, fontes de domínio público ou licenciada de forma que os autores deste livro retenham os direitos sobre quaisquer obras transformativas dentro dele, então estão inclusas na licença da forma em que se encontram. Resumindo: toda a parte do sistema está sob a licença Creative Commons Attribution 3.0. O cenário, personagens, e todo o resto que não envolve números ou dados é Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0.

CONTEÚDO

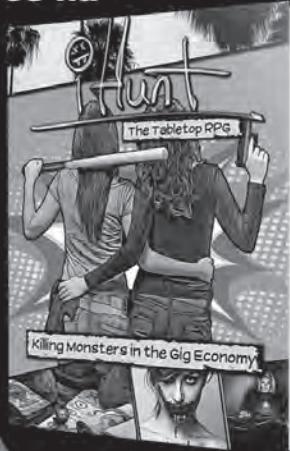
INTRODUÇÃO.....	4
Uma introdução ao mundo de #iHunt e às regras básicas necessárias para jogar.	
1: PERSONAGENS.....	10
Tudo o que você precisa para criar personagens em #iHunt.	
2: TARAS.....	16
Detalhes sobre os tipos mais comuns de #iHunters. É um jeito rápido e fácil para os jogadores se familiarizarem com as diferentes formas de abordar o #iHunt.	
3: O JOGO.....	26
Vai te ensinar algumas das partes mais complicadas do jogo.	
4: ASPECTOS E PONTOS DE DESTINO.....	38
Explica o que faz um bom aspecto, e as nuances da economia de pontos de destino.	
5: SELFIES E AVANÇO.....	42
Detalha o sistema de avanço e como os #iHunters crescem e aprendem com o jogo.	
6: MONSTROS.....	44
Uma cartilha bem básica sobre como funcionam os monstros em #iHunt.	
7: REGRAS AVANÇADAS E DIREÇÃO.....	56
Esta parte dá um pouco mais de substância e detalhamento ao sistema de regras, e mostra como você pode modificar as regras para contar qualquer história que você queira. Também apresenta as orientações para criar suas próprias manobras.	
APÊNDICE 1: REFERÊNCIA.....	62
Só algumas informações extras, como um detalhamento do que exatamente são os conjuntos de habilidades, e uma série de exemplos de manobras.	
APÊNDICE 2: UMA EQUIPE.....	66
Uma equipe de amostra pronta para jogar, pra você poder jogar sem se preocupar em fazer seus próprios caçadores.	
APÊNDICE 3: O FAROLEIRO.....	72
Este é um kit jogável, pronto para você contar uma história imediatamente.	

SE PREPARE. META A PORRADA. SEJA UM HERÓI. FAÇA O SEU HORÁRIO.

XX O iHunt é um RPG de humor mórbido e terror que usa o sistema básico Fate.

XX Jogue como caçador de vampiros na economia dos bicos. É tipo uma mistura de Buffy com Uber.

XX Garanta sua versão física e digital de iHunt no endereço indievisivelpress.com.br



The Tabletop RPG
VAI LÁ E ACABA COM ELES



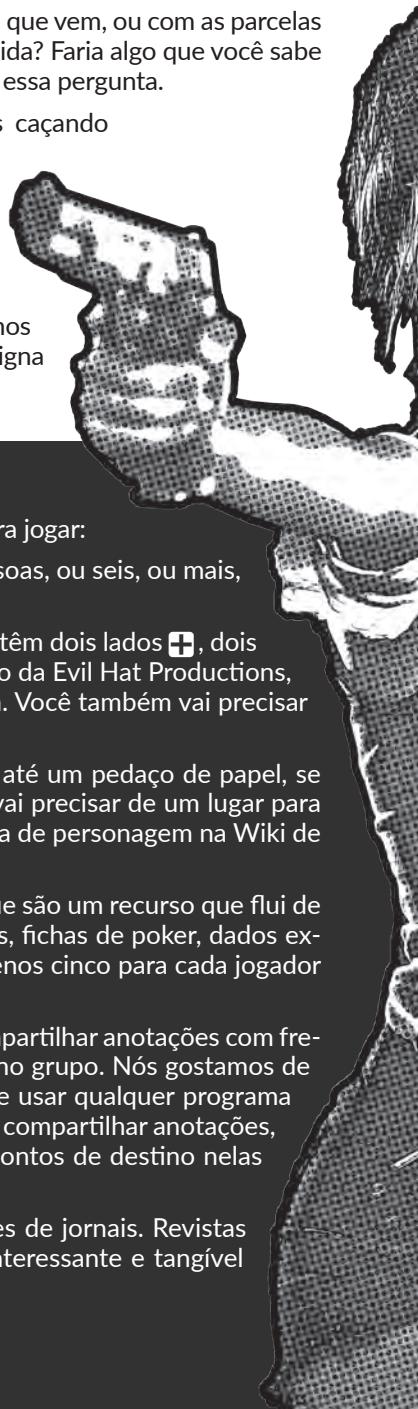
INTRODUÇÃO

Você já sofreu pra pagar os boletos? Já foi despejado? Já te falaram “estamos ligando para fazer uma cobrança”? Você já teve que pensar em como ia fazer para comer no final do mês? O que você faria pra sair desse buraco? E se te oferecessem uma chance de nunca mais ter que se preocupar com o aluguel do mês que vem, ou com as parcelas do financiamento? O que você faria? Você arriscaria sua vida? Faria algo que você sabe que vai causar arrependimento? #iHunt é a resposta para essa pergunta.

No #iHunt, millennials sem grana arrumam trabalhos caçando monstros em um app chamado #iHunt. Arriscam suas vidas sem receber nem um obrigado, e ganham um dinheirinho rápido, com todas as tretas desses trabalhos precarizados.

É só luta. Sem glória. Puro suco da classe trabalhadora.

Nós vamos celebrar os trabalhadores pobres. Nós vamos arrasar. No fim do dia, pode ser que a experiência seja digna de uma selfie.



O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Além deste livro, você vai precisar de algumas coisas para jogar:

- ☒ **3-5 JOGADORES.** Você até pode jogar com duas pessoas, ou seis, ou mais, mas é um pouco mais complicado.
- ☒ **DADOS FATE.** São dados especiais de seis lados, que têm dois lados +, dois lados -, e dois lados □. Você pode comprá-los direto da Evil Hat Productions, ou de algum outro lugar que venda esse tipo de coisa. Você também vai precisar de um dado de seis lados normal.
- ☒ **ÁLBUNS.** Um caderno, uma conta nas redes sociais, até um pedaço de papel, se você quiser fazer isso do jeito mais sem graça. Você vai precisar de um lugar para anotar o progresso do seu personagem. Tem uma ficha de personagem na Wiki de San Jenaro que você pode baixar.
- ☒ **MARCADORES.** O jogo conta “pontos de destino”, que são um recurso que flui de jogador para jogador. Nós gostamos de usar miçangas, fichas de poker, dados extras, qualquer coisa. Mas você vai precisar de pelo menos cinco para cada jogador e talvez mais uns dez por via das dúvidas.
- ☒ **FICHAS PAUTADAS.** Você vai precisar escrever e compartilhar anotações com frequência, que deverão ser compartilhadas com todos no grupo. Nós gostamos de fichas pautadas. Se você estiver jogando online, pode usar qualquer programa de anotações. O importante é: você precisa escrever e compartilhar anotações, e você precisa conseguir colocar os marcadores de pontos de destino nelas durante o jogo.
- ☒ **ATMOSFERA.** Música ambiente. Decoração. Recortes de jornais. Revistas paranormais antigas. Qualquer coisa. Quanto mais interessante e tangível você tornar sua experiência de jogo, melhor ela será.

O QUE É ESTE LIVRO?

Este é um Guia do Jogador. Dá para jogar campanhas inteiras de #iHunt com base nele. Você pode criar personagens. Pode contar histórias. É um recurso muito útil se você for bom em criar detalhes por conta própria, e funciona como um ótimo ponto de referência na mesa. Ele não é, no entanto, o “jogo completo”. Esse seria o Livro de Regras Básico #iHunt, que inclui geradores de tramos, regras completas para monstros, detalhes dos cenários, história, um monte de ideias de jogos, discussões sobre o capitalismo tardio, e conselhos complexos e diferenciados sobre como dirigir um bom jogo. Eu não recomendo tentar mestrar um jogo completo com base apenas neste livro.

VISÃO GLOBAL DO JOGO

As histórias de #iHunt são construídas com base na ideia de uma série de TV. Tanto que chamamos cada sessão de episódio, os arcos mais longos são “temporadas”, e nós chamamos a coleção completa de histórias que contamos de “série”. No jogo, nós tentamos descrever as cenas da forma como uma câmera estaria filmando, e introduzimos elementos de jogo com base em como eles interagiriam com um público.

Existem dois tipos de jogadores no #iHunt. O primeiro é o **DIRETOR** ou a **DIRETORA**. Todo jogo precisa de um desses. O Diretor (ou a Diretora) coordena todo mundo na história que não esteja sendo retratado por um dos outros jogadores. Essa pessoa é quem cria todos os detalhes do trampo. Ela decide as regras. E define as cenas. Basicamente, quem for Dirigir o jogo vai trabalhar como um diretor de cinema e como o elenco coadjuvante ao mesmo tempo. O outro tipo de jogador, nós chamamos simplesmente de “jogador”. Cada jogador cria e retrata um único #iHunter. Eles ajudam a guiar a história. Eles vão criar interações dinâmicas e dramáticas entre os personagens. Eles resolvem os problemas. Eles são as estrelas do show.

FATE E O PLANO

#iHunt é baseado em um jogo chamado Fate, da Evil Hat Productions. É um jogo excelente. Nós recomendamos que você leia o Livro de Regras Básico de Fate.

Fate é um jogo fortemente baseado em narrativa. Se você já jogou outros estilos de RPG que focam mais nas estatísticas e em “vencer”, Fate pode parecer um pouco estranho. O jeito de vencer em Fate é simplesmente contar uma história incrível.

O #iHunt especificamente é um jogo de terror econômico. É um jogo sobre pessoas pobres arriscando suas vidas sem receber nem um obrigado e nem dinheiro suficiente. Mas como atores e público, nosso objetivo é apenas nos apaixonar por esses personagens e torcer para eles durante suas bizarras aventuras.

FIÇÃO EM PRIMEIRO LUGAR

Todas as regras no #iHunt presumem que a história vem em primeiro lugar. Primeiro descreva o que o seu personagem está tentando fazer, e depois escolha as habilidades e a ação em que isso se encaixa.

AÇÕES BÁSICAS

A forma como lidamos com as regras no #iHunt é simples: se os personagens estão fazendo algo que nos faz pensar que os riscos e consequências em potencial serão interessantes e nós queremos que os dados nos ajudem a tomar decisões sobre a história, nós rolamos os dados.

Quando rolamos os dados, nós fazemos uma das **QUATRO AÇÕES BÁSICAS**.



Quando você está agindo contra o cenário, quando você está tentando lidar com um desafio no universo, quando há um problema que precisa ser解决ado, você **SUPERA UM OBSTÁCULO**.



Quando você precisa preparar as ferramentas para uma ação posterior, quando você quer ajudar um companheiro, quando você não consegue resolver um problema sem etapas intermediárias, você **CRIA UMA VANTAGEM**.



Quando você precisa superar um oponente vivo, quando você precisa causar dano, quando você precisa destruir reputações, quando você só precisa bater em alguém, você **ATACA**.



Quando algo te ataca, ou tenta criar uma vantagem sobre você, você pode tentar impedir. Você pode se **DEFENDER**.

Você pode aprender mais sobre as ações básicas na >>**PÁGINA 30**.

AÇÕES NORMAIS E VANTAGEM

Há dois tipos básicos de rolagens de dados: rolagens normais e rolagens com Vantagem.

ROLAGENS NORMAIS

Rolagens normais usam os quatro dados Fate. Você conta os dados resultantes: cada **+** soma +1, cada **-** é -1, e cada **█** é ignorado. Isso quer dizer que você estará rolando entre -4 e +4, com forte tendência a -2 e +2. Você adiciona um valor de habilidade a esse número, e esse é o resultado da rolagem. Moleza.

A VANTAGEM

A Vantagem é uma regra que reflete as diferenças de poder. Em um conflito, normalmente um dos lados já começa com uma vantagem. (Mais sobre isso na >> **PÁGINA 34**.) Quando você faz uma rolagem com vantagem, você rola três dados Fate, em vez de quatro. Além deles, você rola um dado normal de seis lados. Nós chamamos esse dado de **DADO DE VANTAGEM**. Adicione o total para um resultado de -2 até +9. Depois, adicione o seu valor de habilidade para chegar ao resultado final.

RESULTADOS E A PROGRESSÃO

Quando você tiver o resultado de cada estilo de rolagem, compare com o da **OPOSIÇÃO**, conforme determinado pela pessoa que estiver Dirigindo. Existem dois tipos de oposição — passiva e ativa. A quantidade que você tiver a mais que a oposição se chama **VIRADA**. Viradas influenciam o resultado da ação. Um sucesso acima de 3+ se chama **SUCESSO COM ESTILO**.

OPOSIÇÃO ATIVA

Quando dois personagens se opõem, há OPOSIÇÃO ATIVA. Isso é geralmente representado pelas ações **ATACAR** e **DEFENDER**, mas nem sempre. Nesses casos, compare o resultado da ação defender com a de atacar. O ataque precisa exceder o resultado da defesa para ter sucesso. Você pode descobrir mais sobre os resultados dessa ação específica na >>**PÁGINA 28**.

OPOSIÇÃO PASSIVA

Quando um personagem age contra o cenário e não tem nada ativamente lutando contra ele, esse personagem precisa superar uma **OPOSIÇÃO PASSIVA**. Nesses casos, a rolagem precisa exceder a oposição passiva. A oposição passiva é um número estático, escolhido pelo Diretor ou Diretora, que seja um reflexo da complexidade e dificuldade geral da tarefa. Para isso, usamos a **PROGRESSÃO**.

A PROGRESSÃO

+8	Lendária
+7	Épica
+6	Incrível
+5	Ótima
+4	Grande
+3	Boa
+2	Razoável
+1	Média
0	Medíocre
-1	Básica
-2	Terrível

A progressão é a ferramenta que usamos para determinar oposições passivas para ações. É uma série de valores numéricos de oposição, junto com adjetivos que servem para ajudar o Diretor ou Diretora a determinar exatamente qual grau de dificuldade uma ação deve ter. Os adjetivos são apenas exemplos! Você pode criar sua própria progressão, você pode descrever as coisas de outra forma para a mesa, tanto faz! Os exemplos só estão lá para te ajudar a pensar de forma descritiva. Tente não dizer só “a oposição é +3”. Fate é um jogo de narrativa, de história, então pode descrever tudo!

PROGRESSÃO, SIMPLIFICADA

A progressão tem um total de onze degraus, então é difícil lembrar de tudo. Se a oposição for menor do que 1, você provavelmente não precisa nem se preocupar. Então, pense na progressão como se fosse algo assim: “não vale nem a pena rolar”, +2, +4, +6, e +8. Um risco normal é +2. Uma dificuldade grande é +4. Dificuldade incrível é +6. E lendária é +8. Assim é bem mais fácil de lembrar!

PONTOS DE DESTINO

Cada jogador tem uma reserva de **PONTOS DE DESTINO**. Esses são os marcadores que você gasta e troca para influenciar a história de formas específicas. Manter o fluxo de pontos de destino é uma parte essencial de um bom jogo de #iHunt.

Existem quatro formas principais de usar os pontos de destino:

INVOCAR UM ASPECTO

Aspectos são características de jogo que cada personagem ou cena tem. São apelidos e descrições, como por exemplo “Viveu Demais Para Morrer”. Aspectos podem ser **INVOCADOS**, que é fazer uma invocação para usar seu lado positivo. Você invoca aspectos depois de fazer uma rolagem de dados, e gastando um ponto de destino. Um aspecto invocado adiciona +2 ao resultado da sua rolagem, ou permite que você role novamente. Normalmente você vai querer guardar essas novas rolagens apenas para quando tirar -2 ou pior.

Por exemplo, Viveu Demais Para Morrer pode ser invocada para dar +2 a uma ação de defesa usada para salvar a vida do personagem.

DECLARANDO UM DETALHE DA HISTÓRIA

Gastando um ponto de destino, você também pode **FAZER UMA DECLARAÇÃO SOBRE A CENA** que esteja fora da influência direta do seu personagem. Você pode inventar um fato sobre a cena, modificar alguma coisa, ou introduzir algo novo. Você não pode contradizer algo já estabelecido, e o Diretor ou Diretora é quem bate o martelo sobre até onde você pode ir.

CHAMANDO UM ASPECTO

Cada aspecto tem também um lado negativo. Qualquer um pode CHAMAR um aspecto apresentando um ponto de destino e explicando como isso é uma complicação. Se o seu aspecto for chamado, você tem duas escolhas:

 **Aceitar o chamado.** Pegue o ponto de destino e coloque-o na sua reserva. O lado negativo do seu aspecto vai influenciar a história do seu personagem de forma significativa, e vai causar problemas.

 **Recusar o chamado.** Rejeite o ponto de destino e gaste um dos seus próprios pontos. Recusar esse lado negativo cria um novo aspecto para a cena, que reflete essa complicação. A qualquer momento você pode perguntar ao Diretor ou Diretora se um dos seus aspectos pode ser chamado. No nosso exemplo, Viveu Demais Para Morrer pode ser chamado para retratar como as dores e dificuldades da idade atrapalham seu personagem.

APOSTAR UM ASPECTO

Em casos raros, jogadores podem **APOSTAR** um aspecto. Isso coloca o dono do aspecto em uma sinuca de bico entre duas escolhas ruins. Para jogadores normais, apostar usa a vantagem, e você a sacrifica para fazer isso. Já quem estiver Dirigindo pode apostar cada jogador ou jogadora uma vez por capítulo sem precisar de vantagem. Diferentemente de chamados, uma aposta não pode ser recusada.

TEMAS SENSÍVEIS E NÍVEIS

Este é um jogo difícil, que lida com temas pesados. Para algumas pessoas, esses temas podem ser um gatilho, ou simplesmente algo perturbador. Por isso, nós criamos uma regra chamada **TABELA DE NÍVEIS** que permite aos jogadores refletir sobre o que se sentem confortáveis em interpretar, e comunicar isso para a mesa. Você pode encontrar tabelas de níveis para imprimir, além de outros recursos, na Wiki de San Jenaro, sanjenaro.wiki.

OS NÍVEIS

Esses são os níveis que você vai encontrar na tabela. Como jogadores, vocês podem usar cada um dos níveis a seguir para comunicar seu nível de conforto com os temas do jogo.

TUDO OK

Este nível significa que você não tem nenhum problema com o assunto não só aparecer no jogo, mas inclusive se for descrito de forma explícita, ou se for um elemento essencial e central à trama. A série de filmes Sexta-Feira 13, por exemplo, teria o tema “Morte Violenta” como Tudo Ok.

OK EM CENA

Este nível significa que algo pode acontecer em cena e com os caçadores, mas que a trupe não deve abusar das descrições explícitas. Se “Morte Violenta” for Ok em Cena, alguém pode ativamente esfaquear e matar suas vítimas na história, mas não irá explicar em detalhes como as vítimas tentaram segurar seus órgãos internos com as mãos enquanto o sangue escorria dos seus lábios como espuma.

OK FORA DE CENA

Este nível significa que tudo bem se o tema aparecer na história, mas não deve acontecer durante o jogo ao vivo. Por exemplo, se “Morte Violenta” for Ok Fora de Cena, personagens podem chegar a uma cena e encontrar um cadáver brutalmente assassinado, porque o ato de violência ocorreu longe das câmeras.

LIMITE

Este nível quer dizer que o assunto está completamente proibido na mesa. Não pode acontecer em cena, fora de cena, ou mesmo em materiais de segundo plano. Se “Violência Sexual” é um Limite, os jogadores não podem nem incluir isso no passado de seus personagens de forma que seja mencionada durante o jogo.

COMIGO NÃO

Este nível significa que você não liga se o assunto ocorrer no jogo, desde que não seja com a sua personagem especificamente. Isso não é exatamente um nível, mas modifica os outros níveis. Por exemplo, se você marcar “Perda de Autonomia” como Ok em Cena, mas Comigo Não, você está de acordo com isso ocorrer com qualquer outro personagem, menos com o seu.

INTERVALOS COMERCIAIS

Como jogadores, vocês sempre têm o direito de pedir um intervalo. Nós chamamos isso de “Intervalos Comerciais”. Se as coisas estiverem ficando pesadas demais, se você precisa de um tempo, se você precisa mudar alguma coisa para ficar mais confortável, peça um intervalo comercial. Pare por 10 minutinhos. Conversem. Descubram a melhor maneira de continuar. Sejam adultos. Divirtam-se.

1: PERSONAGENS

Neste capítulo, explicamos com quem você está jogando, e como montar seu #iHunter. Você também pode usar a equipe pré-criada no Apêndice 2 na >>[PÁGINA 66](#).

QUEM SÃO OS #IHUNTERS?

#iHunt não é para qualquer um. #iHunt é mais focado em millennials, que neste livro quer dizer, em geral, pessoas que nasceram entre 1980 e 2000. Mas isso está longe de ser o único tipo de pessoa que caça. A maioria dos #iHunters tem um emprego, e estão caçando para ajudar nas contas. #iHunters tendem a ser pessoas que caem por entre as rachaduras da sociedade, porque não têm a mesma segurança e estabilidade que se espera na nossa sociedade atual. Você provavelmente está jogando como alguém que não tem nenhuma esperança de comprar uma casa própria. Você está jogando como alguém que está a 400 reais de um desastre que pode mudar sua vida completamente. Você está jogando como alguém que provavelmente deixa de pagar por coisas que outras pessoas consideram essenciais, para ajudar a esticar o dinheiro do mês. Você está jogando como alguém que pode não ser uma super guerreira especialista, mas que tem que fazer um monte de merda ridícula só pra conseguir sobreviver, e sabe como adaptar essas habilidades de sobrevivência para infinitas situações.

EQUIPES

#iHunters normalmente caçam em grupos, porque é muito mais seguro se você tiver um grupo de pessoas pra te apoiar. Caçar sozinho significa que se você tropeçar e cair, tem um monstro em cima de você e você já era. Caçar em equipe significa que você tem alguém para distrair o monstro e alguém pra te ajudar a levantar. Além disso, uma equipe garante que vocês vão ter várias habilidades e experiências diferentes. Como caçadores tendem a pensar fora da caixa na hora de lutar, habilidades diferentes rapidinho se tornam uma grande caixa de ferramentas para os #iHunters mais criativos. Nós definimos os caçadores de acordo com sua abordagem à caça. Nós chamamos essas abordagens de **TARAS**.

TARAS

A tara de um caçador é a forma como ele aborda a caça, e também uma vaga associação de caçadores com ideias parecidas. Por que chamamos de taras? Simples, porque isso faz as pessoas desviarem o olhar, com vergonha. É um jeito de falar sobre a caça em público com segurança. Existem quatro taras básicas, mas também tem outras muito mais especializadas que nós não vamos explorar aqui. (Elas estão nas zines de #iHunt e na coleção de livros da temporada.), e nem todo caçador se identifica como parte de uma tara. Essas são as quatro taras básicas, e nós vamos dar mais detalhes sobre elas mais pra frente nesta seção:

- ⌚ **MALINAS:** Caçam com conhecimento. Aprendem como funcionam os monstros.
- ⌚ **CAVALOS:** Lutam com força bruta. Vão direto na jugular.
- ⌚ **FUIS:** Lutam com ferramentas. Criam, invadem e quebram para vencer.
- ⌚ **OS 66:** Lutam com a comunidade. Organizam as pessoas para resolver problemas.

Cada membro de uma tara tem algo como um truque, chamado **MANOBRA DA TARA**.

ASPECTOS

A parte mais importante de qualquer personagem, em termos de jogo, é o que nós vamos chamar de **ASPECTOS**. São frases curtas, expressões ou epítetos que ajudam a descrever os personagens e os elementos da cena. Cada personagem tem seis aspectos. Quatro deles são de categorias específicas, e o resto são aspectos “flutuantes”, eles podem ser o que você quiser para complementar a personagem.

BONS ASPECTOS

Bons aspectos nos dizem algo fundamental sobre o seu personagem. Além disso, eles são “facas de dois gumes”. Eles devem ter um lado positivo e um negativo que sejam bem óbvios, para facilitar invocações e chamados, como nós explicamos na >>**PÁGINA 6**. Tem uma seção só pra criação de aspectos na >>**PÁGINA 38**. Lá tem conselhos para criar aspectos, além de um monte de exemplos.

Vamos falar das quatro categorias de aspectos de personagens. Seu caçador ou caçadora vai ter um de cada um desses:

Alto-conceito

O seu **ALTO CONCEITO** é o jeito mais simples de descrever sua personagem. Imagine que você está falando com um amigo sobre o seu personagem preferido de uma série de TV. Como você descreveria esse personagem em menos do que uma sentença? Esse é o seu alto conceito.

Drama

O seu **DRAMA** é um problema persistente e recorrente na vida da sua personagem. É aquela coisa que volta e meia aparece pra encher o saco.

Emprego

O seu **EMPREGO** é exatamente isso — é o trabalho que a sua personagem faz quando não está caçando. As palavras deste aspecto precisam refletir o relacionamento da sua personagem com o trabalho. Alguns caçadores são caçadores em período integral; se esse for o seu caso, use este aspecto para espelhar o relacionamento da sua personagem com esses bicos em tempo integral.

Quadro dos Sonhos

O seu **QUADRO DOS SONHOS** é um objetivo, alguma coisa que a sua personagem queira alcançar. Isso é um tipo especial de aspecto, pois nunca pode ser completamente bloqueado ou desmentido. Você pode colocar barreiras e complicações no caminho para atingir aquele objetivo, mas ele nunca poderá ser completamente negado.

Aspectos Livres

Você tem direito a dois **ASPECTOS LIVRES**, que não precisam ser parte de nenhuma categoria específica. Eles existem para ajudar a dar vida à sua personagem. Nossa conselho é não se preocupar em preencher essas coisas antes do jogo começar, a não ser que você já tenha uma ideia bem concreta em mente. É melhor deixar isso em branco, e preencher só quando a história pedir. Você pode fazer isso com qualquer aspecto, na verdade, mas esses dois aspectos extras são especialmente bons pra isso.

HABILIDADES

Cada personagem tem uma coleção de habilidades, que é como se fossem “profissões”. A verdade é que, sendo um millennial e um #iHunter, você tem que pegar todas as suas variadas habilidades e usá-las de formas criativas pra resolver problemas. Se a única coisa que você tem é um martelo, é melhor começar a martelar essa porra.

HABILIDADES INICIAIS

Habilidades são classificadas de +1 a +4 no começo do jogo, mas podem chegar a mais do que +4 com o tempo. Você tem uma pirâmide de habilidades – você começa com uma habilidade de +4, duas de +3, três de +2 e quatro de +1.

Assim como os aspectos, não precisa preencher tudo no começo do jogo. Nós só recomendamos começar com pelo menos as suas habilidades de +4 e +3.

A LISTA

Esses são os conjuntos de habilidades. Em circunstâncias normais, cada um pode ser usado para alguma das quatro ações (superar, criar uma vantagem, atacar e defender). Com as manobras da tara, você pode usá-las para ações adicionais.

Habilidade	Superar	Criar uma Vantagem	Atacar	Defender
Acadêmico/a	X	X		
Assassino/a		X	X	
Atleta (Modifica o Estresse)	X	X		X
Lutador/a	X	X	X	X
Trambiqueiro/a	X	X		X
Guerrilheiro/a	X	X		
Hacker	X	X		
Influencer	X	X	X	
Investigador/a	X	X		
Criador/a	X	X		
Médico/a	X	X		
Ocultista	X	X		
Organizador/a	X	X		
Profissional	X	X		
Socialite	X	X		X
Assistente Social	X	X		X
Espião	X	X		X
Sobrevivente (Modifica o Estresse)	X	X		X

Saiba mais sobre o que cada conjunto de habilidades engloba na >>**PÁGINA 62**.

MANOBRAS

Cada #iHunter tem suas MANOBRAS, que são estratégias, truques e talentos derivados das suas habilidades. No começo do jogo, você pode escolher duas manobras. Você ganha uma manobra adicional de graça relacionada com a tara que você escolheu. Além disso, você pode gastar um retorno, 1-por-1, para manobras adicionais. Você encontra mais conselhos para criar manobras na >>**PÁGINA 56** além de alguns exemplos na >>**PÁGINA 64**.

RETORNO

Você começa cada episódio de #iHunt com um número de pontos de destino. Esse número é o seu **RETORNO**. A cada episódio, você volta para esse número, não importa se você estava com menos ou com mais do que isso. O Retorno padrão no início é de cinco pontos. Você pode gastar seu retorno para comprar manobras adicionais, 1-por-1. Você ganha retornos adicionais cada vez que tirar uma Selfie de Mudança de Vida (veja >>**PÁGINA 43**.)

ESTRESSE E CONSEQUÊNCIAS

Em um jogo de #iHunt, personagens sofrem danos físicos e mentais, que podem tirá-los do jogo ou diminuir suas capacidades. **ESTRESSE** não tem grandes repercussões — você se recupera ao final de cada cena. **CONSEQUÊNCIAS** causam danos mais duradouros, com um impacto muito maior na história. Quando você sofre dano, você “divide” esse dano entre seu estresse e suas consequências. Se você não tiver nenhum espaço de estresse ou consequências disponível, você está **FORA DE CENA**.

ESTRESSE

Você tem dois “caminhos de estresse”, um caminho mental e um caminho físico. Cada caminho consiste em três ou mais caixas, cada uma representando um ponto de dano reduzido. Você começa com três caixas de estresse físico e três de estresse mental. No entanto, cada caminho pode ganhar uma caixa para cada ponto de uma habilidade específica, então esses caminhos geralmente terão entre três e sete caixas.

Para **ESTRESSE FÍSICO**, adicione seus pontos de habilidade de Atleta.

Para **ESTRESSE MENTAL**, adicione seus pontos de habilidades de Sobrevivente.

CONSEQUÊNCIAS

Personagens normalmente têm três espaços para **CONSEQUÊNCIAS**. Esses três espaços são rotulados consequência **LEVE**, **MODERADA** ou **GRAVE**. Cada tipo de consequência pode absorver um número diferente de dano — você pode absorver até no máximo aquela quantidade, mas qualquer quantidade absorvida por uma consequência vai “preencher” o espaço, então seja inteligente ao usá-las para absorver o máximo de dano possível.

Consequências preenchidas são aspectos especiais que podem ser usados livremente como pontos negativos contra o seu personagem, seja através de invocações ou de chamados. Cada vez que uma consequência é preenchida, ela vale uma invocação ou chamado contra o personagem por cena.

Normalmente você tem um espaço para cada tipo de consequência. No entanto, com as habilidades de Sobrevivente ou Atleta em 5+, você ganha um espaço adicional de consequência leve para cada. Sobrevivente te dá apenas uma consequência mental. Atleta te dá apenas uma consequência física.

GUIA RÁPIDO DE REFERÊNCIA PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Para criar um #iHunter, você vai precisar das coisas a seguir, mas após cada seção, há uma nota com o “Mínimo Necessário”, que diz os detalhes mínimos que você precisa para começar.

SEIS ASPECTOS

Você precisa de seis aspectos, sendo que um deve ser um **ALTO CONCEITO**, um **DRAMA**, um **QUADRO DOS SONHOS** e um **EMPREGO**. Além disso, você vai precisar de dois aspectos fora das categorias.

Mínimo Necessário: Comece apenas com o alto-conceito, e construa os outros conforme for precisando.

TARA

A maioria dos #iHunters tem uma tara, um tipo de abordagem para a caça. Cada tara tem uma manobra de tara grátis que todos os membros possuem.

 **MALINAS:** Caçam com conhecimento. Estudam como funcionam os monstros.

 **CAVALOS:** Lutam com força bruta. Vão direto na jugular.

 **FUIS:** Lutam com ferramentas. Fazem, invadem e quebram para vencer.

 **OS 66:** Lutam com a comunidade. Sabem organizar as pessoas para resolver problemas.

Mínimo Necessário: não se preocupe com a tara por enquanto.

HABILIDADES

#iHunters começam com um conjunto de habilidades em +4, dois em +3, três em +2 e quatro em +1.

Mínimo Necessário: escolha só as habilidades de +4 e +3.

MANOBRAS

#iHunters começam com duas manobras livres. Além disso, eles têm mais uma manobra se forem membros de uma tara. Manobras adicionais podem ser compradas com retorno, de 1-por-1.

Mínimo Necessário: não escolha as manobras. Preencha essa parte quando for necessário durante o jogo.

ESTRESSE E CONSEQUÊNCIAS

#iHunters têm dois caminhos de estresse – físico e mental. Cada caminho tem três caixas. Estresse físico ganha uma caixa adicional para cada nível da habilidade de Atleta. Estresse mental ganha uma caixa adicional para cada nível da habilidade de Sobrevivente. #iHunters têm uma caixa de consequências leve, moderada e grave.

Mínimo Necessário: você pode ainda não ter preenchido todas as suas habilidades, mas a não ser que as suas habilidades de Sobrevivente ou Atleta sejam de +3 ou +4, não se preocupe com o estresse até ele aparecer.

MÍNIMO NECESSÁRIO PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Sinceramente, o básico do básico que você vai precisar para começar a jogar com o seu #iHunter é um **ASPECTO ALTO-CONCEITO, UM CONJUNTO DE HABILIDADES +4, DOIS CONJUNTOS DE HABILIDADES +3**, talvez uma tara e a manobra de tara correspondente, e só.

O EPISÓDIO PILOTO

Se você estiver jogando mais do que uma única sessão de #iHunt, nós recomendamos que a sua primeira sessão seja o "episódio piloto". Pense em um piloto de uma série de TV. As coisas podem mudar do piloto para o resto da série. Ele serve principalmente para estabelecer o que vem por aí, e para o público começar a conhecer os personagens. Para o episódio piloto, use os passos do mínimo necessário para criação de personagem da página anterior. Sério, não precisa gastar mais do que 5 ou 10 minutos para montar as partes essenciais do seu personagem. Durante o piloto, os jogadores irão trabalhar com o Diretor ou Diretora para decidir alguns elementos importantes:

CENAS DE DESTAQUE

Durante o piloto, o objetivo principal é conhecer, e consequentemente construir, os personagens. Você faz isso através de **CENAS DE DESTAQUE**. São cenas curtinhas, geralmente só uma rolagem de dados, talvez com cinco minutos cada, que vão permitir que o seu personagem realmente brilhe. Conforme você vai fazendo essas rolagens, vai preenchendo suas habilidades e manobras. Se os dados não forem tão bonzinhos, você pode incluir aspectos adicionais.

CONFLITOS INICIAIS

Quando estiver descobrindo quem são os personagens, você também vai querer já ir definindo como é o relacionamento deles com o resto do mundo. Isso pode ter como foco coisas como os aspectos do emprego e de drama, mas não deve parar por aí. Por que a vida é difícil para essa equipe? Jogue para descobrir. Use cenas curtas e contundentes para mostrar suas dificuldades e como eles precisam superar os perrengues toda hora.

PERSONAGENS ICÔNICOS

O Diretor ou Diretora precisa construir alguns personagens que vão ajudar a dar vida ao cenário. Eles podem ser vilões, coadjuvantes, ou quem quer que seja que o Diretor ou Diretora ache que vai ajudar a comunicar os ideais do cenário.

ELenco

Nós gostamos de imaginar a aparência dos nossos personagens, então procure algumas fotos de atores, ou outras imagens por aí. Isso ajuda a passar uma ideia do seu personagem através de imagens. A Wiki de San Jenaro (<http://sanjenaro.wiki>) tem algumas ferramentas para ajudar a montar visuais para as suas histórias em #iHunt.

CONCLUSÃO

Quando terminar, você deve ter a maior parte das fichas de personagens preenchidas. Não 100%, mas pelo menos 75% da ficha deverá estar completa neste momento.

Após essa sessão, fique à vontade para alterar e ajustar o que você precisar para expressar melhor o personagem que você tem em mente. Mude a sua foto do elenco. Troque de habilidades. Escolha novas manobras. Lembre-se, isso é um piloto! As coisas mudam.

2: TARAS

Existem quatro taras principais, e potencialmente infinitas taras menores. Uma tara é definida pela forma com que ela aborda a caça. Claro, cada caçador tem que se adaptar e ajustar suas táticas para cada situação, então isso é só o método principal e um jeito generalizado de categorizar os caçadores.

O que você precisa saber sobre as taras é que elas são em grande parte informais, e que elas não são exatamente organizações. Existem alguns laços subentendidos que os unem. Por exemplo, os vários Fuis e Malinas têm redes online organizadas para compartilhar informações e dividir recursos, mas essas redes são apenas fóruns normais à base de convites – você não vai precisar de uma carteirinha nem nada para entrar nelas, só alguém que garanta que você é um caçador e que você é gente boa. Na verdade, é quase o contrário. Muitos Cavalos acabam entrando em fóruns de Malinas, por exemplo, porque às vezes eles precisam encontrar informações rápido. Talvez uma Malina conhecida possa conseguir ajuda de graça, ou uma “troca de favores” com mais facilidade do que o Cavalo do nosso exemplo, e talvez essa Malina esteja em outros grupos de mensagens diretas mais exclusivos, mas ambos estão no mesmo fórum.

MANOBRAS DE TARA

Em geral, os membros de uma tara não são diferentes dos outros caçadores. Eles têm os mesmos aspectos, as mesmas habilidades, manobras, etc. à disposição. No entanto, as taras têm uma mecânica diferente de vantagem: elas têm as manobras de tara. Manobras de tara geralmente são mais fortes ou pelo menos mais versáteis do que manobras normais. Neste livro, cada tara tem quatro manobras de exemplo, mas essa não é a lista completa – vai ter mais coisa no material suplementar.

A primeira na lista é uma manobra de fundação. É aquela que todos os membros têm. As outras três precisam ser compradas com retornos como qualquer outra manobra. No entanto, só os membros daquela tara podem comprar essas manobras porque elas vêm dessas redes informais de treinamento e mentoria que as taras oferecem.

SUBGRUPOS

Cada tara é definida, de forma informal e grosseira, por uma abordagem. No entanto, se você olhar de perto a forma como essas taras agem, cada uma tem suas subcategorias que se destacam e fazem surgir diferenças ideológicas. Todos os Cavalos são definidos pela sua forma direta de abordar a caça através da força física. No entanto, não são todos que partem diretamente pro combate um-contra-um. Alguns agem fazendo uso do local em que estão. Outros vão para o combate direto. Outros utilizam táticas de grupo implacáveis e eficientes. Veja bem, todos eles podem fazer todas essas coisas, claro, mas caçadores priorizam métodos e táticas específicos. Eles têm uma caixa inteira cheia de ferramentas – não só um martelo – mas quando eles acham uma ferramenta que funciona bem, eles abusam dela até cansar.

Nas descrições das taras a seguir, os subgrupos estão em **NEGRITO**.

As três manobras adicionais de cada tara listadas embaixo de cada uma refletem esses três subgrupos. Elas não são restritas a esses subgrupos, mas apenas ajudam a representar as abordagens específicas desses membros da tara. Um membro pode escolher livremente entre essas três manobras adicionais – elas só vão custar um retorno.

ATIRANDO PRA TODO LADO?

Ok, então você está montando a sua equipe. Todo mundo está fazendo o seu próprio #iHunter. Você precisa de uma Malina para informações, um Cavalo para lutar, um Fui para as partes de tecnologia e um 66 para lidar com pessoas? Bom... não. Você precisa ter cuidado para não sobrepor demais as habilidades? Bom... não.

A questão é que o #iHunt e o sistema Fate não são muito rígidos com relação às habilidades dos personagens, e o foco é adaptar e se ajustar às necessidades da história. Não tem absolutamente nada que diga que uma equipe de #iHunters precisa contemplar todas as possibilidades, e menos ainda que você não pode ter dois ou mais do mesmo tipo de caçador em uma história. Você pode até montar uma equipe só com cinco Cavalos! Tá tudo bem! Pode fazer!

A gente recomenda que você não tenha muita sobreposição de manobras, mas essa é só uma sugestão. Você não precisa de uma grande variedade de ferramentas para resolver um problema no #iHunt, mas você provavelmente vai querer ter personagens que tenham seu próprio estilo e personalidade, porque o #iHunt é mais um jogo sobre estilo e personalidade do que um jogo focado em escolhas táticas e estratégicas.

Jogue com os personagens que você quiser. Divirta-se. Monte uma equipe com uma explosão de personalidades, e depois descubra como elas trabalham juntas e como essa mistura funciona para resolver problemas.



MALINAS



Malinas sabem das coisas. Elas procuram por conhecimento que os monstros não querem que os outros saibam, e manejam esse conhecimento como se fosse uma arma. Para a Malina, não existe informação irrelevante— sempre tem algo importante se você estiver disposta a se aprofundar o suficiente nos detalhes. Malinas são aquelas das montagens de pesquisa, debruçadas sobre livros empoeirados e repositórios da *dark web*. Elas escavam todas as traduções de antigos contos de fadas e quando algum idiota na rua fala pra elas “você devia ler o original, é super macabro”, elas dão risada. Elas sabem o que tem por aí, e macabro não é nem o começo.

SUBGRUPOS

VIGIAS são os bibliotecários de ação do mundo #iHunt. Eles colecionam conhecimento escondido. Eles sabem onde encontrar respostas para perguntas que não era nem para a humanidade saber que existem. Eles tendem a construir fortes redes de informação, especialmente porque é preciso um tipo muito específico de personalidade para ir atrás desse tipo de tradição, e essas poucas pessoas espalhadas pelo mundo precisam se unir. Além do mais, uma noitada de filmes de terror com um monte de mestres de tradição acaba ficando uma coisa super pedante.

ARCANISTAS não são feiticeiros ou bruxas — eles só sabem alguns #lifehacks mágicos. Arcanistas estudaram truques sobrenaturais; proteções, maldições, etc., e usam esses truques contra as próprias criaturas sobrenaturais de quem roubaram. Arcanistas precisam caminhar em uma linha tênue, para não serem taxados de “monstros” e acabar na mira de um contrato #iHunt também.

ALQUIMISTAS fazem poções, cataplasmas, pílulas, pomadas, qualquer coisa. Eles estão fazendo uma versão sobrenatural de “Viva melhor com química!”. Às vezes eles fazem papel de suporte, oferecendo truques e extratos para seus compatriotas para melhorar suas performances e mantê-los vivos frente a qualquer coisa. Às vezes eles só gostam muito de drogas. Quem somos nós para julgar?

MANOBRAS DE MALINAS

Seu personagem Malina ganha **SABE DAS COISAS** de graça. **MESTRE DA PESQUISA, POÇÕES** e **EMBRUXAÇÃO** podem ser comprados com o retorno.

SABE DAS COISAS

Malinas são reis e rainhas do conhecimento. Essa manobra básica te permite “segurar” um aspecto situacional relacionado ao seu conhecimento sobre monstros. Você pode manter um aspecto como esse por quanto tempo você quiser, e ele tem uma invocação grátis em qualquer cena em que for relevante. Mas para usar um novo aspecto, você precisa abandonar o outro, e ele some.

MESTRE DA PESQUISA

Os **VIGIAS** desenvolveram esse truque que infelizmente não é uma arte marcial reconhecida, mas te deixa muito bom em montagens de pesquisa. Quando você tem uma cena dedicada à pesquisa, você sempre tem a vantagem. Além disso, enquanto você tiver acesso a um aspecto situacional relacionado a alguma pesquisa que você tenha feito, você pode usar as habilidades de Acadêmico ou Ocultista para ações de defesa. Isso pode aparecer em algo como amuletos de proteção, círculos de sal, teoria econômica avançada, ou outras coisas que você tenha juntado para se proteger.

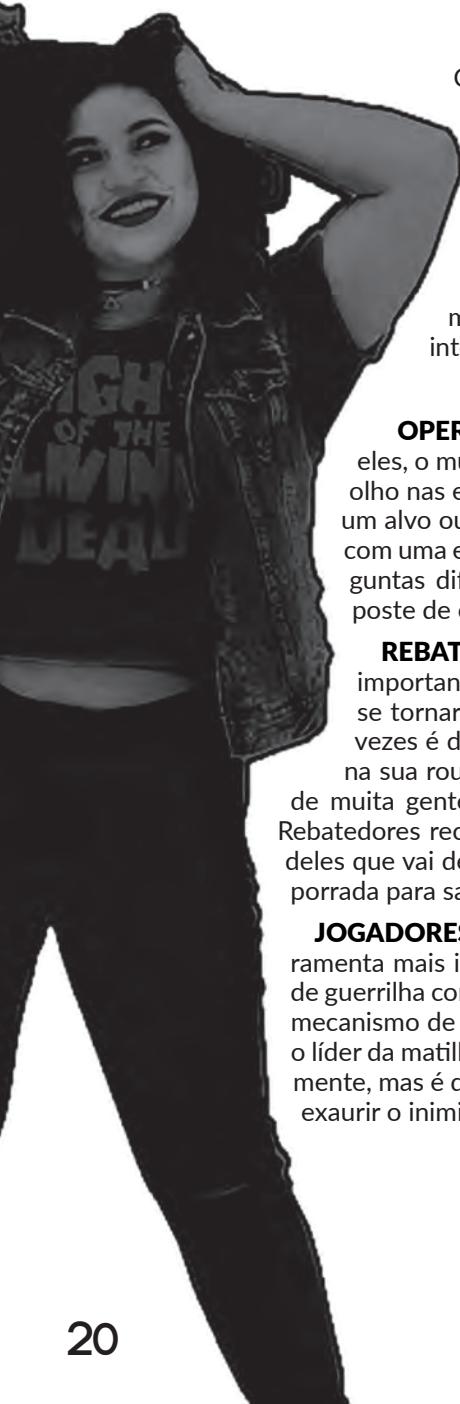
POÇÕES

ALQUIMISTAS podem fazer “poções”, que são tipo drogas normais só que em garrafinhas ridículas. Poções de alquimista te tornam mais forte, mais rápida, mais gostosa, mais maravilhosa. Se você investir um ponto de destino para fazer uma poção, você pode ligá-la a um aspecto para compensar os seus efeitos. Quando alguém beber a poção, essa pessoa ganha aquele aspecto e duas invocações de graça. Se for um veneno ou uma poção negativa, o aspecto vai existir só para chamados, e você ganha dois de graça se conseguir fazer algum coitado beber sua poção.

EMBRUXAÇÃO

ARCANISTAS Malinas literalmente estudam magia. É aquela magia bem da pequena, mas é magia mesmo assim. Cada vez que você fizer essa manobra, você pode escolher dois pontos de dons mágicos para representar seu conhecimento estranho sobre magia. Mas se você pegar alguma outra coisa, você precisa descobrir como seu personagem irá fazer isso com um ritual simples ou com magia de símbolos. Pague qualquer custo de essência com estresse mental ou físico, 1-por-1, você escolhe a combinação. Nós criamos um punhado de exemplos de dons mágicos na >>**PÁGINA 52**, mas você vai encontrar muito mais coisa no Livro de Regras Básico #iHunt.

CAVALOS



Cavalos lutam. Bom, claro, tecnicamente qualquer caçador pode lutar. Mas Cavalos transformaram isso em uma arte. Só que em vez de pincéis e canetas, essa arte envolve chutes na virilha e estacas no coração. Sim, quase todos os caçadores lutam (ou matam), durante a temporada de caça, mas para os Cavalos, essa é a razão da existência da temporada. Cavalos são especialistas em lidar com o momento mais importante da caça — a execução. Duplo sentido intencional.

SUBGRUPOS

OPERATIVOS não precisam portar armas, porque para eles, o mundo é uma arma. Aonde quer que eles vão, estão de olho nas entradas, saídas, e maneiras em potencial de eliminar um alvo ou de se defender de um ataque. Por que andar por aí com uma estaca que pode levar a polícia a te fazer algumas perguntas difíceis quando você pode simplesmente usar aquele poste de cerca para matar o vampiro?

REBATEDORES focam no corpo como a ferramenta mais importante da caça. Um rebatedor é alguém que se apura até se tornar a máquina de matar mais aterrorizante possível. Às vezes é difícil responder à pergunta, “De quem é esse sangue na sua roupa?” Porque, pra falar a verdade, pode ser o sangue de muita gente e não é como se você fosse ficar anotando, né? Rebatedores recebem o apoio de sua equipe, mas no fim, é a arma deles que vai decapitar o monstro, e é o corpo deles que vai levar a porrada para salvar todo mundo.

JOGADORES acreditam que a equipe, a unidade de caça, é a ferramenta mais importante na caixa. Eles se especializam em táticas de guerrilha com pequenas unidades, e transformam o grupo em um mecanismo de devastação implacável e eficaz. Um Jogador é como o líder da matilha, talvez não seja quem vai fazer a matança pessoalmente, mas é quem usa cada membro da matilha para atormentar e exaurir o inimigo em preparação para o golpe final.

MANOBRAS DE CAVALOS

Seu Cavalo ganha **A MELHOR DEFESA** de graça. **CONSCIÊNCIA SITUACIONAL**, **MACHUCA MAS NÃO DÓI**, e **ESPÍRITO DE EQUIPE** podem ser comprados com retornos.

A MELHOR DEFESA

A manobra de Cavalo básica te ensina que a melhor defesa é um bom ataque. Como você é um Cavalo forte e resistente, você sempre pode fazer algo ameaçador e dar uma surra em algum mané. Quando você tirar uma boa rolagem de ataque, você pode gastar um ponto de destino para “guardar” essa rolagem. Resolva o ataque normalmente, mas anote o total que você tirou, depois que todas as invocações e habilidades e todo o resto tiver sido somado. Em qualquer momento da mesma sessão, quando você estiver fazendo uma ação de defesa, você pode escolher “gastar” aquela rolagem que você tinha guardado, e usá-la ao invés da sua ação de defesa. Você pode fazer isso depois de rolar, igual a uma invocação, mas ela substitui o resultado da rolagem em vez de ser somada a ele.

CONSCIÊNCIA SITUACIONAL

OPERATIVOS são muito bons em lidar com o mundo ao seu redor. Quando um aspecto situacional seu, relacionado de alguma forma ao seu ambiente físico, for chamado ou apostado, você ganha um impulso. Não importa se você pagar para recusar, se você aceitar, tanto faz. Você encontra um jeito de virar a situação a seu favor. Além disso, quando você tiver um aspecto que refletia sua habilidade de utilizar o cenário como arma, ele é invocado como +3 em vez de +2.

MACHUCA MAS NÃO DÓI

REBATEDORES aprendem a elevar seus corpos além do que qualquer humano responsável deveria, e na volta ainda metem porrada. Quando você for atingido por dano vindo de algo físico, você pode gastar um ponto de destino para ignorar uma quantidade desse dano e mandá-lo de volta para seu atacante. Reduza o golpe em 2 e ganhe um impulso. Você só pode fazer isso uma vez por golpe. Além disso, cada vez que você pegar uma consequência grave, você imediatamente ganha a vantagem.

ESPÍRITO DE EQUIPE

JOGADORES usam o time como uma arma. Cada vez que alguém da sua equipe agir de acordo com o plano e gastar um ponto de destino para invocar um aspecto situacional que você criou, esse aspecto ganha uma invocação de graça. Uma vez por sessão, você pode gastar pontos de destino para reverter uma ação depois da rolagem de dados. Basicamente, você diz, “Aha! Era o que eu tinha planejado!” E aí você explica seu plano de contingência. A ação é reiniciada, devolva todos os pontos de destino gastos na ação inicial, e resolva a ação novamente.

FUIS

Fuis são hackers. Para os Fuis, a ferramenta mais importante é o acesso. Não há nenhum sistema que não possa ser invadido, explorado, e transformado em uma arma. Todo dia, conforme nossas vidas se tornam cada vez mais sufocadas por um estado de vigilância orwelliano, os Fuis enxergam oportunidades. Eles sabem que cada identidade, cada pessoa, cada monstro, todos estão vigiados e gravados em algum lugar; é só uma questão de encontrar o sistema certo. A equipe precisa entrar em um prédio e as portas da frente estão trancadas e vigiadas? Bom, é para isso que servem cópias das plantas do conselho de zoneamento e dados de mapeamento por satélite do IBGE, logicamente.

SUBGRUPOS

HACKERS são os experts em invasão do mundo moderno. Eles se especializam em tecnologia, invasões e quebra de sistemas. Eles manjam de truques de engenharia social para conseguir as senhas dos *Boomers*. Eles acham que o Incidente Max Headroom de 1987 (quando os sinais de duas emissoras de TV de Chicago foram sequestrados) foi um truque simples para distrair o público do que realmente fazem os guerreiros do teclado. Hackear o planeta, cara.

PILOTOS usam o hardware como os Hackers usam o software. Drones? Eles têm. Uma van cheia de equipamento de invasão? Já é. O que ninguém nos filmes parece entender sobre tecnologia e redes é que nem tudo está ligado direto na internet, e você não pode simplesmente hackear a mainframe a partir do seu navegador. Parte de conseguir acesso é chegar fisicamente aonde você precisa estar para o hacker conseguir trabalhar. É nisso que os Pilotos são bons.

ANARQUISTAS acreditam que a forma mais pura de hackear é destruir. A melhor maneira de entrar em um sistema é quebrá-lo em pedacinhos e pisar em cima. Para o Anarquista, destruir sistemas é algo natural. Cavalos conseguem destruir as coisas com armas e tal. Anarquistas conseguem destruir coisas com fita adesiva e elásticos. É a legião do boom, baby.



MANOBRAS DE FUI

Seu Fui ganha o **ESTOQUE DE FUI** de graça. **REFERÊNCIA HACKER**, **PILOTAGEM SAGAZ** e **ANARQUIA NO #IHUNT** podem ser comprados com retornos.

ESTOQUE DE FUI

Fuis lidam com ferramentas e tecnologia. Eles resolvem problemas. Se eles tiverem acesso até às ferramentas mais rudimentares, uma vez por cena eles podem eliminar um aspecto situacional sem precisar superá-lo nem nada. Eles ligam um interruptor, apertam um botão, desligam qualquer coisa, e está consertado, desde que seja uma coisa que dê para consertar com uma ferramenta.

REFERÊNCIA HACKER

HACKERS mexem com computadores. Com essa manobra, desde que a vantagem não tenha sido estabelecida ainda, e suas ações estejam diretamente ligadas a usar um computador, você começa com a vantagem. Onde quer que você possa criar um aspecto situacional usando um sistema de computador que esteja conectado a outro personagem, qualquer tentativa de superá-lo parte de um limiar igual ao de sua habilidade Hacker. Se você estiver ativamente se opondo à ação, ganhe +2. Se você puder fazer isso sem usar um computador, você sempre pode apostar aspectos contra alguém, uma vez por cena.

PILOTAGEM SAGAZ

PILOTOS pilotam. Qualquer aspecto que você criar relacionado a veículos ou drones ganha uma invocação adicional sem custo. Além disso, qualquer ação de defesa enquanto estiver dirigindo ou pilotando ganha +2.

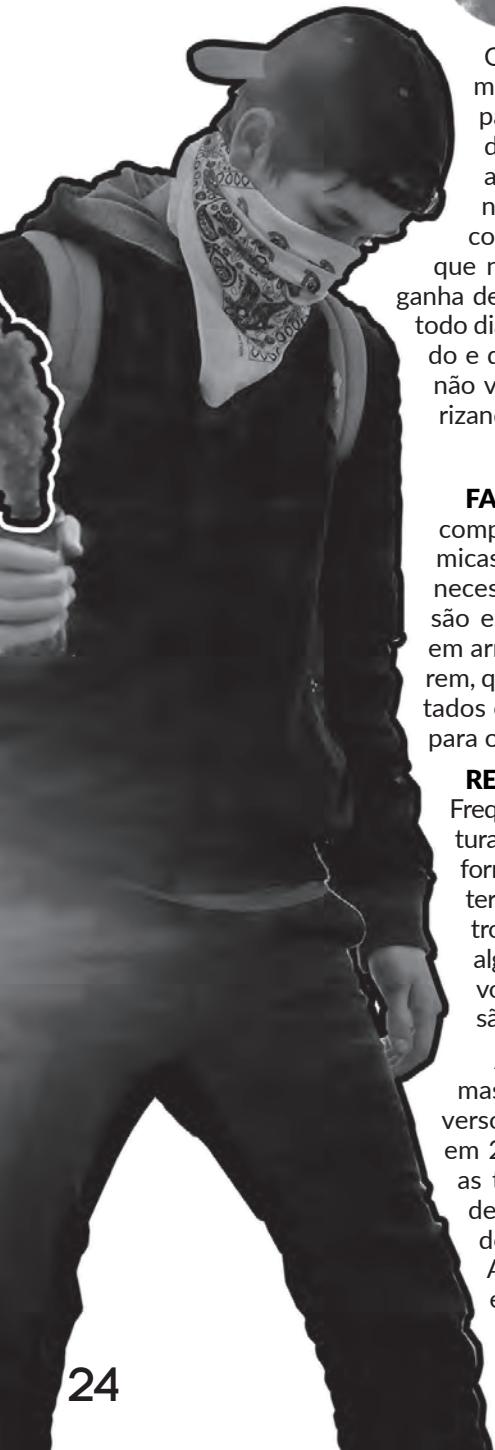
AS HABILIDADES DE PILOTO?

Ok, então quais habilidades você usa para pilotar? Boa pergunta. Depende do que você estiver fazendo. Pode ser Guerrilha, Atleta, Influencer, Espião, Lutador... Pense na sua abordagem e seus objetivos.

ANARQUIA NO #IHUNT

Fuis constroem coisas. **ANARQUISTAS** destroem coisas. Qualquer superação ou criação de vantagem baseada na destruição de algo ganha +2. Se tiver sucesso, você pode fazer um aspecto adicional com uma única invocação sem custo, geralmente relacionado a distrações, confusões, ou complicações advindas da coisa destruída.

OS 66



Os 66 apoiam-se na comunidade. E o que é a comunidade se não um grupo de pessoas prontas para se levantar e lutar pelo que é certo? A maioria dos #iHunters não tem olhos e ouvidos por toda a cidade, fornecendo as informações e cobertura necessárias para executar um trabalho sem muita confusão. Os 66 têm. Os 66 entendem melhor do que ninguém que armas têm sua utilidade, mas nada ganha de um dono de mercado trabalhando das 8 às 22h todo dia, olhando para o bairro com aquele olhar entediado e querendo acima de tudo manter a paz. Uma arma não vai ajudar a identificar o vampiro que está aterrorizando a comunidade — mas o dono do mercado vai.

SUBGRUPOS

FACES são bons em navegar por situações sociais complexas. Eles se misturam. Eles descobrem as dinâmicas de um grupo. Eles as manipulam conforme suas necessidades e habilidades. E então, eles atacam. Faces são especialistas em transformar interações humanas em armas e com isso conseguir exatamente o que querem, quando querem. Eles sabem quando devem ser notados e quando é melhor sumir. Eles anotam os nomes, para os outros poderem meter a porrada.

RECORTES transformam a diplomacia em uma arma. Frequentemente mantêm redes de criaturas sobrenaturais amigáveis, ou pelo menos toleráveis, que podem fornecer as informações necessárias para ajudar a manter tudo escondido. Nenhum lobisomem quer ver outros lobisomens sendo mortos por um caçador, mas alguns são espertos o suficiente para saber que se você apontar os caçadores na direção daqueles que são mais perigosos, isso ajuda a manter o resto seguro.

AGITADORES transformam multidões em armas. Eles sabem que não existe força maior no universo do que uma multidão munida de tochas. Bom, em 2021 só os supremacistas brancos que carregam as tochas. Então o equivalente moderno de verdade seria um black bloc com um escudo de tampa de lixeira modificada e máscaras de gás militares. Agitadores sabem que existe poder nos números, e sabem também como apontar todos os números na direção certa para o melhor resultado.

MANOBRAS DOS 66

O seu 66 ganha **PESSOAS QUE CONHECEM PESSOAS** de graça. **DISFARCE SECRETO**, **IMUNIDADE DIPLOMÁTICA** e **ALVO NA CABEÇA** podem ser compradas com retornos.

PESSOAS QUE CONHECEM PESSOAS

A fundação básica do trabalho dos 66 envolve conhecer gente de todos os cantos. Quando você gastar um ponto de destino para declarar um detalhe da cena, e esse detalhe for um personagem que você conhece, essa pessoa é um especialista: ou ela tem uma habilidade relevante com 4, ou tem essa habilidade com 3 e mais um grupo pequeno de conhecidos à disposição. Além disso, crie um aspecto situacional baseado nessa personagem, com uma invocação sem custo.

DISFARCE SECRETO

Uma **FACE** se mistura. Uma boa Face faz o dever de casa para vender sua história, e manja muito da sua arte. Quando você criar uma vantagem relacionada a se misturar com uma subcultura ou grupo ao qual você não pertence, você pode escolher uma habilidade relevante que esteja relacionada à área de interesse daquele grupo. Enquanto esse aspecto existir e continuar relevante, você tem acesso a essa habilidade no nível 3. Outra opção é escolher uma manobra relacionada àquela habilidade, e você pode usar essa manobra. Você só pode ter um desses aspectos/habilidades por vez.

IMUNIDADE DIPLOMÁTICA

RECORTES criam laços. Agem como intermediários. Você é bom em conseguir a aceitação ou até aprovação do inimigo. Como você tende a caçar predadores sociais, você é bom em fazer com que seus superiores e colegas olhem para o outro lado. Se você criar uma vantagem relacionada à aceitação geral de um grupo (ou reconhecimento a contragosto), esse aspecto permanece enquanto for relevante, e a cada cena você ganha uma invocação de graça para esse aspecto. Além disso, toda vez que você tiver sucesso em se defender de alguém que esteja tentando abalar esse relacionamento, considere que você defendeu com estilo.

ALVO NA CABEÇA

AGITADORES viram a opinião pública contra seus inimigos. Enquanto você estiver lidando com um inimigo conhecido, houver espectadores ou testemunhas e você não estiver completamente fodido, você sempre pode considerar que tem um aspecto situacional que te dá uma invocação e um dilema de graça. Se o inimigo ainda não for exatamente conhecido, você pode ter que criar uma vantagem para desviar a ira do público. Mas nesses casos, ganhe uma invocação gratuita extra.

3: O JOGO

Você realmente já tem o suficiente para começar se souber criar personagens, e entender as mecânicas básicas de rolagem de dados do capítulo introdutório. Isto vai te ajudar a dar vida a algumas dessas coisas, incluir um pouco de profundidade e detalhe à parte mecânica.

REGRAS DEPOIS DA FICCÃO

A coisa mais importante que você precisa sempre manter em mente para jogar #iHunt é que as regras vêm depois da ficção — e não o contrário. Quer dizer, você descreve o que você quer que sua personagem faça, e depois você descobre como as regras vão se aplicar a isso. Se você está olhando a sua ficha, tentando descobrir o que fazer antes de falar o que você quer fazer, isso não é um bom sinal.

QUANDO ROLAR OS DADOS

Livros como este servem como pontos de referência para quando você não lembra exatamente como as regras funcionam. Referências são uma coisa boa! Mas se tem uma coisa que a gente quer que você guarde deste capítulo é quando rolar os dados. É uma habilidade que você precisa aprender e praticar, não é algo que você possa procurar rapidinho quando esquecer. Então, você rola os dados quando:

Então você rola os dados quando:

- ☒ **ALGUÉM QUER FAZER UMA AÇÃO INSTIGANTE**
- ☒ **UMA ROLAGEM NÃO VAI INTERROMPER O DRAMA INCRÍVEL DE ALGUÉM**
- ☒ **UM SUCESSO IA SER LEGAL**
- ☒ **UMA FALHA IA SER DRAMÁTICA E INTERESSANTE**

Simples, né?

Bom, pense assim:

ALGUÉM QUE FAZER UMA AÇÃO INSTIGANTE

Essa parte provavelmente devia ser bem óbvia. Mas... não é. Tudo o que um personagem faz é uma ação de algum tipo. Mas nós só rolamos se essa ação for instigante. Se for uma coisa bem comum, com baixo risco e sem nada importante dependendo do sucesso ou falha, então pode só fazer do jeito que você quiser. Quando nós pensamos no que vale, aqui, gostamos de considerar a nossa primeira reação ao ouvir a ação. Se nos faz pensar, se deixa nossa cabeça girando com as possibilidades de onde isso poderia levar a história... então é instigante.

UMA ROLAGEM NÃO VAI INTERROMPER O DRAMA INCRÍVEL DE ALGUÉM

Essa aqui é bem direta. Ações sempre podem ser interessantes. Mas se você estiver totalmente imersa no personagem, interpretando uma cena instigante, não interrompa uma discussão ou monólogo para rolar dados a não ser que você realmente queira. Mas no lado mais físico, se um jogador estiver animado, descrevendo como

sua personagem está sendo incrível e fazendo coisas incríveis, não interrompa esse momento com o barulho dos dados! Deixe ele brilhar e ser incrível por alguns momentos. Espere a hora certa, o momento adequado para deixar que os dados criem drama depois.

UM SUCESSO IA SER LEGAL

Não tem nem o que pensar, né? Bom... talvez? Às vezes, muitas vezes até, um sucesso é meio que garantido para personagens altamente competentes fazendo algo em que são bons. Nós não precisamos esperar para descobrir se o super ladrão consegue abrir o armário do colégio — isso seria ridículo. Agora, roubar a Mona Lisa? Isso é algo interessante, independentemente de como se desenrole. Um sucesso daria uma boa história, então vale a pena rolar. Veja bem, isso não quer dizer que tudo precise ser épico, só que seja interessante de explorar.

UMA FALHA IA SER DRAMÁTICA E INTERESSANTE

Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida. Lembra da cena com a pedra gigante rolando atrás do Indy? Qual o resultado de uma falha nesse momento? Se a resposta for “O Indiana Jones é esmagado por uma pedra, fim”, isso não seria uma falha dramática ou interessante, né? Isso não quer dizer que você não precise rolar dados para isso. Mas, acima de tudo, você precisa descobrir o que uma falha significa para além de “a história acaba de forma abrupta e anticlimática”.

AS QUATRO AÇÕES

Existem quatro tipos de ações.



Quando você está agindo contra o cenário, quando você está tentando lidar com um desafio no universo, quando há um problema que precisa ser解决ado, você **SUPERA UM OBSTÁCULO**.



Quando você precisa preparar as ferramentas para uma ação posterior, quando você quer ajudar um companheiro, quando você não consegue resolver um problema sem etapas intermediárias, você **CRIA UMA VANTAGEM**.



Quando você precisa superar um oponente vivo, quando você precisa causar dano, quando você precisa destruir reputações, quando você só precisa bater em alguém, você **ATACA**.



Quando algo te ataca, ou tenta criar uma vantagem sobre você, você pode tentar impedir. Você pode se **DEFENDER**.

Tudo que você puder fazer em #iHunt que vai precisar de dados se encaixa em uma dessas quatro coisas. Nós dividimos a execução em quatro métodos diferentes — ações básicas, desafios, conflitos e disputas. Uma ação básica é só uma ação de superar, criar vantagem, atacar ou defender, sem mais nada. Desafios, conflitos e disputas todos requerem múltiplas rolagens e podem consistir em uma combinação de diferentes tipos de ações.

ROLANDO OS DADOS

Este é o processo para uma ação:

- ☒ Fale o que você quer fazer
- ☒ Aplique as regras de Fate
- ☒ Role os dados
- ☒ Ajuste os dados
- ☒ Declare os resultados

Vamos por partes:

FALE O QUE VOCÊ QUER FAZER

Isso é bem simples. Você faz uma afirmação. “Minha personagem está tentando...” Não olhe na sua ficha. Não formule a frase em termos de regras ou de jogo. Apenas explique o que você está fazendo. Lembre-se, as regras vêm depois da ficção. Sempre. Aplique as regras de Fate. Depois você descobre que tipo de ação ela é. Isso não é uma ciência — é uma arte.

Enquanto podem existir respostas óbvias para a pergunta “que tipo de ação é essa”, usar a criatividade e expandir as fronteiras funcionam que é uma beleza aqui. Um pequeno conselho é sempre evitar cair na ação de ☰ superar como padrão. Isso é especialmente verdadeiro se você estiver migrando de outros sistemas de RPG para o Fate — superar parece ser a escolha óbvia, mas é quase sempre a menos interessante. Conforme você for se acostumando com o #iHunt, preste atenção ao que torna as suas histórias mais interessantes, e tome nota. Não estamos falando para não usar o caminho fácil, padrão, mas sim para fazer todas as suas escolhas com propósito.

Parte de aplicar as regras envolve determinar a oposição. Quer dizer, a oposição passiva usando a progressão ou a oposição ativa (normalmente com a ação ☱ defender).

A PROGRESSÃO

+8	Lendária
+7	Épica
+6	Incrível
+5	Ótima
+4	Grande
+3	Boa
+2	Razoável
+1	Média
0	Medíocre
-1	Básica
-2	Terrível

Oposição passiva acontece sempre que a ação não tiver outro personagem tentando impedi-la ou agindo diretamente contra ela. Isso normalmente acontece quando os personagens estão agindo contra o cenário.

A progressão é puramente arbitrária; o Diretor ou Diretora determina o quão difícil ou complexa uma ação é, e decide a posição na progressão que melhor se encaixa nessa escolha. Não se preocupe muito com encontrar a posição “perfeita” na progressão para uma ação — só decide e vai.

Oposição Ativa

Oposição ativa vai acontecer quando um personagem estiver tentando impedir uma ação de acontecer. Nesses casos, o personagem em oposição tem direito a uma rolagem, quase sempre uma ação de ☱ defesa. O resultado dessa rolagem vai determinar o nível de oposição ativa.

ROLE OS DADOS

Agora role os dados. Existem dois tipos de rolagens — normal ou com a vantagem. É assim que elas funcionam:

Rolagens Normais

Rolagens normais usam os quatro dados Fate. Você conta os dados resultantes: cada  soma +1, cada  é -1, e cada  é ignorado. Isso quer dizer que você estará rolando entre -4 e +4, com forte tendência a -2 e +2. Você adiciona um valor de habilidade a esse número, e esse é o resultado da rolagem. Compare esse resultado com o da oposição ativa ou passiva.

Por exemplo: a Lana está rolando para bater em um cara. Ela tem +3 em Lutadora. A jogadora rola, e tira . Isso é +1, e com suas habilidades, o total fica 4. Se a oposição for de 3 ou menos, ela acerta.

A Vantagem

A Vantagem é uma regra que reflete as diferenças de poder. Em um conflito, normalmente um dos lados já começa com uma vantagem. (Mais sobre isso na >> [PÁGINA 34](#).) Quando você faz uma rolagem com vantagem, você rola três dados Fate, em vez de quatro. Além deles, você rola um dado normal de seis lados. Nós chamamos esse dado de **DADO DE VANTAGEM**. Adicione o total para um resultado de -2 até +9. Depois, adicione o seu valor de habilidade para chegar ao resultado final. Compare esse resultado com o da oposição ativa ou passiva.

Por exemplo: a Lana está rolando para bater em um cara, mas ela tem a vantagem. Ela ainda tem +3 de Lutadora porque isso não mudou desde o penúltimo parágrafo. Ela rola três dados Fate e um dado de vantagem e tira . Isso é um resultado de +6, com a Lutadora dí +9. Pensa num golpe certeiro. Bom, desde que a oposição não seja 9 ou mais.

AJUSTE OS DADOS

Depois de rolar os dados e comparar o resultado com a oposição, só aí que você vai ajustar e modificar a rolagem. Isso é super importante! No #iHunt, as rolagens não determinam o que acontece — elas só criam uma base para você trabalhar.

No fim, os jogadores usam suas ferramentas, incluindo, mas não limitadas a pontos de destino, aspectos, impulsos e manobras para transformar os resultados dos dados na história que eles querem contar. Só depois que todos os envolvidos decidirem aceitar os resultados das ações é que nós continuamos o jogo.

Invocações

Aspectos podem ser “invocados” com um ponto de destino ou uma invocação grátis. Para invocar um aspecto, você precisa parar e explicar como esse aspecto se encaixa na ação, direta ou indiretamente. Você pega um momento da narrativa, e ajuda a reformulá-lo para que o aspecto seja relevante e influente. Isso resulta em uma dessas duas possibilidades:

 Role os dados novamente

 Adicione +2 ao resultado

Na maior parte do tempo, você vai preferir adicionar +2. Novas rolagens normalmente devem ser guardadas para quando você tirar resultados de -4 ou -3.

Impulsos

Impulsos são “como micro-aspectos” que têm uma única função: adicionar +2 a uma única rolagem de dados. Impulsos geralmente não têm nomes interessantes, e é fácil de entender pra que eles servem. Você usa, e eles acabam. Os impulsos quase sempre são resultado de um sucesso com custo, ou de um empate de outra ação.

Manobras

Manobras são um pouco mais difíceis de explicar aqui. Cada uma é diferente da outra. Elas podem afetar rolagens de várias formas. Às vezes elas são até ações, mesmo. Às vezes elas acrescentam algo a uma rolagem. Às vezes elas... fazem um monte de coisa. Para saber mais sobre manobras, veja a >>**PÁGINA 56**. Manobras mudam as coisas. Manobras quebram as coisas.

DECLARANDO OS RESULTADOS

Por fim, descubra como as regras funcionam na narrativa. Compare os resultados finais aos resultados específicos para a ação em questão (falaremos mais sobre as quatro ações e seus potenciais resultados no próximo parágrafo). Os jogadores e a pessoa que estiver Dirigindo devem trabalhar juntos para criar a melhor descrição possível para essa ação. Faça ela ser incrível, e descubra de que formas você pode fazer uma ponte para o próximo drama ou a próxima ação.

Se o resultado final for **MENOR** que a oposição, é uma **FALHA**. Se for **IGUAL** à oposição, é um **EMPATE**. Se for **MAIOR** que a oposição, é **SUCESSO**. Se for **MAIOR EM 3 OU MAIS** que a oposição, é um **SUCESSO COM ESTILO**.

AÇÕES

Cada ação no #iHunt pode ser dividida entre quatro tipos de ações específicas. Cada uma das quatro ações tem efeitos diferentes para resultados diferentes nos dados. Há quatro resultados para uma ação: **FALHA**, **EMPATE**, **SUCESSO**, **SUCESSO COM ESTILO**.

AS QUATRO AÇÕES



Quando você está agindo contra o cenário, quando você está tentando lidar com um desafio no universo, quando há um problema que precisa ser solucionado, você **SUPERA UM OBSTÁCULO**.



Quando você precisa preparar as ferramentas para uma ação posterior, quando você quer ajudar um companheiro, quando você não consegue resolver um problema sem etapas intermediárias, você **CRIA UMA VANTAGEM**.



Quando você precisa superar um oponente vivo, quando você precisa causar dano, quando você precisa destruir reputações, quando você só precisa bater em alguém, você **ATACA**.



Quando algo te ataca, ou tenta criar uma vantagem sobre você, você pode tentar impedir. Você pode se **DEFENDER**.



Superar um obstáculo

É assim que você atravessa obstáculos e adversidades na história. É tudo uma questão de quebrar as ditas paredes. A oposição para ações de superar é uma oposição de progressão passiva ou contra a ação de defesa de outro personagem.

Falha

Converse com quem estiver Dirigindo. Ou a ação falha, ou você pode ter sucesso, com um custo.

Empate

Você pode ter sucesso, com um custo baixo. Você pode ter sucesso, mas seu oponente ganha um impulso. Ou então você pode falhar e ganhar um impulso.

Sucesso

Você conseguiu seu objetivo!

Sucesso Com Estilo

Você não apenas conseguiu seu objetivo, mas você também ganha um impulso.



Criar uma vantagem

Uma ação de criar vantagem gera alguma circunstância na história que irá trazer benefícios para ações futuras. Você usa este tipo de ação para criar aspectos, mas você também pode adicionar invocações grátis a aspectos existentes. Você decide.

Falha

Você falha em criar um aspecto. Ou então você cria o aspecto, mas um oponente ganha uma invocação grátis, ou o oponente pode mudar levemente o aspecto para torná-lo mais vantajoso para ele.

Empate

Você não consegue criar o aspecto, mas você ganha um impulso.

Sucesso

Você cria o aspecto que você queria, e esse aspecto ganha uma invocação grátis.

Sucesso Com Estilo

Você cria o aspecto que você queria, e esse aspecto ganha duas invocações grátis.

A oposição para ações de criar vantagem é ou a oposição de progressão passiva ou a ação de defesa de outro personagem, se o aspecto for afetar um personagem diretamente.



Atacar

Quando você ataca, você está tentando eliminar um oponente, ou pelo menos ameaçando que poderia eliminá-lo. Isso nem sempre é algo físico — você pode manipular uma pessoa emocionalmente, ameaçá-la, enganá-la, ou o que mais funcionar para estressá-la e diminuir sua capacidade de ação.

A oposição para uma ação de ataque é quase sempre uma ação de defesa de outro personagem.

Falha

O ataque falha. O oponente desvia ou bloqueia o ataque, ou qualquer coisa parecida que te impeça de causar dano.

Empate

Seu ataque não causa dano, mas você ganha um impulso.

Sucesso

O ataque funciona. Você causa um dano ao oponente para cada virada acima da ação de defesa.

Sucesso Com Estilo

Funciona exatamente como um sucesso normal, mas você pode diminuir uma das viradas para ganhar um impulso.



Defender

Quando alguém estiver tentando agir contra seu personagem, você pode se defender. Isso geralmente marca a oposição ativa à ação do oponente.

Falha

Você recebe os efeitos da ação contra você. Se for uma ação de ataque, sua rolagem ainda pode reduzir as viradas de dano contra você.

Empate

Em um empate, siga os resultados de empate para a ação que você estiver opondo. É isso que acontece.

Sucesso

Se você tiver sucesso, você impede a ação do oponente.

Sucesso Com Estilo

Além de impedir a ação, você também ganha um impulso por ter temporariamente conseguido levar vantagem.

MONTANDO CENAS

Montar a cena é o jeito de pegar todos esses conceitos e ações e aplicá-los para o jogo fluir. É trabalho do Diretor ou Diretora pegar todas essas ferramentas e usá-las em ação, para alimentar uma boa história.

ASPECTOS

A primeira coisa que você precisa fazer para montar uma cena é **DECLARAR OS ASPECTOS**. Toda cena deve ter entre 1 e 3 aspectos declarados, para os jogadores terem algo onde se apoiar. São seus pontos âncora. Mais informações sobre criar aspectos na >>**PÁGINA 38**.

ZONAS

Zonas são como um mapa representando o espaço físico ou conceitual de uma cena, o espaço que os personagens terão que navegar para lidar com seus problemas. Zonas têm alguns papéis importantes na cena. Elas servem principalmente para distanciar os personagens e forçá-los a "andar", seja física ou conceitualmente, para interagir com outros personagens.

Os mapas das zonas não precisam (e nem devem) ser super complicados ou super específicos. Use um rascunho simples, uma série de fotos misturadas, ou qualquer coisa para passar a imagem de forma rápida e visual.

Personagens podem interagir com tudo e todos na zona onde estão. Se você quiser agir contra algo fora da sua zona, você precisará se mover ou usar uma ferramenta para alcançar.

Personagens não obstruídos podem se mover livremente entre zonas durante suas ações. A cada ação, você pode se mover livremente pela sua zona atual ou para uma zona adjacente uma vez. Se seus movimentos estiverem bloqueados, você precisará usar uma ação, normalmente uma ação de  superação, para passar. Você também pode usar sua ação para se mover para qualquer lugar no mapa da zona, dentro do razoável. O que é uma ação aqui? Bom, uma porta destrancada é fácil — você pode passar por ela sem empecilhos. Uma porta trancada? Isso é uma ação.

Ferramentas como armas podem interagir com outras zonas. Isso tudo depende das decisões do Diretor ou Diretora, mas parte do benefício dessas ferramentas é essa habilidade desigual de ação.

Repare que as zonas podem ter seus próprios aspectos que são válidos apenas dentro daquela zona. Se essa zona está **PEGANDO FOGO**, então o que isso significa nessa zona só se aplica aos personagens que estiverem nela.

ORDEM DE TURNOS

Quando múltiplos jogadores querem agir, determine a ordem dos turnos. A primeira ação vai para o personagem que for fazer a ação mais rápida e ousada. Esse jogador então escolhe a próxima pessoa que irá agir, dentre as que ainda não tenham agido. Assim que todos — incluindo personagens da Direção — tenham tido sua chance de agir, a última pessoa escolhe a primeira para começar a nova rodada de ações. Mas todos têm que ter a chance de agir uma vez antes que alguém possa agir pela segunda vez.

Em caso de "empates", dê preferência aos personagens dos jogadores sobre os personagens do Diretor.

Por exemplo: Lana, Pedro e Carla estão lutando contra Drac e Snif. Lana decide esfaquear Drac, então ela vai primeiro. Ela decide que o próximo é Drac. Drac escolhe a Carla para ser a próxima. Carla escolhe o Pedro. Pedro escolhe Snif. Então é a vez de Snif, que decide que quer ter a primeira ação na próxima rodada também. Então terá que escolher quem vem depois na segunda rodada.

A VANTAGEM

O próximo passo para montar uma cena é determinar quem começa com a vantagem. A regra de ouro da vantagem: se uma cena envolver humanos (leia-se #iHunters) contra monstros, os monstros têm a vantagem. Monstros são injustos. Se não houver monstros na cena, ou se por qualquer razão a cena for monstros contra monstros, determine a vantagem vendo quem começa com mais poder. Considere coisas como estar no próprio campo, elemento surpresa, número de indivíduos, nível de preparo, experiência, e qualquer outra coisa que possa dar uma ajudinha na briga.

No mundo real, alguém sempre tem vantagem. Diferenças de poder são reais. No entanto, personagens podem **ROUBAR A VANTAGEM** durante o jogo. Isso acontece de três formas:

- ☒ **Uma ação de superar.** Isso quase sempre ocorre contra uma ação de defesa do oponente. No entanto, se o oponente for um monstro, a oposição será ou o resultado da defesa, ou a avaliação de estrelas do monstro; o que for maior.
- ☒ **Defesa esmagadora.** Se um personagem se defender com estilo contra um oponente com vantagem, ele se defende normalmente, mas em vez de ganhar um impulso, ele rouba a vantagem.
- ☒ **Outras coisas.** Algumas habilidades de monstros, manobras, e outras mecânicas do jogo podem mexer com a vantagem. Isso vai ser uma questão de cada caso, e é muito específico para ficar listando aqui.

A vantagem pertence a um dos lados do conflito, e não a um indivíduo. Isso normalmente fica entre "a equipe de caçadores" e "os monstros". Mas nem sempre. A cada vez que ela mudar de mãos, os novos donos ganham um uso livre da vantagem. Outros usos da vantagem em uma cena custam um único ponto de destino.

TRABALHO EM EQUIPE

Trabalho em equipe é super comum no #iHunt. Existem basicamente duas formas de lidar com isso. Normalmente, o trabalho em equipe é possibilitado pelos personagens que usam a ação de criar vantagem para construir aspectos com invocações grátis. Então, um "ator principal" pode usar essas invocações para fazer uma grande ação, que será super efetiva. Isso não requer nenhuma consideração especial das regras. No jogo, isso é uma grande cena de montagem onde cada um está fazendo algo importante e legal.

O outro jeito de montar cenas de trabalho em equipe é deixar todo mundo que tiver uma habilidade para contribuir adicionar +1 à rolagem de dados do ator principal. O ator principal pode ganhar benefícios do número de assistentes equivalente ao nível da habilidade que está usando. Então, um caçador com Médico +3 pode se beneficiar de até três assistentes, para um total de +3 de bônus. Se você usar este estilo de ação de equipe, todos os envolvidos podem se beneficiar dos resultados da rolagem. Por outro lado, quaisquer consequências da rolagem serão sofridas por todo mundo que participou. Esse estilo de trabalho em equipe tende a ser mais rápido do que criar vantagens, mas geralmente resulta em efeitos de ação bem menores. No jogo, isso é como um personagem agindo apenas com conselhos e apoio dos outros.

DESAFIOS, DISPUTAS, CONFLITOS

Além das ações normais, que consistem em uma única ação rápida e uma rolagem de dados, às vezes você quer moldar uma cena inteira em volta de uma ação mais complexa ou de uma série de ações interligadas. Essas cenas são coordenadas com três ferramentas que chamamos de **DESAFIOS**, **DISPUTAS** e **CONFLITOS**. Cada uma funciona de um jeito, e cada uma se encaixa em momentos diferentes.

DESAFIOS

Em uma ação complexa sem oposição direta, como uma montagem de pesquisa, uma cena de investigação de um crime, ou ações similares, usamos desafios. Desafios podem envolver várias habilidades, todas funcionando para atingir um único objetivo, cada uma com seus resultados dinâmicos. Não existe um único "sistema" para como essas ações irão contribuir com o sucesso ou falha do todo. Em vez disso, todos os envolvidos em uma cena devem fazer suas ações, mas em vez de declarar os resultados de cada parte individual do desafio como se fosse uma ação separada, resolva tudo junto. O Diretor ou Diretora olha todos os resultados combinados, e os usa para narrar o resultado do desafio. Não existe um número específico de viradas combinadas ou sucessos acumulados que determinam a cena — a pessoa que está Dirigindo improvisa e decide na hora.

DISPUTAS

Disputas acontecem quando dois ou mais lados estão em oposição direta tentando atingir objetivos contraditórios, mas que não prejudiquem um ao outro ou eliminem um ao outro do jogo. Ameaças externas podem estar tentando prejudicar os personagens em disputa, mas os participantes não estão ativamente tentando prejudicar uns aos outros. O exemplo óbvio aqui é um racha. Todo mundo quer chegar em primeiro lugar.

Para começar uma disputa, todos os lados declaram o que querem da cena. O Diretor ou Diretora determina de quantas vitórias essa disputa precisará. Normalmente são três. Para disputas mais simples, podem ser só duas. Para eventos mais longos e arrastados, podem ser quatro ou até cinco, em casos raros. Então, a cena é jogada com uma série de ações de superar. Cada lado tem um representante para esse propósito, por ação. Assim como nas regras de trabalho em equipe na >>**PÁGINA 34**, outros personagens podem ajudar construindo aspectos.

A oposição é passiva se ambos os lados estiverem trabalhando para alcançar seus objetivos, mas sem tentar prejudicar uns aos outros ativamente. Nesse caso, compare o número total de viradas com o da oposição. Lados diferentes podem ter oposições passivas diferentes dependendo das circunstâncias. Se estiverem tentando prejudicar uns aos outros, então suas rolagens são comparadas e o maior resultado vence.

No final de cada uma dessas trocas de ações, compare os resultados. O Diretor ou Diretora trabalha com os jogadores para narrar como a disputa prossegue, como os vários participantes tentam alcançar seus objetivos. O lado com mais viradas (ou o vencedor, quando a oposição for ativa) pode marcar uma **VITÓRIA**. Em caso de empate, ninguém marca uma vitória, mas há uma **REVIRAVOLTA** na cena. Se algum dos lados tiver sucesso com estilo, marca **DUAS** vitórias. O primeiro lado a atingir o número de vitórias atribuído no início ganha, e a pessoa que está Dirigindo narra tudo com a ajuda dos jogadores.

CONFLITOS

Quando personagens estão tentando prejudicar uns aos outros e remover os outros do jogo, isso é um conflito. Isso pode aparecer como violência, coerção social, manipulação, enganação ou qualquer outra coisa que vise a remover a autonomia e viabilidade de uma personagem. Pode até ser uma combinação de diferentes tipos de ação, já que personagens diferentes agem por diferentes meios e intenções. É óbvio que conflito é algo bem comum no #iHunt.

Trabalho em equipe e outros sistemas funcionam normalmente durante conflitos. No entanto, você vai precisar ter em mente o sistema de ordem de turnos da **>>PÁGINA 33**. Você não pode ajudar alguém depois que eles tiverem feito suas ações, então a equipe precisa coordenar a ordem dos turnos para os personagens conseguirem se ajudar do jeito que quiserem.

Dano

O principal resultado das ações em um conflito é **DANO**. Dano é igual ao número de viradas que a ação do atacante teve sobre a ação de defesa. Assim, uma ação de defesa que resulte em +2 para um ataque resultando em +4, dá 2 de dano.

Se o dano se aplica ao seu personagem sem impedimentos, ele está **FORA DE CENA**. No entanto, você ainda pode alocar o dano nas caixas de **ESTRESSE** e **CONSEQUÊNCIAS** para reduzi-lo. Apesar disso, se mesmo um único dano não for passado para estresse e consequências, seu personagem já era. Mas você pode marcar qualquer combinação de estresse e consequências para reduzir o dano.

Estresse

Estresse é a quantidade de dano que você pode levar e que não tem nenhuma consequência além da cena atual. Talvez você só ignore esse dano, talvez você escape dele, qualquer coisa. Mas estresse é algo fluido e não tem um impacto muito forte. Seu personagem tem dois caminhos de estresse, o **FÍSICO** e o **MENTAL**. Cada caminho começa com três caixas de estresse. Você ganha uma caixa de estresse físico adicional para cada nível da habilidade Atleta, e você ganha uma caixa de estresse mental adicional para cada nível da habilidade Sobrevivente. Cada caixa reduz um dano. Normalmente, você só vai poder marcar um tipo de estresse para cada tipo de dano, e provavelmente será bem óbvio qual é qual. Normalmente, ataques físicos marcam estresse físico e ataques mentais e emocionais marcam estresse mental. Mas faça o que fizer sentido no momento!

Consequências

Consequências são aspectos especiais que preenchem espaços demarcados na sua ficha de personagem. Quando você reduz um dano preenchendo uma consequência, você pode preencher qualquer quantidade de dano até um número específico designado pela consequência. Qualquer quantidade "preenche" a consequência, então é melhor usá-las de um jeito inteligente, para reduzir o máximo de dano o possível.

Quando você preenche uma consequência, você anota um aspecto que espelhe esse dano. De certa forma, é o oposto do estresse — estresse significa que o golpe não foi tão relevante, enquanto uma consequência significa que foi um golpe forte o suficiente para ter um efeito significativo e duradouro.

Os personagens começam com três espaços de consequências, um espaço **LEVE**, um **MODERADO**, e um **GRAVE**. Uma consequência leve consegue absorver até dois danos, uma moderada pode absorver até quatro danos, e uma grave pode absorver um total de seis danos.

Diferentemente do estresse, as consequências geralmente são universais; você não tem consequências físicas ou mentais, você tem só consequências. No entanto, você ganha espaços de consequência adicionais que são específicos a altos níveis das habilidades de Atleta e Sobrevivente. Com +5 em Atleta, você ganha uma consequência leve adicional que só pode ser utilizada para reduzir danos físicos. Com +5 em Sobrevivente, você ganha uma consequência leve adicional que só pode ser utilizada para reduzir danos mentais. Consequências te dão uma invocação ou chamado grátis, que só podem ser usados contra você. Isso retorna a cada cena.

Fora de Cena

Se você não pode (ou não quer) reduzir todo o dano de um ataque, seu personagem está fora de cena. Isso não quer dizer que seu personagem esteja necessariamente morto, inconsciente, nem nada específico. Significa que o atacante é quem decide seu destino, dentro do razoável.

Mesmo que a morte seja uma possibilidade, todos os jogadores, junto com o Diretor ou Diretora, devem tentar chegar no caminho mais interessante para a história – e isso raramente é uma morte.

Conceder

Toda vez que você estiver em conflito e os dados ainda não tenham sido jogados, você pode **CONCEDER**. Você ganha um ponto de destino grátis, e um ponto de destino adicional para cada consequência sofrida nessa cena. Seu personagem é removido da cena. É parecido com estar fora de cena, porque as ações do seu personagem estão sendo removidas. Mas também é diferente de estar fora de cena, porque você tem a possibilidade de negociar os termos.

Você pode usar a concessão para executar um plano de fuga, para fingir um desmaio, ou qualquer outra coisa que faça sentido, desde que você não esteja vencendo. É uma derrota, mas uma derrota nos seus próprios termos.

CURA E RECUPERAÇÃO

No final da cena, todo o estresse é recuperado. Moleza. Já a recuperação das consequências é mais complexa.

CONSEQUÊNCIAS

As consequências requerem tratamento ou recuperação para "serem curadas". Podem precisar de atenção médica, terapia, ou mesmo palavras de incentivo. Isso é representado por uma ação de  superar, com oposição passiva determinada pela gravidade da consequência que você está tentando recuperar. Você só pode se recuperar de uma única consequência por vez. Uma consequência leve tem +2 de oposição, a moderada, +4, e a grave, +6. Se tiver sucesso, anote que a consequência está sendo curada. Então uma "ferida de bala" pode se tornar "se recuperando de um ferimento de bala". E então, o tempo passa. A quantidade de tempo é determinada pela consequência:

 **LEVE** demora uma cena inteira após a ação de recuperação.

 **MODERADA** demora um episódio (sessão de jogo) inteiro após a ação.

 **GRAVE** demora uma selfie de "vida nova" da temporada inteira para ser curada.

4: ASPECTOS E PONTOS DE DESTINO

Aspectos e pontos de destino são o motor que torna Fate, e consequentemente #iHunt, experiências de jogo únicas. Não tem traços estáticos que simplesmente definem um personagem, e não deixamos os dados simplesmente rolarem para decidir o que acontece.

Nós temos **ASPECTOS** definidos pelos jogadores, que funcionam para criar um mapa completo de seus personagens, e o mesmo estilo de traços livres define cenas e cenários.

Além disso, temos uma economia de **PONTOS DE DESTINO** que está constantemente fluindo e que permite aos jogadores e Diretores influenciar a história de formas significativas e mecanicamente presentes.

Então vamos falar sobre isso.

ASPECTOS

Um aspecto é uma frase curta, um epíteto ou um clichê que descreve algo especial ou digno de nota sobre um personagem, um lugar, uma coisa ou até uma cena. Em um bom jogo de #iHunt, quase tudo que vale a pena mencionar vai ter aspectos. Aspectos são facetas de algum elemento da história, e consequentemente eles não só declaram o que aquilo tem de importante, mas também permitem que os jogadores e Diretores manipulem a narrativa para que ela se encaixe no que é importante.

ASPECTOS SEMPRE SÃO VERDADEIROS

Se é um aspecto, é verdade. Um aspecto é uma declaração incisiva sobre o cenário em que contaremos as histórias, e, portanto, deve ser respeitado. Você não pode simplesmente fingir que "O Telhado Tá Pegando Fogo" não existe se for um aspecto, porque se for, é verdadeiro. Na maioria das vezes, isso quer dizer que fazer algo que vai contra um aspecto requer ações, geralmente de superação.

No entanto, os aspectos precisam ser justos, e fazer sentido para todos. Se eles forem limitantes ou opressivos demais, a mesa tem o direito de renegociar a sua formulação, ou até mesmo a própria existência desse aspecto. Não deixe os aspectos atrapalharem a diversão.

ASPECTOS SÃO AFIRMAÇÕES DE VALOR

A coisa mais importante sobre os aspectos é que eles são uma forma de dizer "isso é importante para a história". Se um jogador der um aspecto ao seu personagem, isso significa que eles querem que isso tenha destaque na história. Se uma cena tem um aspecto, essa parte da cena é algo em que os jogadores devem prestar atenção.

Como Diretor, você não precisa se preparar muito para mestrar um jogo de #iHunt. O que você pode fazer é focar bastante nos aspectos dos jogadores, e construir e improvisar sua história em volta disso. Se você fizer isso, vai parecer que você planejou algo

profundo e pensado para os personagens. Mesmo que você planeje sua história do começo ao fim, nós recomendamos anotar todos os aspectos de personagem que os jogadores escolheram, e consultar essa lista o tempo todo para ter ideias. Sempre que você se deparar com uma encruzilhada e não souber o que fazer, siga o aspecto de alguém.

TIPOS DE ASPECTOS

No #iHunt, nós temos séries específicas de aspectos. Cada uma tem seu lugar na história, e é usada de forma diferente.

Aspectos de Tema

Aspectos de Tema são aspectos opcionais que não descrevem elementos individuais da história, mas sim a própria história. Eles são temas abrangentes da história, elementos que você vai querer em primeiro plano no seu arco.

Se você quer construir um aspecto de tema, isso deve ser discutido em grupo no começo do jogo. Se, por exemplo, você decidir que "O Rei Está Morto" é uma questão abrangente, e tornar isso um tema, os jogadores sempre poderão voltar a isso, desde que estejam agindo de acordo com o tema.

Aspectos de Personagem

Esses são os aspectos associados com um único personagem. Eles são geralmente (mas nem sempre) acessórios semipermanentes de um personagem, e podem comunicar várias coisas diferentes:

- ☒ Identificar os traços de personalidade, crenças ou valores de um personagem.
- ☒ História, competências, experiência de vida ou profissões.
- ☒ Relacionamentos com pessoas ou organizações.
- ☒ Objetivos pessoais e planos para o futuro.
- ☒ Conflitos e problemas com os quais o personagem tem que lidar.
- ☒ Títulos, responsabilidades ou obrigações com os quais o personagem tem que se ocupar.

Aspectos de Localização

Esses funcionam como os aspectos de personagem, mas representam características integrais de uma localização. Cada localização sobre a qual vale a pena contar tem de um a três desses.

Aspectos Situacionais

Aspectos situacionais estão ligados a cenas ou locais, às vezes a personagens. Eles são temporários, e representam uma situação específica que está ocorrendo no momento com aquele personagem, cena ou localização. Em geral, aspectos situacionais são vantagens e obstáculos que um lado ou o outro gostaria de superar ou roubar para sua própria vantagem. Esses aspectos em geral sofrem uma ação, não são apenas chamados ou invocados.

- ☒ Recursos do cenário
- ☒ Posicionamento, colocação
- ☒ Obstáculos e visibilidade
- ☒ Detalhes contextuais
- ☒ Circunstâncias imediatas

Consequências

Nós falamos sobre consequências nas >>**PÁGINAS 36-37**. Mas elas são aspectos. Mantenha isso em mente.

Impulso

Nós tratamos de impulso na >>**PÁGINA 30**. Impulsos não são aspectos de fato porque não são descritos com detalhes e oferecem apenas um único bônus para uma rolagem, mas eles compartilham o mesmo espaço conceitual que os aspectos. Eles só são mais triviais e passageiros.

PARA QUE SERVEM OS ASPECTOS

Além de seus papéis mais específicos, chamados, invocações e apostas, aspectos têm dois papéis muito importantes em uma história de #iHunt:

- (X) Aspectos identificam o que é importante para o jogo
- (X) Aspectos te dizem quando usar a mecânica do jogo.

Mantenha essas duas coisas em mente e você vai saber quando os aspectos devem ser usados.

criando bons aspectos

Bons aspectos fazem um bom jogo de #iHunt. Aspectos ruins, por outro lado, fazem um jogo de #iHunt ruim. Tem basicamente três coisas que você precisa pensar na hora de montar bons aspectos.

- (X) Tudo Tem Dois Lados
- (X) Conta uma História
- (X) Simples e Intencional

Tudo Tem Dois Lados

Em geral, com bem poucas exceções, aspectos devem poder ter um papel positivo e um papel negativo na história. Eles devem oferecer vantagens, mas também obstáculos que precisem ser superados.

Conta uma História

Geralmente, ao construir um aspecto, você deve olhar e refinar e reformular até que ele expresse várias ideias, em vez de um único conceito. Um exemplo simples é, em vez de usar "ex-militar", você pode usar "expulso do Exército". Isso não só pode expressar a mesma ideia, que o personagem fez parte do exército no passado, mas conta uma pequena história e oferece mais ganchos para você explorar.

Simples e intencional

Não seja ambíguo ao criar aspectos. Eles devem ser claros e diretos, e você deve saber exatamente o que eles significam. Siga essas dicas, e vai dar tudo certo.

MEMES

Ok, deixa a gente resumir: #iHunt é um jogo extremamente online sobre pessoas que estão sempre online. Aspectos podem ser memes ou referências da nossa cultura atual. Então, desde que todo mundo conheça (ou que possa ser explicado com facilidade), você pode — e deve — usar a linguagem da internet para definir seu mundo.

PONTOS DE DESTINO

Pontos de destino são o motor que move o uso dos aspectos no jogo. Invocar um aspecto custa um ponto de destino. Chamar um aspecto arrisca um ponto de destino. Apostar um aspecto custa um ponto de destino.

RETORNO

Cada personagem tem uma pontuação de **RETORNO**. O padrão é 5, mas eles podem ser gastos para comprar manobras, 1-por-1. Além disso, você ganha mais retornos com selfies de Mudança de Vida, veja na >>**PÁGINA 43**. Em cada episódio do jogo, seu personagem vai começar com essa quantidade de pontos de destino. Se você terminar a história com mais do que isso, você perde o resto. Então **USE ESSES PONTOS**. Se você terminar com menos, na próxima você volta para aquele número.

GANHANDO PONTOS DE DESTINO

Você ganha pontos de destino quando:

- (X) Começa o jogo com a sua contagem de retorno
- (X) Aceita um chamado
- (X) Tem um aspecto invocado contra você
- (X) Concede em um conflito
- (X) Sofre uma aposta

Repare que invocações, chamados e apostas todos dão pontos de destino. No entanto, você não tem acesso a esses pontos até o final da cena — se não, você poderia simplesmente ficar trocando os pontos o dia inteiro e isso seria chato.

PONTOS DE DESTINO DO DIRETOR

Uma das principais responsabilidades dos Diretores é administrar a economia de pontos de destino. Recompensas por chamados, dilemas ou concessões são fornecidas por uma reserva geral e infinita de pontos de destino. Você sempre pode dar esses pontos, e você sempre pode chamar. No entanto, personagens da Direção têm limites próprios. Como Diretor ou Diretora, você tem seu próprio pseudo-retorno, que equivale a um por personagem, mais um. Esse pseudo-retorno volta ao começo de cada cena, com duas importantes exceções:

- (X) Você aceitou um chamado que terminou a cena anterior, ou começou a próxima. Nesses casos, você ganha um ponto de destino extra.
- (X) Você concedeu um conflito para os Jogadores na última cena. Pegue quaisquer pontos de destino que você ganharia pela concessão e adicione-os ao seu pseudo-retorno para a próxima cena. Se essa próxima cena não tiver nenhum grande engajamento mecânico (e, portanto, os pontos de destino dos personagens não forem utilizados), você pode guardá-los até a próxima cena em que eles sejam úteis.

Repare também que essas regras se aplicam somente a personagens hostis ou antagonicos. Se um personagem simpático ou prestativo é importante o suficiente para ter pontos de destino, simplesmente conte-os como você contaria os de qualquer personagem — não se preocupe muito com os pontos entre uma cena e outra.

5: SELFIES E AVANÇOS

Para millennials e trabalhadores, as coisas nunca vão melhorar só com dinheiro, sem uma revolução do proletariado. Por isso, no #iHunt, você avança através de experiências. No final do dia, podem tirar seu dinheiro, mas nunca irão tirar suas experiências.

Nós vamos chamar essas experiências de **SELFIES**. São momentos, memórias, e seus personagens crescem e aprendem com elas.

PARA QUE SERVEM AS SELFIES

Selfies são usadas para duas coisas muito importantes em um jogo de #iHunt:

- ☒ Selfies te dão **AVANÇOS**. São os momentos em que seu personagem se transforma e cresce.
- ☒ Selfies dão **LEMBRANÇAS**. Lembranças são como impulsos que podem ser usados sem custo uma vez por selfie por episódio. Cada uma tem um efeito um pouco diferente — elas não dão só +2 como um impulso normal.

ÁLBUM

A sua coleção de selfies se chama um álbum. Isso pode ser literal — você pode fazer um álbum cheio de selfies do seu personagem. Pode ser metafórico; você pode só anotar na sua ficha (que é o jeito mais sem graça de fazer as coisas). Você pode também usar várias outras técnicas para colecionar selfies. Nós recomendamos fazer uma conta nas redes sociais para seu personagem. Além disso, tente marcar suas selfies de jeitos diferentes dependendo das diferentes categorias.

Existem três tipos (explicados a seguir) e quando maior a selfie, mais brilho e glamour você deveria dar a ela. Compre um pote de cola glitter — você merece.

TIPOS DE SELFIES

Existem três tipos de selfies. Cada tipo tem seus próprios avanços. Mas eles todos operam da mesma forma, com lembranças.

- ☒ **MOOD DO DIA** (selfies de episódios)
- ☒ **AUGES** (selfies de história)
- ☒ **MUDANÇA DE VIDA** (selfies de temporada)

MOOD DO DIA (SELFIES DE EPISÓDIOS)

Essas selfies acontecem em todo episódio, a não ser que você tire uma selfie mais importante. Elas são pequenas lições de vida ou eventos memoráveis. Comuns, mas divertidos. Moods do dia podem ser usados para os seguintes avanços:

- (X) Trocar o nível de duas habilidades quaisquer
- (X) Trocar uma manobra por outra
- (X) Renomear qualquer aspecto que não seja seu alto-conceito

LEMBRANÇA

Uma lembrança de Mood do Dia te dá +1 em uma rolagem. É como um impulso, mas em vez de +2, ela só te dá +1.

AUGES (SELFIES DE HISTÓRIA)

Essas selfies são mais importantes. Elas marcam as grandes lições, os grandes eventos, e vão acontecer a cada 1 a 3 episódios, conforme os arcos de cada história forem sendo fechados. Elas têm um papel importante no avanço dos personagens, além do avanço normal como um Mood do Dia:

- (X) Você pode pegar uma nova habilidade no nível Médio (+1) ou aumentar a classificação de uma habilidade em +1. Repare que você nunca pode ter mais habilidades de certo nível do que do nível abaixo. Então, se você tem três habilidades no nível +3, e três habilidades no nível +2, você não vai poder aumentar outra habilidade para +3 a não ser que ganhe mais uma de +2. Você também não pode aumentar uma habilidade além do limite de habilidades da série (a gente vai falar disso daqui a pouco).

LEMBRANÇA

Lembranças de Auge dão +2, igual aos outros impulsos.

MUDANÇA DE VIDA (SELFIES DE TEMPORADA)

Essas selfies são muito importantes para a sua personagem, e refletem momentos de grande impacto. No final de uma temporada, geralmente após completar 2 a 5 histórias, você pode olhar a temporada e escolher um momento para dar um "upgrade" e transformar em um evento de mudança de vida para sua personagem.

Os avanços de mudança de vida oferecem as seguintes vantagens:

- (X) Você pode adicionar um ponto de retorno. Você pode manter esse ponto, ou trocá-lo imediatamente por uma manobra.
- (X) Quando todo mundo tiver um evento de mudança de vida, o limite das habilidades aumenta em 1. Ele começa em 4.
- (X) Reescrever o alto-conceito da sua personagem.

LEMBRANÇA

Uma lembrança de Evento de Mudança de Vida dá +2, igual a um impulso normal, mas para essa rolagem você também pode usar seu dado de vantagem como se você tivesse a vantagem.

6: MONSTROS

Você deve ter reparado que o jogo não se chama "Como Matar a Criação de Personagens na Economia dos Bicos". É um jogo sobre matar monstros na Economia dos Bicos. Então, claro, este capítulo é o mais truncado do original do Livro de Regras Básico #iHunt. Certo? A gente vai explicar como funcionam os monstros. Acho que você consegue jogar só com esse capítulo, que na verdade são só duas coisas:

- ☒ Referências para entender como os monstros funcionam
- ☒ Dons mágicos para personagens Malinas aprenderem

Monstros são basicamente personagens normais no #iHunt, com algumas coisas a mais. Você usa as regras normais de criação de personagens, só que com mais opções para gastar o retorno. Então vamos explicar direitinho do que são feitos os monstros segundo as regras do #iHunt:

CLADOS DE MONSTROS

Clados de monstros são categorias genéricas de monstros, muitas das quais nós já conhecemos de mitos e lendas. "Vampiro" é um clado. "Lobisomem" é um clado. "Demônio" é um clado. Simples, né?

Cada clado é definido segundo um **MODELO DE CLADO**. Um modelo de clado é composto por uma série de **CARACTERÍSTICAS, DONS** e **FRAQUEZAS**. Por exemplo, um vampiro precisa beber sangue, tem o sol como fraqueza, e nunca envelhece. Tudo isso é parte do modelo de clado do vampiro. Se nós juntarmos o custo disso tudo, isso vai ser o custo do modelo de clado. Esse custo deve ser pago com o retorno do monstro. Se o monstro não tiver retorno o suficiente, é possível recuperar adicionando outras fraquezas, já que fraquezas dão um retorno. Assim que funciona um clado.

Vampiros são os monstros mais comuns em San Jenaro, então eles são uma boa base para se começar. Não se preocupe com o que características, dons e fraquezas significam – a gente vai falar disso depois.

EXEMPLO DE CLADO: VAMPIRO

Custo do Modelo de Clado: 4

Vampiros, por definição, bebem sangue e não envelhecem nem morrem de causas naturais. Vampiros comuns também podem usar seu próprio sangue para manipular pessoas e criar servos inferiores.

Características: Bebedor de Sangue (5), Propagação: Propagação Inferior e Levantar do Túmulo (2), Regeneração (3), Sentidos Especiais: Farejar Sangue (2), Imortal: Não Envelhece (2)

Dons: Nenhum

Fraquezas: Fraqueza Mortal: Estaca no Coração (U2, P5), Fome: Sangue (U1, P2)

SUBCLADOS

Clados são divididos em **SUBCLADOS**, que são 'raças' específicas e refinadas de determinado tipo de monstro. Nem todos os vampiros na prática se parecem com o Conde Drácula. Nem todos os mortos famintos se parecem com aquele seu filme preferido do George Romero. Um subclado é uma expansão e modificação do modelo de clado básico. Ele tem características, dons e fraquezas adicionais.

Também tem seu próprio custo, que é uma versão completa e modificada do custo original do modelo. Presume-se que o membro de um subclado tenha todas as características normais do clado também, então os custos já são embutidos. No nosso exemplo o subclado da família de morcegos vampiros tem um custo de 2. Vampiros tem um custo de 4. Mas você só precisa gastar 2 retornos para ser um vampiro, e não 4. Esses 4 já estão calculados no custo do morcego.

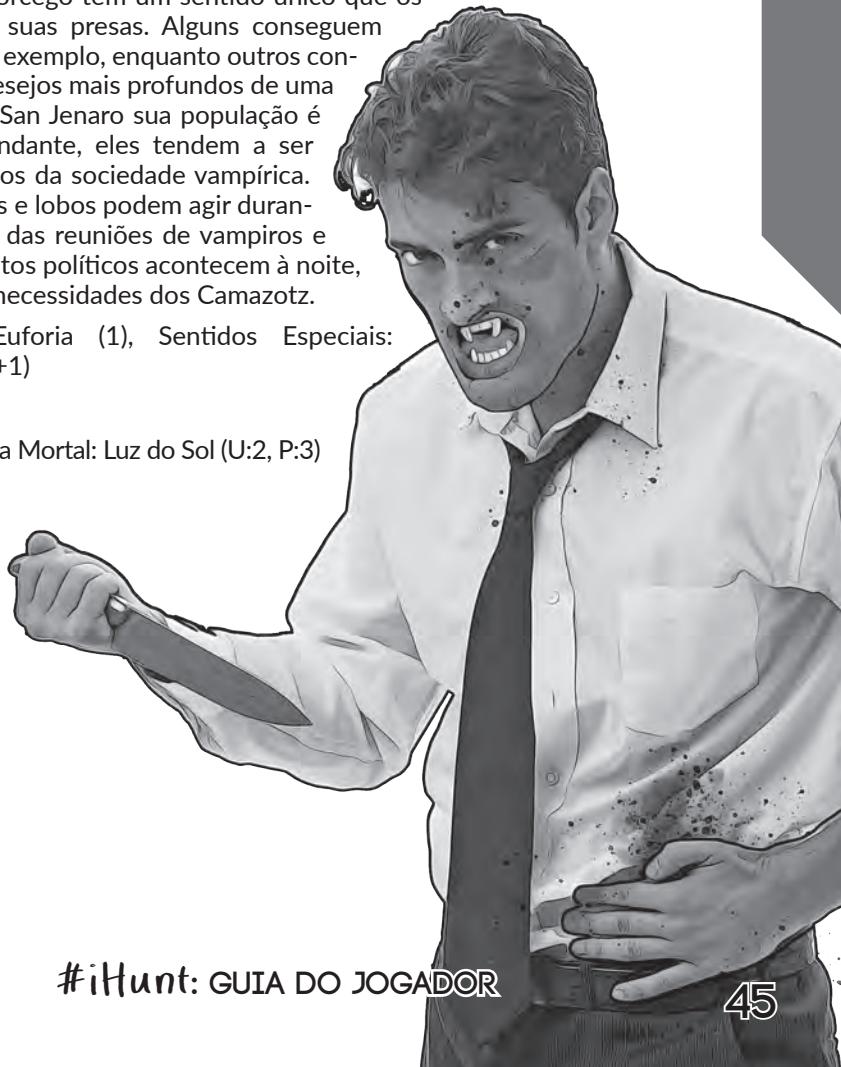
EXEMPLO DE SUBCLADO: MORCEGOS VAMPIROS

Frequentemente chamados de Camazotz por causa de uma antiga lenda sobre o deus morcego dos Maias ter sido o fundador da família, os morcegos são uma das famílias mais dominantes em San Jenaro. Eles são especiais pois não conseguem aguentar o dia: o sol os destrói completamente. Eles também são famosos por seus sentidos aguçados. Cada morcego tem um sentido único que os ajuda a encontrar suas presas. Alguns conseguem detectar culpa, por exemplo, enquanto outros conseguem ouvir os desejos mais profundos de uma pessoa. Como em San Jenaro sua população é relativamente abundante, eles tendem a ser quem dita os termos da sociedade vampírica. Enquanto cascavéis e lobos podem agir durante o dia, a maioria das reuniões de vampiros e todos os seus eventos políticos acontecem à noite, para acomodar as necessidades dos Camazotz.

Características: Euforia (1), Sentidos Especiais: Leitura De Almas (+1)

Dons: Telepatia (1)

Fraquezas: Fraqueza Mortal: Luz do Sol (U:2, P:3)



CARACTERÍSTICAS DOS MONSTROS

Monstros só tem algumas poucas diferenças significativas dos personagens normais de #iHunt. Vamos dar uma olhada nesses elementos com um pouco mais de atenção.

AVALIAÇÃO

A primeira coisa que define um monstro, mecanicamente, é a avaliação de estrelas. Isso corresponde à avaliação no app #iHunt – vai de 1 a 5, e também determina qual vai ser a recompensa do trampo.

Para monstros, a avaliação determina três partes diferentes de sua identidade mecânica. Em primeiro lugar, determina o seu número base de retorno. Enquanto #iHunters começam o jogo com 5 retornos, os monstros começam com uma quantidade determinada pela sua avaliação. Alguns clados mais poderosos são inacessíveis para avaliações mais baixas por causa disso. Em segundo lugar é a base das habilidades. #iHunters começam com um total de 20 níveis de habilidades. Monstros podem ter bem mais, mas tendem a ter menos que caçadores. Afinal, eles têm existências bem mais estreitas. #iHunters que lutem. A terceira e última coisa que eles determinam são os limites de uma habilidade. #iHunters começam com um limite de 4, mas os monstros são limitados apenas pelas suas avaliações. Alguns monstros só podem ter habilidades até +3, enquanto outros podem chegar até 7! Consulte essa tabela para mais detalhes:

Avaliações dos Monstros

Estrelas	Habilidades	Nível Máximo	Retornos de Habilidades
1★	10	3	3
2★	15	4	5
3★	20	5	10
4★	25	6	20
5★	30	7	50

ESSÊNCIA

Essência é um termo geral para as diversas formas de energia sobrenatural que os monstros usam, que eles geralmente adquirem usando métodos horríveis. Nem todo monstro tem essência — a essência está ligada a características específicas que chamamos de **CARACTERÍSTICAS DE ESSÊNCIA**. Um exemplo de característica de essência neste livro é Bebedor de Sangue, que é a característica de essência típica de vampiros.

Essências funcionam como um aspecto especial que funciona de um jeito um pouco diferente dos outros aspectos. É uma escala de cinco descritores diferentes: **FAMINTO (+6)**, **NECESSITADO (+4)**, **SACIADO (+2)**, **CHEIO (+2)**, e **INCHADO (+4)**. Considere isso uma escala que vai de Faminto até Inchado. Cada vez que um monstro se alimentar, no sentido de ficar inchado, ganha uma invocação grátis do seu novo aspecto. Cada vez que um monstro se esgotar, indo no sentido de ficar faminto, seus inimigos ganham uma invocação grátis do novo aspecto. O aspecto vai ter o número depois dele em vez do +2 normal de invocação. Quando o monstro "gasta" essência, vai ficando faminto. Quando ganha essência, vai ficando inchado.

Gasto de Essências

Muitas características e dons requerem que o monstro use um tanto da sua essência. Isso se expressa como um **CUSTO DE ESSÊNCIA**. Custos de essência são descritos como **SEMPRE**, **FALHA**, e **SUCESSO**. Se o custo é "sempre", então você sempre move uma vez para o lado de faminto quando estiver usando a habilidade. Se for "falha", então só fará isso se a ação falhar. Se for "sucesso", então só fará quando a ação tiver sucesso. Coisas que precisam de essência podem ser pagas com dano — um personagem pode simplesmente tomar dano e aplicá-lo no estresse e nas consequências em vez de gastar sua essência. É assim que as Malinas com a manobra de Embruxação >>[PÁGINA 19](#) usam mágica.

CARACTERÍSTICAS

Características são facetas de um monstro que estão "sempre presentes". São traços inerentes, partes do que torna aquele monstro um monstro. O fato de o vampiro precisar beber sangue, por exemplo, é uma característica. Assim como o fato de não envelhecer, ou em outros casos ser incrivelmente forte, ou várias outras coisas que estão no âmago do ser um monstro. Características têm um custo base de retorno, e depois podem ter modificadores adicionais que adicionam efeitos a ela.

DONS

Dons são facetas de um monstro que precisam ser ativadas. Frequentemente têm um custo de essência, mas o mais importante é que o monstro precisa escolher usá-los, e eles normalmente podem ser escondidos do público com facilidade. A capacidade de um monstro de hipnotizar humanos, lançar fogo infernal, ou se tornar invisível, tudo isso são dons. Dons tem um custo base de retorno, e podem ter variantes e adicionais que modificam esse custo. Alguns dons são chamados de "seleções", que são coleções de efeitos de custo 1 que os monstros podem escolher.

DONS MÁGICOS

Dons mágicos são dons especiais classificados entre 1 e 5, com efeitos variados dependendo de quantos níveis do dom você possui. Ao contrário de dons normais, cada retorno dá dois níveis de dons mágicos, divididos como você quiser. Dons mágicos têm um custo de essência, e geralmente são bem caros. Esse custo pode ser pago aos poucos. Os efeitos duram uma cena, mas por 10 vezes o valor do custo de essência, podem ser tornar permanentes.

FRAQUEZAS

Fraquezas são os pontos fracos dos monstros, geralmente estão ligados à mitologia sobre aquele monstro, e aumentam o retorno do monstro. Fraquezas têm dois traços, chamados **UBIQUIDADE** e **POTÊNCIA**. A combinação dos valores de ubiquidade e potência determina quanto retorno uma determinada fraqueza pode dar. Ubiquidade pode ser classificada em 0, 1 ou 2. Isso reflete o quanto comum ou acessível essa fraqueza é. Ubiquidade 0 significa que é extremamente rara ou de difícil acesso, como uma data especial ou uma pedra lunar ou algo assim. Ubiquidade 2 é super comum, tipo água. Potência pode ser classificada em 1, 2, 3 ou 5. Ela determina o quanto perigosa é a fraqueza para o monstro. 1 é só uma irritação, 3 é bem perigosa. 5 significa que essa fraqueza pode matar o monstro imediatamente, como uma estaca no coração de um vampiro.

EXEMPLOS DE CARACTERÍSTICAS

Mente Bizarra - Custo 2

Monstros com esse traço não pensam da mesma forma que os humanos. Isso não quer dizer que eles sejam como animais (isso é coisa dos Perdidos para Sempre, que veremos depois), mas que seus cérebros simplesmente não operam sob as mesmas regras. Eles podem até se comunicar com os humanos, mas essas diferenças fundamentais tornam o monstro imune a qualquer ataque mental não-sobrenatural vindo daqueles que não entendem profundamente seu modo de pensar. Por outro lado, eles só podem realizar ataques mentais para assustar, ou usar habilidades sobrenaturais.

Bebedor de Sangue - Custo 5

Característica de Essência. O traço clássico e definitivo dos vampiros. Todo dia (ou noite, porque vampiros, né) ao acordar, o monstro precisa superar uma oposição passiva igual à sua potência de essência atual, ou então deverá descer um degrau na tabela de aspectos de essência. Se o monstro acordar faminto, ele se ergue com uma fome voraz e não vai fazer nada além de matar e se alimentar até estar inchado. Alguns vampiros têm amigos que podem ajudar em momentos como esse — a maioria não tem, porque vampiros são uns filhos da puta.

Como Diretor ou Diretora, você não precisa rolar para um monstro que esteja despertando, a não ser que os caçadores tenham capturado esse monstro, ou tenham intencionalmente deixado ele faminto antes de se esconder para descansar. Por isso, caçadores inteligentes fazem cortes nos monstros bebedores de sangue para drená-los, ou os torturam até que fiquem famintos.

Recuperando Essência: um monstro bebedor de sangue precisa causar uma consequência para se alimentar com sucesso. Uma única consequência move sua essência um ponto na direção de inchado.

Euforia - Custo 1

Alguns monstros caçam utilizando a estratégia de incapacitar suas vítimas através de uma sobrecarga sensorial ou instilando um forte sentimento de euforia. Vampiros, por exemplo, mordem suas vítimas e as deixam incapazes de fazer qualquer coisa que não seja curtir o êxtase momentâneo da mordida. Repare que os monstros não precisam fazer isso — eles escolhem fazer. Vampiros podem com a mesma facilidade destruir alguém com seus dentes. Euforia requer uma certa delicadeza e discrição na hora do ataque. Uma pessoa vítima de euforia é tomada pela sensação, incapaz de agir para se proteger. Contra personagens da Direção, isso é um ataque perfeito. Contra personagens de jogadores, o monstro cria uma vantagem contra a qual o jogador pode se defender. A próxima virada se torna a oposição passiva contra aquele novo obstáculo, que o jogador precisa superar para que seu personagem consiga resistir à euforia. No entanto, qualquer dano acaba imediatamente com A Euforia, não importa de onde venha.

Comedor de Carne: Modo Esfomeado - Custo 1

Característica de Essência. Os mortos famintos comem carne. E órgãos. E basicamente qualquer coisa para saciar sua fome. Isso significa que eles precisam comer tecidos vivos (ou pelo menos bem frescos e preservados). A cada dia, o comedor de carne desce um degrau na tabela de essência. Um comedor de carne faminto se torna voraz e só poderá agir para devorar carne até estar inchado.

Recuperando Essência: um comedor de carne move sua essência uma vez no sentido de inchado para cada consequência moderada ou grave causada ao se alimentar de

carne. Ao comer alguém recentemente morto (ou bem preservado), órgãos importantes como o coração e o cérebro irão aumentar o grau de essência em um nível cada um.

-  **Modo Faminto:** esses são os menos sortudos dentre os azarados. Ele desce um degrau na tabela de essência a cada seis horas. Custo -2.

Força Desumana - Custo 3

Um monstro pode superar limitações humanas normais de força, habilidade e capacidade. Quando for realizar ações físicas que seriam reforçadas por uma força física sobre-humana, ganhe +2.

-  **Maromba:** esse monstro é completamente enorme. A destreza física dele dá +4 em vez de +2 em ações físicas. Custo +2.

Reserva Mágica - Custo 5

Característica de Essência. Feiticeiros guardam energia mágica que podem usar para alimentar suas artes místicas. É sua essência. A gente queria chamar de "essência", mas agora vai ficar esquisito, né? Então é magia. Ou melhor, não. Evanescência. Vamos chamar de evanescência. Eles guardam evanescência. Eles também não têm que usá-la, normalmente — exceto quando estiverem praticando sua arte — então ela não diminui com o tempo a não ser que eles tenham algum problema.

Se estiverem inchados no final de uma cena, ela diminui até ficarem cheios, e eles sofrem uma consequência moderada ou grave. Alguns caçadores já tentaram explorar essa brecha, apesar de que suas tentativas normalmente terminam com o feiticeiro lançando algum feitiço qualquer para gastar a energia antes que isso se torne um problema de fato.

Recuperando Essência: esse é meio esquisito. Não existe uma forma normal de recuperar essência mágica. Cada feiticeiro ou feiticeira, ou praticante de magia, tem que descobrir seu próprio jeito de acumular essência. Isso geralmente está ligado a um subclado ao qual o praticante pertence.

Arma Natural - Custo 1

Garras, presas, esporas, qualquer coisa. O monstro consegue machucar os outros com seu corpo. Todo dano causado por uma arma natural é aumentado em 1. A maioria das armas naturais é retrátil, e, portanto, fácil de esconder.

-  **Ruim Demais:** aumente o dano adicional para +2. Custo +1.

Propagação - Custo 0

Esses monstros conseguem criar outros monstros iguais a eles. Geralmente isso é genético. Sabe, quando uma mamãe monstra ama muito um papai monstro... Já deu pra entender, né? Se for mais rápido do que fazer um bebê, é uma variante.

-  **Infeccioso:** qualquer pessoa em quem o monstro causar dano tem uma chance de se tornar um monstro também. No final da cena, quando uma personagem sofre a consequência do monstro, essa personagem vai precisar se defender contra um ataque fantasma. O "ataque" é uma infecção, e ela funciona como se tivesse uma habilidade +2, e pode (e vai) invocar consequências. Se a personagem conseguir se defender do ataque, a infecção foi vencida com sucesso. Se o ataque tiver sucesso, ele causa ainda mais dano conforme as viradas da rolagem, e a personagem irá sofrer novos "ataques" a cada hora até que tenha se defendido ou ficado fora de cena. Se essa personagem conceder contra a infecção, ela estará em coma até um evento relevante para a história (como um selfie de Auge >>**PÁGINA 43**) salvá-la. Custo +1.

 **Propagação Inferior:** o monstro pode criar monstros inferiores a partir de humanos ou ocasionalmente de animais. Não são representantes verdadeiros do clado, mas pseudo-monstros. Demônios, por exemplo, podem criar familiares a partir de animais. Vampiros podem dar a seus servos capacidades ilimitadas. Quando utilizar esta característica, crie um clado fraco com um custo de retorno 0. O monstro pode transformar outros nisso. **Custo +1.**

 **Levantar Do Túmulo:** com esta variante, o monstro instila um pouco de si na sua vítima, como um vampiro dando seu sangue para um humano. Quando essa pessoa morre, ela se torna um monstro. **Custo +1.**

Regeneração - Custo 3

Alguns monstros se curam rápido pra cacete. Durante qualquer desafio, disputa ou conflito, a cada vez que o monstro faz uma ação, ele também cura seu espaço de estresse mais baixo. Quando não estiver em uma cena tensa, ele recupera seu estresse em aproximadamente um minuto, se recupera de consequências leves como se fossem estresse, consequências moderadas como se fossem leves, e consequências graves como se fossem moderadas. Dano causado por Fraquezas não é afetado por esta característica.

Sacrifício - Custo 1

Sacrifício é um método de conseguir essência, comum entre feiticeiros e alguns tipos de cultistas. Esse método implica na destruição de coisas valiosas, importantes ou únicas para conseguir energia mágica. Essas coisas devem estar impregnadas com ressonância espiritual para fornecer energia mágica. Usar esse recurso requer uma característica que permita ao monstro armazenar essência, como por exemplo a característica Reserva Mágica logo ali em cima. Sem uma dessas características, a essência deve ser usada imediatamente. Para fazer um sacrifício por essência, o monstro deve criar uma vantagem, ou então conseguir um item digno de um aspecto. Ao destruir esse item, o monstro sobe na tabela de essência o equivalente a três invocações do aspecto. Da mesma forma, o monstro pode sacrificar seres humanos vivos, mas esse método não é eficiente. Ele sobe na tabela de essência uma vez para cada consequência grave ou extrema, e uma vez por assassinato.

Sentidos Especiais - Custo 2

Alguns monstros têm percepções que vão muito além do normal. Pode ser que eles consigam ouvir uma pena cair, ou enxergar por quilômetros. Escolha um sentido para dar essa característica. Qualquer rolagem com esse sentido ganha um +4.

 **Leitura de Almas:** alguns monstros conseguem perceber a energia espiritual de uma pessoa. Isso se manifesta de formas diferentes com monstros diferentes. Por exemplo, alguns vampiros e a maioria dos demônios consegue detectar o que faz uma pessoa se sentir culpada. Vampiros usam isso como uma ferramenta para encontrar os alvos perfeitos para seu jantar de sangue. **Custo +1.**

Imortal - Custo 0

-  Alguns monstros vivem mais que os humanos, muito além da resistência a dano e doenças. Monstros imortais envelhecem com a metade da velocidade dos humanos, então eles têm o dobro da expectativa de vida de um ser humano normal. Isso não tem nenhum custo, porque não chega a afetar muito o jogo. Já as variantes...
-  **Juventude Eterna:** Monstros com essa característica nunca envelhecem. Eles podem estar parados no tempo, como um vampiro, a partir do momento em que se tornaram um monstro, ou eles nascem assim, e param de envelhecer quando atingem a maturidade — o que quer que seja isso para aquele monstro. De qualquer jeito, eles nunca irão morrer sem intervenção externa. Além disso, eles sempre retornarão àquele ponto de juventude eterna. Então, mesmo consequências extremas não vão desfigurá-los permanentemente. **Custo +2**

EXEMPLOS DE DONS

Feitos Incríveis - Custo: Seleção

Monstros com este dom podem realizar feitos incríveis de destreza física. São como seus próprios "movimentos exclusivos". Nenhum deles é discreto.

-  **Velocidade Ofuscante: Custo de Essência:** Sucesso. O monstro se move com uma explosão de velocidade absolutamente ridícula. Se não for bloqueado, pode se mover por qualquer quantidade de zonas livremente. Qualquer rolagem para se mover através das zonas ou utilizar sua velocidade ganha +4.
-  **Arremesso de Grandes Objetos: Custo de Essência:** Sucesso. O monstro consegue pegar e jogar coisas que no mundo real são tão grandes que, se alguém de fato pegasse, iam se desmontar. Coisas como carros, motos, placas, tudo isso pode se tornar uma arma de arremesso. Qualquer objeto massivo pode ser jogado até duas zonas de distância e causa +4 de dano se acertar.

Telepatia - Custo 1-2

Alguns monstros conseguem ouvir pensamentos, e se comunicar telepaticamente. Isso pode ser um tema sensível para alguns jogadores, então tome cuidado.

-  **Nível 1 - Ouvir Pensamentos:** Só Isso. O monstro consegue ouvir pensamentos. O monstro ouve pensamentos como sussurros no ar. Com um pouco de foco, consegue apontar de quem eles estão vindo no meio de uma multidão, e consegue se concentrar nos pensamentos de um indivíduo em particular. Isso não supera coisas como barreiras de linguagem, já que a maioria das pessoas pensa em sua língua nativa e não dá pra usar o Google Tradutor nos seus poderes psíquicos. Pessoas que sabem sobre esses poderes podem repetir mantras ou salmos em sua mente para se proteger. Lana, dos livros de #iHunt, prefere o jingle de uma propaganda de ração para gatos, ou o Jipe do Padre.
-  **Nível 2 - Comunicação de Mão Dupla:** o monstro consegue abrir um canal de comunicação de mão dupla entre si mesmo e outra pessoa. Essa pessoa pode estar de acordo, ou o monstro pode atacá-la com Espião, e a vítima pode se defender com Sobrevivente, se souber dos poderes do monstro. Uma vez que a comunicação esteja aberta, o monstro escuta todos os pensamentos do outro personagem, e pode projetar os seus próprios pensamentos para a mente do outro durante a cena.

 **Nível 3 - Mestre da Mente:** neste nível, o monstro pode não só ouvir os pensamentos mas também escavar a mente da vítima, coletando memórias e pensamentos secretos. Ataque com Espião e a vítima irá se defender com Sobrevivente, se estiver ciente. Se tiver sucesso, o monstro pode fazer perguntas sobre as memórias, ideias e valores do personagem, que devem ser respondidas com a maior honestidade possível dentro do entendimento do personagem. **Custo de Essência:** Sempre

EXEMPLOS DE DONS MÁGICOS

Maldição - Custo 1-5

Custo de Essência: 4. É o oposto de uma bênção. É um pedaço de azar dito de uma forma muito específica e transformado em um aspecto. Ele cria uma rolagem com vantagem e ganha invocações ou chamados grátis equivalentes ao nível do feitiço. Se a rolagem for com estilo, essas invocações e chamados podem ser dilemas. Se transformado em permanente, as invocações são por episódio.

Cura - Custo 1-5

Custo de Essência: 3. Este feitiço cura um ser vivo rapidamente, talvez até o salve da beira da morte. Role uma ação de superar com a dificuldade determinada pela ferida atual, e veja as consequências para recuperar na >>**PÁGINA 37**. Adicione os níveis deste feitiço à rolagem. Se a rolagem tiver a mesma quantidade de viradas quanto de consequências, você pode gastar as viradas para removê-la. Cada virada também remove uma caixa de estresse. Cada pessoa só pode receber uma cura com este feitiço uma vez por episódio. Se transformado em permanente, uma única essência pode reativar o feitiço, mas ele deve estar sintonizado com uma única pessoa, e sempre será usado nessa pessoa.

Escudo - Custo 1-5

Custo de Essência: 3. Este feitiço protege o alvo de danos físicos ou mentais, o feiticeiro escolhe qual deles no momento em que lançar este feitiço. Os níveis deste dom agem como caixas de estresse de 2 pontos cada um, que não se restabelecem e são usadas antes de qualquer outra. Se transformado em permanente, as caixas de estresse se restabelecem a cada episódio.

Proteção - Custo 1-5

Custo de Essência: 3. Este feitiço cria uma proteção, uma barreira mágica ao redor de uma determinada área. Quando lançar, role para criar uma vantagem e fazer um aspecto que represente essa proteção, e escolha um tipo de criatura (vampiro, fantasma) ou uma característica específica (cabelo ruivo, virgem) e esse tipo de ser não poderá passar. Se tentarem entrar, devem superar contra uma dificuldade de duas vezes o nível do dom. Se superarem a proteção, o feiticeiro pode gastar as três invocações grátis do aspecto para causar 4 de dano a esse ser. Se transformada em permanente, a proteção tem uma invocação grátis por nível por episódio.

Controle do Clima - Custo 1-5

Custo de Essência: 5. Este feitiço cria um tipo de clima no espaço de um bairro. Dependendo do tipo de clima, as zonas dentro desse espaço podem ser consideradas zonas perigosas. >> **PÁGINA 59**. A zona tem uma habilidade máxima efetiva equivalente aos níveis do dom. Se transformado em permanente, o clima se torna permanente. Isso... é ruim. Muito ruim. Boa sorte pra resolver.

EXEMPLOS DE FRAQUEZAS

Fraquezas Mortais

Esta fraqueza é a que os caçadores normalmente vão encontrar com mais frequência. São coisas capazes de machucar ou matar esse monstro muito mais facilmente do que outras. Ou, no caso de monstros com as características Etéreo, Invencível ou Imortal, uma fraqueza mortal pode ser a única forma de detê-los. Fadas são fracas contra ferro frio. Vampiros são fracos contra estacas e fogo. Lobisomens são fracos contra balas de prata. Tudo isso conta como Fraquezas Mortais.

 **Ubiquidade:** isso representa o quanto raro ou comum um item é. Um item com ubiquidade 0 é algo que é bem difícil para caçadores encontrarem. Isso pode ser algo muito raro, extremamente ilegal, ou só complicado para caramba de usar como arma. Por exemplo, uma fraqueza contra pianos de cauda na cabeça tem ubiquidade 0, porque isso é muito difícil de fazer acontecer. Um item de ubiquidade 1 é algo que caçadores teriam que se esforçar para encontrar ou fazer acontecer, mas não é nada absurdo. Se você consegue comprar pela internet sem gastar uma parte muito grande do seu salário, tem ubiquidade 1. Ubiquidade 2 é algo muito comum, como por exemplo luz do sol, ou algo que pode ser encontrado em qualquer produto de limpeza. Considere as regras de aplicação quando estiver montando uma fraqueza. Algumas fraquezas mortais irão causar dano assim que encostarem no monstro. Se esse monstro for fraco contra água, isso não é só aquela reviravolta ridícula do filme Sinais, mas você tem um monstro que pode morrer só de ficar exposto ao vapor (dependendo da saturação necessária, que é meio que o porquê da reviravolta de Sinais ser idiota). Com os vampiros e estacas no coração, bom, elas têm que atravessar o coração. Um vampiro não vai só abraçar uma árvore e morrer, não importa o quanto poético isso possa parecer. Quando estiver tentando entender o nível da fraqueza, considere tudo isso. Uma fraqueza provavelmente vai ter um nível menor se for difícil de ser aplicada efetivamente.

 **Potência:** a potência reflete diretamente a quantidade de dano causado por uma fraqueza. Cada nível de potência adiciona 2 de dano. Então, uma fraqueza com potência 3 causará um adicional de 6 de dano ao afetar o monstro. Potência 5 é morte instantânea. Como mencionamos acima, na verdade você precisa considerar como isso acontece. A maioria das fraquezas vai precisar de uma armadilha ou um ataque, que geralmente são representados por uma ação de ataque. Às vezes é um dano automático causado por todas as interações em que o monstro esteja na mesma zona que a sua fraqueza. Isso é diferente para cada monstro e suas fraquezas específicas.

Fome

Esta fraqueza causa uma fome considerável e problemática para o monstro. Isso pode ser combinado com algumas das características de essência, mas o resultado específico é causar uma sensação de urgência para aquela fome. Por exemplo, os mortos famintos precisam comer carne. Muita carne. Se eles não comerem, eles começam a apodrecer.

☒ **Ubiquidade:** tem a ver com a dificuldade de encontrar a fonte da fome, e portanto da capacidade de um caçador impedir que se alimentem. Com ubiquidade 0, é algo fácil de encontrar, e que não tem consequências. Por exemplo, alguns monstros têm que comer muita carne. Com ubiquidade 1, a fonte de alimento é difícil de encontrar, trabalhosa, ou de alguma forma não vai ser fácil de conseguir. Sangue de humanos vivos é o melhor exemplo, mas algumas fadas também comem joias de ouro, e alguns construtos artificiais têm que consumir compostos químicos específicos para permanecerem vivos. Com ubiquidade 2, o item é absurdamente proibitivo, e poderia custar a vida desse monstro. São coisas como cérebros humanos frescos, substâncias altamente controladas, ou metralhadoras. Eu não sei que tipo de monstro come metralhadoras.

☒ **Potência:** a potência reflete o quanto frequentemente esse monstro precisa comer. Se esse intervalo passar sem que ele se alimente, ele a) toma 2 de dano, que precisa ser absorvido com estresse ou consequências, e b) não consegue se curar até ter se alimentado por completo. Com potência 1, o monstro só precisa se alimentar de sua fonte uma vez por semana. Com potência 2, precisa se alimentar diariamente. Com potência 3, é a cada 4 horas enquanto estiver acordado. Quando estiver montando essa fraqueza, escolha se o dano é mental ou físico, e tenha uma ideia em mente dos tipos de consequências que isso pode causar. Por exemplo, um morto faminto pode literalmente perder partes do corpo se não tiver se alimentado, enquanto um vampiro pode se tornar mais selvagem e predatório.

Poder Limitado

Essa fraqueza faz com que um monstro temporariamente perca suas características e dons positivos sob certas circunstâncias. Às vezes isso dura um período específico, como a aversão de alguns vampiros à luz do sol. Outras vezes, é tipo quando um super-herói perde seus poderes quando entra em contato com um metal verde brilhante. Claro, isso é extremamente valioso para os #iHunters, porque ajuda a deixar as coisas mais justas. Já que dons e características são grande parte do que separa um monstro dos seres humanos em termos de poder, tirar esse poder de um monstro significa que você basicamente vai estar lutando contra um humano.

☒ **Ubiquidade:** se refere a quanto comum é essa coisa ou situação que tira os poderes do monstro. Ubiquidade 0 é algo raro e difícil de encontrar, como uma data especial que ocorre uma vez ao ano, ou um metal muito raro e valioso. Ubiquidade 1 se refere a coisas raras, mas que uma pessoa normal conseguiria encontrar com certo esforço. Ou então pode se referir a um evento que ocorre pelo menos uma vez por mês, ou que pode ser preparado com certo esforço. Por exemplo, durante a lua nova, ou no local onde seu corpo mortal faleceu. Ubiquidade 2 é um objeto encontrado na maioria das casas, ou algo que ocorre diariamente. Um vampiro fraco durante o dia, ou um monstro que perde seus poderes com sal são bons exemplos desse nível.

☒ **Poder:** se refere ao grau em que esse monstro fica sem poderes quando sujeitado ao item ou evento que tira seus poderes. Poder 1 significa que o monstro demora o dobro do tempo para ativar essa característica ou dom ativos. Além disso, ele perde acesso à seu nível de essência Inchado. Não pode absorver mais enquanto a situação continuar, e se estiver cheio, ele perde essa essência. Poder 2 é como o poder 1, mas também significa que o monstro perde metade de seus pontos de características e dons enquanto a situação continuar, além de perder acesso ao seu nível de essência Cheio. Poder 3 significa que ele perde todos os efeitos positivos de dons e características, e também perde acesso ao seu nível de essência Cheio.

EXEMPLO DE MONSTRO: EURÍDICE, A SEREIA



Ela é uma vampira há mais tempo do que este país é uma nação. Ela chegou em San Jenaro vinda da Grécia há quase dois séculos, e agora é um espetro que assombra a cidade. Eurídice, ou Emília, seu nome nos círculos humanos, não é uma assassina em massa. Ela é fria, calculista, e inteligente em cada uma de suas relações. No entanto, ela também tem seus vícios. Às vezes, Eurídice encontra uma pessoa que pode ser uma amante em potencial e devota toda a sua atenção a ela. Essa pessoa é sempre humana, e nunca sabe exatamente onde está se metendo ao se envolver com a bela desconhecida com ofertas estranhamente intensas. Ela ama essa pessoa apaixonadamente, mas a deixa quebrada e esgotada. Essa pessoa dá tudo a ela, mas mesmo isso não é o suficiente para essa deusa do terror. Seus amantes tendem a acabar morrendo de exaustão ou hipovolemia.

Um homem que contratou detetives particulares e fez suas próprias pesquisas descobre que a letargia e as ausências frequentes de sua esposa são, na verdade, devidas ao fato dela ter se tornado o foco das afeições desse monstro ancestral. Ele quer detê-la. Ele quer salvar sua esposa. Veja bem, não importa que sua esposa pareça extremamente, euforicamente feliz com a Eurídice. Não importa que pareça que a Eurídice talvez vá mudar dessa vez — ela prometeu transformar a Jennifer em vampira e acabar com seu ciclo de esgotar seus amantes até a morte. Ele está oferecendo dinheiro vivo para ter sua esposa de volta.

Retorno: 2

Aspectos: Cherchez la Femme, Alegria de Viver Após a Morte, Viu a Queda de Impérios, Quebrando o Ciclo Eterno, Perdida e Solitária, Pronta para Correr

Clado: Vampiro (Morcego)

Habilidades: Acadêmica 1, Assassina 1, Atleta 2, Trambiqueira 3, Influencer 3, Investigadora 2, Médica 1, Ocultista 1, Serviço Social 2, Espiã 1, Sobrevivente 3

Manobras: Disfarce Perfeito (Trambiqueira), Vestida para o Sucesso (Influencer)

Estresse: Físico 5, Mental 7

Consequências: Leve x1, Moderada x1, Grave x1

Características: Bebedora de Sangue [5], Propagação: Inferior e Levantar do Túmulo [2], Regeneração [3], Sentidos Especiais: Leitura de Almas e Farejar Sangue [2], Imortal: Juventude Eterna [2], Euforia [1], Potência Desumana [3]

Dons: Telepatia: Mestre da Mente [3], Feitos Incríveis: Velocidade Ofuscante [1], Feitos Incríveis: Arremesso de Grandes Objetos [1]

Fraquezas: Fraquezas Mortais (Estaca no Coração, U2, P5), Fome (Sangue, U1, P2), Fraqueza Mortal (Luz do Sol, U2, P3)

7: REGRAS AVANÇADAS E DIREÇÃO

Nesta seção, vamos falar sobre algumas formas de pegar as regras de Fate do #iHunt e deixar elas do seu jeito. É uma questão de pegar as ferramentas do sistema Fate, e usá-las para contar as histórias que você quer contar. Isso não é absolutamente uma aula sobre jogar e mestrar #iHunt — para isso você vai querer olhar o Capítulo Quinze do Livro de Regras Básico do #iHunt. Isso é mais para que você comece a pensar e montar seus próprios jogos.

CRIANDO MANOBRAS

Primeiro, vamos falar sobre Manobras. Você pode escolher dentre as manobras de exemplo na >>**PÁGINA 64**. Mas na verdade, o sistema Fate funciona lindamente para você criar suas próprias manobras para personalizar seus personagens.

Manobras servem para uma dessas três coisas:

- (X) Adicionar uma nova ação condicional a uma habilidade
- (X) Adicionar um impulso condicional a uma ação
- (X) Criar uma exceção às regras, com condições

CONDICIONAIS

Manobras nunca devem dar vantagens incondicionais. Elas sempre devem ter certas condições. Por exemplo, se você tem uma manobra de Lutador chamada **POSTURA DEFENSIVA** que te dá +2 em ações de  Defender, você precisa estipular quando e como isso vai funcionar. Não pode ser só "toda vez que você defender". Pode ser "sempre que você estiver se defendendo contra dois ou mais oponentes", ou então "sempre que você estiver se defendendo contra um oponente armado". Mas não pode funcionar 100% do tempo, senão não é uma manobra.

CUSTOS DE PONTOS DE DESTINO

A maior parte do tempo, você pode usar suas manobras livremente. Algumas manobras são particularmente úteis, extremamente versáteis ou simplesmente ficam disponíveis o tempo inteiro. Nesses casos, o Diretor ou Diretora pode querer limitar o uso delas pedindo um ponto de destino. Isso deve ser feito com moderação, pois pode diminuir drasticamente o uso da manobra, e usar manobras é o que faz os jogadores sentirem que seus personagens são talentosos e especiais.

NOVA AÇÃO

Na >>**PÁGINA 12** você encontra a lista de habilidades e as ações que estão disponíveis para cada uma delas. Com uma manobra, você pode adicionar um novo tipo de ação para uma habilidade pré-existente. Por exemplo, a habilidade Assassino não permite ações de  Defesa. No entanto, se você criar uma manobra chamada **RETALIAÇÃO PREVENTIVA**, por exemplo, você pode dizer que depois de cada sucesso no Ataque Assassino, a sua próxima ação de defesa pode ser feita com a habilidade Assassino.

BÔNUS

Com esta opção, você pode adicionar um bônus condicional a uma ação. Isso funciona como um bônus de +2, como um impulso. Normalmente isso é um reflexo de um treinamento altamente especializado ou um talento para essa habilidade específica. Por exemplo, você pode ter uma manobra PRIMEIROS SOCORROS para a sua habilidade Médica. Isso pode dar +2 quando tentar curar estresse no meio de uma cena tensa. Isso não vai ajudar muito nos esforços de cura a longo prazo, ou em qualquer outro uso da habilidade Médica.

EXCEÇÕES ÀS REGRAS

Isso é uma generalização para todas as outras coisas que você pode fazer com manobras. A maior parte das manobras que usamos de exemplo em livros de regras suplementares vão se encaixar nesta categoria, porque não tem muitas regras aqui fora "não estrague seu jogo com essa manobra". Isso requer certa consideração e delicadeza. Nós não vamos entrar demais nisso porque aqui não é o lugar ideal pra isso. Mas no livro de regras básico do #iHunt tem bastante material sobre manobras, e você vai encontrar um montão de coisas sobre isso no site do Fate SRD (<https://fatesrdbrasil.gitlab.io/>).

O FRACTAL DE FATE: TRANSFORME EM UM PERSONAGEM

Como Diretor, Fate é, em sua essência, a sua câmera. É a forma como vemos o mundo de #iHunt. Nós sabemos o quanto aquele soco doeu porque estamos vendo tudo através das lentes das regras de #iHunt Fate Básico, e elas mostram que ele causou 6 de dano. O jeito com que aplicamos as regras de estresse e consequências para esses 6 de dano se resumem àquilo que a câmera nos mostra, que pode ser um filtro vermelho, um foco no maxilar quebrado, ou algo assim. Nós vemos o mundo de #iHunt através das regras de Fate Básico. A "câmera" permite ao Diretor ou Diretora descrever os resultados das ações. Há uma regra especial que nós chamamos de Fractal de Fate. Funciona assim: você pode tratar tudo no jogo como se fosse um personagem. Isso é uma extensão da modularidade do Fate – você pode pegar essas ideias básicas na ficha de personagem e aplicá-las a qualquer coisa no universo do jogo, seja algo físico ou conceitual. Mais especificamente, você pode dar traços de personagens como aspectos, manobras, estresse e consequências para qualquer coisa que você quiser dentro do universo do jogo. Tudo o que você decidir que vai ter uma ação também pode ter habilidades. Para usar essa regra, você precisa decidir algumas coisas sobre o seu elemento no universo do jogo. Primeiro, esse elemento é capaz de agir por conta própria? Se for, trate-o como um personagem. Se não pode agir, mas pode resistir à ação dos personagens, é um obstáculo. Já se não pode agir, mas melhora as ações dos outros, como uma ferramenta ou efeito mágico duradouro, então é um instrumento. Personagens têm acesso a todos os traços do jogo. Obstáculos devem ser representados pela oposição, e potencialmente por estresse, consequências e aspectos. Instrumentos proporcionam manobras e aspectos para o usuário.

Vamos dar três exemplos simples para você ter uma ideia sem ficar falando demais.

- ⊗ A casa assombrada da rua 13 é um personagem. Por quê? Porque ela é assombrada pra caralho. Ela pode agir contra os personagens. Ela pode assustá-los fazendo as paredes sangrarem. Ela pode abaixar o valor dos imóveis do bairro. Então quando estiver representado essa casa, você pode escolher dar a ela todos os mesmos traços que você colocaria em uma ficha normal de personagem. Ela ganha habilidades. Ela ganha estresse. Para o jogo, ela é uma parte proativa da história.
- ⊗ O empréstimo automático da Carina é um obstáculo. Por quê? Bom, ela tem que superá-lo com ações regulares. Às vezes ele resiste, porque alguns meses têm só quatro semanas e outros têm 31 dias. Às vezes o banco dela rejeita os pagamentos como atividade suspeita. Então nós representamos tudo isso através de alguns aspectos e uma série de dificuldades em progressão para as várias ações contra ele.
- ⊗ A Chave de Canos Abençoada é um instrumento. É verdade que ela deixa a pessoa que a possui meio esquisita e insuportável, mas ela amassa crânios como ninguém. Ela provavelmente está possuída por algum demônio, mas quando uma coisa te dá esses resultados, você meio que ignora os sussurros na sua cabeça, né? Nós representamos isso através de alguns aspectos e manobras que o usuário tem à sua disposição.

Você vai reparar que muita coisa depende das decisões que você tomar. Você pode fazer da casa assombrada da rua 13 só um obstáculo. Você pode fazer do empréstimo da Carina um personagem. Você definitivamente pode fazer da Chave de Canos Abençoada um personagem. Mas é tudo uma questão de como você quer ver esse elemento, e como você quer que ele afete seu jogo. "Tudo pode ser um personagem" é uma ferramenta ótima, mas só quando usada com moderação, para coisas que são importantes para a narrativa. Você pode fazer de tudo um personagem, mas é importante pensar se você **deve** fazer qualquer coisa um personagem.

ALVOS MÚLTIPLOS

Algumas ações logicamente vão afetar alvos múltiplos. Para simplificar, ou deixar as coisas mais violentas, pense como se fosse atirar com uma metralhadora dentro de uma sala. O objetivo é acertar várias pessoas. Ou será que é? Tem três jeitos de lidar com isso:

- ⊗ O jeito mais fácil de lidar com isso é pensar em termos de aspectos. E se, em vez de se preocupar em atingir várias pessoas, você adicionar um aspecto geral "Fogo Cruzado" à cena? Assim, esse aspecto pode ser invocado ou chamado contra qualquer um que tente se mover e agir enquanto as balas estão voando. Isso também ajuda a reproduzir a confusão de um tiroteio sem precisar ficar administrando cada tiro.
- ⊗ O outro jeito é dividir as viradas entre um número de alvos. Se você rolar sete viradas, você pode usar três em um alvo e quatro em outro, ou três em um e duas em cada um dos outros dois, ou qualquer outra combinação. Cada alvo aplica sua própria defesa. Isso dá ao jogador um pouco mais de controle sobre suas ações, e permite que ele espalhe um pouco os efeitos. O lado ruim é que, ao aplicar a defesa de um alvo contra um número menor de viradas, fica mais difícil acertar os alvos mais fortes. Isso pode deixar a cena anticlimática. Por outro lado, se o monstro é quem está agindo contra o grupo de jogadores, isso pode impedir o monstro de sobrecarregá-los.

- ⊗ A terceira abordagem é um pouco mais complexa. Decida quem vai ser o alvo antes de fazer a ação. Descubra qual alvo tem a melhor defesa do grupo. Role a ação, e resolva a defesa. Se a ação tiver sucesso contra a defesa, divida as viradas entre os alvos como preferir. Isso tende a gerar um resultado mais homogêneo e previsível entre os alvos. Pode ser um pouco confuso dependendo da diferença de poder entre quem faz a ação e os alvos. Por exemplo, um monstro poderoso com Vantagem pode dizimar uma equipe de caçadores, se usar essa regra.

Quando você precisar agir contra múltiplos alvos, descubra qual dessas soluções funciona melhor no momento (ou invente outra). Não tome uma decisão final e universal a não ser que você esteja realmente comprometido a fazer isso. É melhor improvisar conforme as necessidades do momento. Lembre-se, se os resultados de uma ação não forem divertidos, essa regra é ruim e torna o jogo pior. Então não faça isso.

ZONA DE PERIGO

Nas regras da zona >>**PÁGINA 33**, a gente mencionou que você deve diferenciar as zonas usando aspectos. Isso ajuda a descrevê-las, e dá um incentivo mecânico para os jogadores interagirem com os vários cenários da história.

Às vezes os perigos e elementos situacionais são um pouco grandes demais para serem apenas aspectos. Como todo o resto, isso também acaba sendo uma decisão pessoal. Você pode decidir que se uma zona está pegando fogo, o aspecto "Pegando Fogo" já está bom. Mas você também pode decidir que ele vai ferir todos que estiverem naquela zona, porque é uma porra de um incêndio. No caso de um perigo que você decidiu que é grande demais para ser só um aspecto, você pode transformar a zona em uma zona de perigo. Uma zona de perigo é basicamente um personagem truncado. Ela ganha uma habilidade relevante para agir contra os personagens, pode receber uma manobra ou até um ou dois aspectos, e pode ter consequências e estresse, conforme você preferir. Volte para o Fractal de Fate para usar de guia para isso. A parte importante aqui é que a zona de perigo pode agir, e sofrer ações. Um aspecto pode ser criado, destruído, chamado ou invocado, mas zonas de perigo podem atacar e defender, e podem sofrer ataques e defesas. A maioria das zonas de perigo só precisa de uma habilidade, porque a maioria é simples o suficiente para só precisar fazer uma coisa. Uma zona de perigo pode ter Lutador, por exemplo. O nível daquela habilidade é escolha sua, mas aqui temos algumas sugestões:

Nível de Potência

- 1** Produtos químicos escorregadios, odores muito ruins, multidões fáceis de atravessar.
- 2** Produtos químicos um pouco nocivos, um pequeno incêndio, fumaça sufocante, multidões densas.
- 3** Produtos químicos perigosos, um incêndio de grandes proporções ou temperaturas potencialmente fatais, uma multidão hostil.
- 4** Produtos químicos mortais, explosões ou temperaturas instantaneamente nocivas, uma multidão hostil e treinada.
- 5** Um ambiente com risco de vida imediato, ou uma multidão hostil altamente treinada e equipada.

Nós recomendamos dar à zona de perigo uma caixa de estresse para cada nível de habilidade só para deixar mais fácil de lembrar, é só adaptar ao nível, então uma zona de perigo com uma habilidade nível 3 tem três caixas de estresse. A não ser que você realmente queira manter esse perigo, não se preocupe com consequências — elas só vão complicar as coisas. Desde que você esteja sendo realista sobre o que pode ou não afetar uma zona de perigo, geralmente o estresse já está mais do que bom. Por exemplo, não dá para apagar um fogo com socos; é necessário usar soluções químicas como extintores de incêndio para acabar com ele. Então qualquer pessoa tentando "atacar" a zona de perigo vai precisar de um extintor razoável pra pelo menos começar a tentar. Além disso, zonas de perigo devem atacar indiscriminadamente cada alvo em potencial, a não ser que tenham uma boa razão para não fazer isso.

CAPANGAS

Uma coisa que você vai descobrir em um jogo de Fate é que quando a população de antagonistas cresce com capangas e outros manés, as regras acabam ficando pesadas bem rápido e os confrontos começam a demorar horas. Isso não é bom! Então, tem três jeitos de lidar com grupos de capangas anônimos nos seus jogos.

1: ESCUDOS HUMANOS

Antagonistas importantes, com nome e tudo, podem usar (e geralmente usam) seus capangas como escudos humanos. Se você escolher esta opção, em vez de fazer seus capangas agirem diretamente nas cenas em que o líder estiver presente, simplesmente determine o número de capangas disponível. Ataques normais contra o líder agora eliminam um capanga. É uma eliminação simples, de um tiro só. Se a ataque for com estilo, remova duas viradas e aplique as restantes contra o líder.

2: ZONAS HOSTIS

Você pode considerar uma multidão de capangas como uma zona de perigo, e seguir as regras listadas na página anterior. Como regra, para grupos pequenos de capangas (menos do que oito), você deve contar duas caixas de estresse na zona para cada indivíduo. A cada dois de estresse, significa que um capanga foi neutralizado. Para grupos grandes (oito a dezesseis), deve contar uma única caixa de estresse cada. Grupos maiores simplesmente têm 20 de estresse, e você divide o total por 20 para determinar mais ou menos a quantos capangas equivale cada estresse.

3: AÇÕES DE TRABALHO EM EQUIPE

Além disso, capangas não precisam agir individualmente contra os personagens, especialmente se eles tiverem um líder presente. Eles podem agir simplesmente como ajuda em equipe, seguindo as regras de trabalho em equipe da >>[PÁGINA 34](#).

APOSTAS

Nós já falamos sobre Chamados e Invocações. Mas tem uma terceira coisa, específica do #iHunt, que você pode fazer com seus aspectos: você pode apostá-los. Um chamado força um jogador a fazer uma escolha difícil entre gastar um ponto de destino ou confrontar seus aspectos, mas dilemas, ou "apostar um aspecto", forçam o jogador a fazer uma escolha difícil entre dois resultados indesejáveis para a história e ligados àquele aspecto. É diferente de um chamado porque não permite que o jogador pague para escapar.

Quando for apostado, você escolhe entre dois caminhos:

- ☒ Escolha um lado, evite o outro
- ☒ Escolha o outro lado, evite o primeiro
- ☒ Para apostar um personagem com um dilema de seu aspecto, você precisa cumprir alguns critérios:
 - ☒ Como Diretor ou Diretora, você pode usar um dilema por cena. Só um. Dê ao jogador um ponto de destino.
 - ☒ Como Jogador, você só pode usar um dilema depois que seu personagem tiver sofrido uma consequência moderada ou grave. Tem que acontecer na mesma cena, e não custa um ponto de destino.

Para quem estiver Dirigindo, apostas sempre têm que ser significativas e desafiar os jogadores. Você só pode usar uma por cena, mas seja comedido e nunca use mais do que uma por personagem na mesma sessão.

Para jogadores, dilemas geralmente são uma chance de "contra-atacar" os monstros, colocando-os entre a cruz e a espada. Na história, isso geralmente representa a motivação de um caçador para vencer. Sabe tudo aquilo que a gente falou sobre como gente pobre tem várias habilidades, são sobreviventes e sabem se virar? Isso é porque essas pessoas têm coragem de forçar o inimigo a fazer uma escolha difícil. O dilema é uma arma especial dos #iHunters, é só está disponível em momentos de muita necessidade.

Assim como invocações e chamados, quem está Dirigindo é quem bate o martelo sobre o que funciona como dilema. O importante é que ambas as opções sejam igualmente terríveis. Nenhuma delas pode tirar aquele personagem de cena diretamente, mas podem forçar o personagem nessa direção.



APÊNDICE 1: REFERÊNCIA

Isso é só um material denso demais para incluir nas outras seções.

HABILIDADES

Nós mostramos o catálogo completo de habilidades na >>PÁGINA 12. No entanto, nós não chegamos a contextualizar essas habilidades ou explicar como elas são diferentes e o que elas englobam.

A questão das habilidades é que elas são tão versáteis quanto o dono delas quiser. Então, alguém muito bom com Médico provavelmente vai achar vários jeitos criativos de usar essa habilidade. Dito isso, aqui tem um esboço bem sólido do que elas são e como elas funcionam.

ACADÊMICO/A: é a educação formal, o conhecimento do seu personagem. Pode englobar ciências, matemática, literatura, história, linguística, pesquisa, ou qualquer coisa você pode estudar na faculdade.

ASSASSINO/A: essa habilidade é completamente focada em dar o golpe final, em matar o inimigo. É uma habilidade puramente ofensiva feita para quando você está tentando deter um alvo não com um combate, mas com violência pura e simples.

ATLETA: essa habilidade é o controle que você tem sobre seu corpo. É atletismo, força e agilidade puros, e o que mais você precisar fazer que seja de natureza totalmente física. Isso também influencia seu ESTRESSE FÍSICO.

LUTADOR/A: é a arte de lutar. Desde brigas de bar, até atirar com uma metralhadora, se é uma luta, tá dentro dessa habilidade. Também engloba a sua capacidade de se defender em uma luta.

TRAMBIQUEIRO/A: essa é a habilidade de conseguir o que você quer das pessoas usando métodos desleais e ardilosos. É sua habilidade para mentir, inventar uma história instigante, e encontrar o ponto fraco das outras pessoas. É para quem quer brincar com as pessoas como se fossem um jogo.

GUERRILHEIRO/A: guerrilha engloba táticas de unidades pequenas. É sua habilidade de para organizar e mobilizar um grupo de combatentes para eliminar um alvo com eficácia, ou entrar e sair de uma zona sem serem percebidos.

HACKER: essas habilidades são para quem quer invadir e manipular sistemas. É sua habilidade de usar redes, tanto sociais quanto digitais, para conseguir o que quer.

INFLUENCER: essa é a sua habilidade de influenciar pessoas, tanto individualmente quanto em grupo. É uma coisa honesta — está ligada à força da sua personalidade, diferente do Trambiqueiro. As pessoas simplesmente gostam de você, e estão interessadas em fazer o que você quer.

INVESTIGADOR/A: essa é sua habilidade de investigação. É uma questão de montar um caso, traçar o perfil do suspeito, pesquisar e encontrar respostas. É a habilidade de desvendar enigmas.

CRIADOR/A: tudo que envolve criar, consertar e quebrar coisas. Se é arte ou artesanato, é de um Criador. Isso inclui artes práticas, mas também artes visuais e comunicação artística.

MÉDICO/A: é o seu conhecimento sobre medicina e sobre o corpo humano. É sua habilidade em primeiros socorros, cirurgias caseiras básicas, a aplicação correta de drogas, e tudo o que tiver a ver com manter o corpo humano vivo e saudável.

OCULTISTA: você conhece as coisas estranhas e misteriosas deste mundo. Você entende de coisas sobrenaturais melhor do que a média das pessoas. Mas, mais importante, você consegue discernir entre o sobrenatural e o real.

ORGANIZADOR/A: você sabe como fazer as pessoas cooperarem para uma ação. Isso é menos o tipo de organização militar e estratégica (isso é coisa do GUERRILHEIRO), e mais saber mobilizar as pessoas para resolver problemas através de ações coletivas.

PROFISSIONAL: você é treinado em uma profissão que não se encaixa em nenhuma outra habilidade. Quando pegar essa habilidade, diga qual é a sua profissão. Tudo o que puder ser contemplado por essa profissão se aplica a esta habilidade. Por exemplo, você pode ter Profissão: Atendimento ao Cliente, ou Profissão: Secretariado.

SOCIALITE: essa é a sua habilidade para lidar com grupos de pessoas, se enturmar, e se tornar o centro das atenções em qualquer evento. Não é uma questão de influenciar indivíduos ou grupos (isso seria Influencer), é mais uma habilidade de navegar as dinâmicas sociais e saber o que dizer.

SERVIÇO SOCIAL: essa é a sua habilidade de ajudar as pessoas. É tudo uma questão de terapia, apoio moral, curar danos emocionais e ajudar as pessoas a encontrar mecanismos de enfrentamento. Em essência, é como o Médico, só que para saúde mental e social.

ESPIÃ/O: esta é a sua habilidade para se esgueirar e perceber quando os outros fizerem o mesmo. Mensagens secretas, furtividade, roubo, invasão, táticas de espionagem, todas essas coisas. Além disso, também inclui saber neutralizá-las.

SOBREVIVENTE: essa é uma habilidade genérica que representa a sua habilidade de, bom, sobreviver. Ela pode incluir coisas como saber encontrar comida, continuar lutando mesmo quando ferido, sua habilidade de ignorar estresse mental e sua habilidade de achar um lugar pra descansar quando precisar. Isso também influencia seu **ESTRESSE MENTAL**.

EXEMPLOS DE MANOBRAS

Nós já demos as informações básicas para você criar suas próprias manobras na >**PÁGINA 56**, mas aqui temos uma lista de exemplos para você escolher e usar. Isso inclui todas as manobras mencionadas nos monstros e caçadores de exemplo deste livro.

CALÚNIA E DIFAMAÇÃO (TRAMBIQUEIRO): você pode usar Trambiqueiro para atacar personagens mentalmente, atingindo suas reputações e perfis públicos. Isso funciona no lugar de uma ação de ataque de Influencer.

RACIOCÍNIO FRIO (ACADÊMICO): você entende como o mundo funciona, e consegue utilizar a razão frente a influências sobrenaturais. Você pode usar Acadêmico para se Defender contra influências mentais sobrenaturais.

BLASÉ (SOCIALITE): você é imperturbável. Você pode usar sua habilidade Socialite para se Defender contra quaisquer esforços para te perturbar ou influenciar seu comportamento, sejam sobrenaturais ou não. Se você já estava usando Socialite para se Defender, ganhe +2.

DESMASCARAR (INVESTIGADOR): você consegue perceber o que é besteira rapi-dinho. Qualquer Ação de Investigador para desmascarar (ou confirmar) uma fraude ou teoria da conspiração ganha +2. Também podemos chamar isso de "Dar uma de Mulder".

AMULETOS DE DEFESA (OCULTISTA): se você sabe contra o que está lutando e tem pelo menos dez minutos para se preparar antes de um encontro, você pode se defender contra habilidades sobrenaturais com a sua habilidade de Ocultista.

VESTIDA/O PARA O SUCESSO (INFLUENCER): quando for criar uma vantagem com base na sua aparência ou apresentação e imagem para um evento, você ganha uma invocação grátis para esse aspecto.

MÉDICO DE COMBATE (MÉDICO): uma vez por sessão, você pode tratar as feridas de alguém rapidamente. Gaste um ponto de destino para reduzir uma consequência moderada de dano físico para uma consequência leve, se essa pessoa tiver um espaço leve livre. Ou então você pode simplesmente remover uma consequência leve.

DISFARCE PERFEITO (TRAMBIQUEIRO): você montou e aperfeiçoou uma identidade alternativa específica, e treinou para atuar perfeitamente no papel. Quando estiver usando essa identidade, todas as ações de Trambiqueiro têm +2.

SEGUE O FLUXO (ATLETA): você é um mestre de parkour. Depois que você começa, nada pode te parar. Depois da primeira ação de Atleta baseada em parkour ou movimento durante uma cena, todas as próximas ganham +2.

FARDO DIVIDIDO (ORGANIZADOR): uma vez por sessão, quando um membro ganha estresse, você pode escolher mover 2 pontos para outro membro. O outro membro precisa concordar, e você precisa explicar como você ajudou-os a carregar o fardo.

FUGA IMPRESSIONANTE (ESPIÃO): você é muito bom em sair andando, colocando seus óculos escuros, enquanto as coisas explodem atrás de você. Quando você usar sua habilidade de Espião para criar uma vantagem como distração para uma fuga, ela também pode funcionar como ação de ataque.

ESPECIALIDADE INTERDISCIPLINAR (PROFISSIONAL): escolha um campo secundário relacionado de algum jeito com o seu. Por exemplo, se a sua área for Profissional: Zeladoria, você também pode pegar Profissional: Atendimento ao Cliente, para representar o tempo que você passou lidando com o público como zelador. Você pode usar as duas áreas com Profissional.

TIRO PARA MATAR (ASSASSINO): contra um alvo completamente indefeso ou distraído, ganhe +2 em todas as suas ações de ataque de Assassino.

VENÇA A DOR (LUTADOR): uma vez por capítulo, você pode gastar um ponto de destino para reduzir uma consequência física moderada para leve, se você tiver um espaço leve livre, ou você pode eliminar uma consequência leve.

INSENSÍVEL (SOBREVIVENTE): monstros afetam as mentes e corações das pessoas, com base em como eles esperam que a mente ou coração de uma pessoa funcione. Você está quebrado. Normalmente isso é um problema, mas contra as habilidades dos monstros de influenciar a mente e as emoções, você pode se defender usando Sobrevivente, ou você ganha +2 se já podia usar Sobrevivente.

AS PALAVRAS CERTAS (SERVIÇO SOCIAL): uma vez por sessão, após falar com alguém por uma hora, você pode gastar um ponto de destino para reduzir uma das consequências moderadas dessa pessoa para leve se ela tiver um espaço leve livre. Ou então você pode simplesmente remover uma consequência leve. Isso só funciona em consequências mentais ou sociais.

DEIXA PRA LÁ (SOBREVIVENTE): uma vez por sessão, você pode gastar um ponto de destino para deixar uma consequência mental para lá. Você pode reduzir uma consequência mental para leve se você tiver um espaço leve disponível, ou você pode simplesmente remover uma consequência leve.

ESPECIALIZAÇÃO (OCULTISTA): escolha um tipo de monstro ou tradição de magia. Você ganha +2 em todas as rolagens de Ocultista relacionadas à sua especialidade.

FAÇA ESSE SACRIFÍCIO PELA EQUIPE (GUERRILHEIRO): quando um membro da equipe perto de você estiver sofrendo estresse, você pode gastar um ponto de destino para pegar qualquer quantidade desse estresse para você. Você precisa explicar como o seu plano diminuiu o dano.

TEM UM APLICATIVO PRA ISSO (HACKER): desde que você possa justificar, você pode gastar um ponto de destino para usar Hacker em vez de outra habilidade.

DRONE UTILITÁRIO (CRIADOR): quando você estiver construindo um drone para um propósito utilitário, você pode gastar um ponto de destino para dar a ele uma habilidade no mesmo nível que a sua habilidade de Criador.

APÊNDICE 2: EQUIPE

Agora, nós vamos te dar uma equipe de amostra. Você pode jogar com esses personagens no trampo do próximo capítulo, você pode usá-los como equipe nas suas próprias histórias de #iHunt, você pode usá-los como caçadores rivais competindo pelos mesmos contratos, o que você quiser. Eles são todos caçadores básicos feitos com as regras normais de criação de personagem. Mas eles só têm quatro aspectos de categoria principal. Isso deixa espaço para você escolher mais dois durante o jogo. Além disso, eles só têm manobras que estão listadas nas >>**PÁGINAS 64 E 65**.

Então vamos apresentar a equipe.

AMIGUES

Elas se chamam de **AMIGUES DO PALO**, ou **AMIGUES**. É um grupo com base no bairro Palo Verde de San Jenaro — que é onde fica a indústria cinematográfica do mundo de #iHunt. Esse bairro não é mais o que costumava ser, graças aos incentivos fiscais para filmagens no Canadá e em outros lugares, mas ainda é uma localização importante para aspirantes a atores fazerem testes, e é onde você precisa estar se quiser seguir carreira como roteirista para TV. Amigues, cada um de seu jeito, estão todas meio ligadas à indústria do entretenimento.

A Malina do grupo é a **KIKI**. A Kiki é, acima de tudo, uma ocultista. Ela já tentou escrever um roteiro, que até chegou a ser filmado. Mas foi descartado pelo estúdio antes do lançamento. Agora ela dá consultoria sobre assuntos ocultos para alguns de seus conhecidos na área.

A Cavala do grupo é a **DANA**. De dia, ela trabalha para a Gordon Grounds, uma franquia de café popular. Ela também está sempre fazendo testes para papéis pequenos em séries de TV, e de vez em quando até consegue alguns. Já que ela preparou seu corpo para filmes de ação, por que não aproveitar essas habilidades e aplicá-las na caça?

Giang é Fui do grupo. Elu¹ trabalhou por um tempo no departamento de efeitos especiais de um dos estúdios mais conhecidos. Depois de um acidente terrível, elu perdeu toda a vontade de continuar na indústria. Agora elu mexe com sistemas e cria ferramentas para dar apoio à equipe.

Ê 66 do grupo é **ASTER**. Aster costumava escrever para um dos maiores blogs de entretenimento, até que elu foi responsabilizada por um escândalo com uma mega-igreja cultista ligada à área do entretenimento. Agora, elu usa seus contatos e sua câmera para matar monstros.

Elas não são a equipe mais chegada, mas também não se odeiam. Elas saem juntas sem ser a trabalho às vezes. Nos últimos três anos, elas fizeram festas para assistir o Show de Premiação Movie Land, onde elas se divertem zoando a premiação e depois assistem alguns dos vencedores até a última pessoa da equipe desmaiar. Elas também gostam de se juntar e ler os roteiros da temporada, tanto por diversão quanto para ajudar Dana com seus testes.

1. No original, Giang e Aster utilizam os pronomes “they/them”, uma forma de pronomes neutros utilizadas por pessoas não-binárias, intersex, de gênero neutro, de gênero indeterminado ou não-conformantes. Em português não temos um correspondente exato, mas o pronome “elu” cumpre esse papel como uma forma de respeitar e incluir mais pessoas. O uso neste livro foi baseado no “Guia para ‘Linguagem Neutra’ (PT-BR)”, de autoria de Ophelia Cassiano, que pode ser encontrado em bit.ly/3wfHPdC.

TÁTICAS DE EQUIPE

As quatro têm uma dinâmica forte que funciona bem para o grupo. Assim que encontram um trampo, Aster mobiliza seus contatos e habilidades de fotógrafo de tabloide para encontrar o alvo. Giang usa câmeras de segurança e drones para traçar um perfil do alvo e entender melhor seus padrões para encontrar uma boa hora e lugar para agir. Kiki conhece ou pode pesquisar como explorar as fraquezas do monstro contra ele. Aí, assim que têm um plano montado, Dana entra com força, velocidade e eficiência. O grupo se adapta bem. Muitas vezes a Dana sozinha não é o suficiente para atacar, então Kiki e Aster frequentemente ajudam na linha de frente. Às vezes descobrir alguma informação secreta é difícil demais para a Kiki e o tempo está apertado, então Giang pode acessar suas fontes online na *dark web* para ajudar e Aster pode perguntar a amigos de amigos.

O ESPAÇO DE CRIAÇÃO

Es Amigues não moram juntas, mas dividem um espaço para as operações. Elas se reúnem no Espaço de Criação de Palo Verde, um pequeno escritório completo com todos os tipos de instrumentos e perfeito para a caça. O escritório fica em cima da maior livraria independente de San Jenaro — isso facilita na hora de montagens de pesquisa e ainda tem um ótimo café de comércio justo.

O espaço de criação tem os aspectos **ÓTIMA LOCALIZAÇÃO, COMPLETAMENTE EQUIPADO, e ACESSO À LIVRARIA 24H.**

O VILÃO

A equipe está há tempos em uma prolongada caçada a **EURÍDICE, A SEREIA** da >>[PÁGINA 55](#). Ela tem sido uma pedra no sapato delas já faz alguns anos. Agora, um novo cliente abriu um contrato contra ela, então elas têm um incentivo para renovar a busca. Eurídice odeia es amigues, porque elas interferiram em alguns de seus casos amorosos mortíferos, e não parecem querer parar. Ela tem um apartamento maravilhoso em Palo Verde que elas sabem onde fica, mas é tão bem guardado que elas ainda não conseguiram invadir.

A única coisa que ela vem guardando já faz algum tempo é que ela e Dana tiveram um pequeno caso durante algumas semanas. Nessa época, a Dana deixou escapar algumas informações sobre a equipe para Eurídice, e graças a isso que o monstro encontrou jeitos de escapar delas. Dana e Eurídice se desentenderam, e Eurídice está guardando essa informação como um trunfo para quando elas finalmente a alcançarem.

O HISTÓRICO DE TRABALHOS

A equipe já fez uma variedade de trampos, de lobisomens, a feiticeiros, a demônios. O mais comum é lutarem contra vampiros. Isso é consequência do fato de morarem e operarem principalmente em Palo Verde. Vampiros amam o glamour e os excessos da indústria cinematográfica — eles amam se alimentar de aspirantes a estrelas de cinema, e usar seus poderes para conseguir dinheiro fácil do orçamento ilimitado de um produtor de cinema. Uma das histórias mais comuns é quando uma estrela do rock acabada ou ator sem sucesso chega no fundo do poço e seu maior fã, um vampiro, apresenta a eles o mundo dos mortos-vivos. E quando isso acontece, eles sempre dizem sim. São pessoas particularmente propensas a aceitar qualquer oferta que os permita se agarrar a qualquer resquício de juventude e beleza que ainda tenha restado.

KIKI PARKER

Kiki era a menina esquisita na escola. Uma vez ela foi mandada pra diretoria porque estava lendo um livro que falava sobre sacrificar uma cabra no cio e um dos seus colegas dedurou ela. Ela ficou conhecida por fazer com que um menino parasse de fazer bullying com a sua melhor amiga jogando uma maldição nele. A escola já estava horro-rizada, imagina quando ele perdeu todo o cabelo? Ela foi expulsa por "perturbar a paz".

Ela tem um fascínio profundo, até mesmo um amor, pelo sobrenatural. Ela gosta de assistir filmes de terror com os amigos e rir sobre como "não é assim que funciona de verdade". Assim que se formou na faculdade, ela escreveu sua obra-prima, um "filme perdido" de terror que foi enviado para todos os grandes estúdios. No fim, teve os direitos com-prados e chegou até a ser filmado mas, algumas semanas an-tes do lançamento, o estúdio decidiu cancelá-lo porque "era perturbador demais para a imagem deste estúdio". Como isso fez eles perderem alguns milhões, ela passou de pró-xima revelação dos filmes de terror a intocável praticamente da noite pro dia. Às vezes ela dá consultoria para roteiristas, mas isso é raro e o pagamento vem quando quer.

Agora ela usa seu conhecimento na caça. Ela é uma das maiores especialistas no sobrenatural de Palo Verde, então ela é valiosíssima para es Amigues. Ela também já leu um monte de livros sobre medicina e anatomia du-rante a sua fase de "brincar com sacrifícios hu-manos", então ela é uma médica bem boa para a equipe.

Retorno: 1

Pronomes: Ela/Dela

Tara: Malina

Aspectos: Sempre a Estranha, Resíduo Tóxico da Indústria Cinematográfica, Esse Filme Precisa Sair, Consultora de Roteiros de Terror

Habilidades: Acadêmica 3, Atleta 1, Trambiqueira 2, Hacker 2, Influencer 3, Médica 2, Ocultista 4, Socialite 1, Espiã 1, Sobrevivente 1

Manobras: Amuletos de Defesa (Ocultista),
Especialização: Vampiros (Ocultista), Médica
de Combate (Médica), Sabe das coisas
(Malina), Embruxação x3 (Malina)

Estresse: Físico 5, Mental 5

Consequências: Leve x1, Moderada x1,
Grave x1

Dons Mágicos: Maldição 2, Proteção 2,
Controle do Clima 2



DANA REGES

Dana era a menina popular no colégio. Não porque ela queria muito ser, mas porque ela estava decidida a se tornar uma atriz, e queria mais do que tudo atuar em um filme de ação, então ela estava em forma, era carismática e tudo o que os adolescentes gostam. Quando ela saiu da escola, percebeu rapidinho que o mundo real e a indústria cinematográfica eram bem mais difíceis do que pensava. Às vezes ela consegue um papel de figurante, e às vezes até um papel com falas, mas ela nunca se tornou a estrela que sonhava ser quando era pequena.

Ela é muito boa no que faz. Mas no mundo do cinema, isso não é suficiente. Bem cedo na sua carreira, ela teve uma chance, uma chance ótima, e ela estragou tudo. Ou, melhor dizendo, não estragou – ela recebeu uma proposta de "teste do sofá" de um produtor (que depois até acabou aparecendo em uma história de terror do movimento #MeToo, mas isso foi bem depois que ela já era persona non grata na área). Não precisa nem falar que ela ainda tem muita raiva e ressentimento pra descontar no mundo que foi tão injusto com ela. Com o seu treino rigoroso na academia, e seus estudos intensivos de artes marciais, ela é praticamente a Cavala perfeita pra equipe. E mesmo que no fundo ela não seja uma pessoa sociável, ela aprendeu nas suas aulas de teatro que com a maquiagem certa, ela consegue o que quiser dos outros.

Retorno: 4

Pronomes: Ela/Dela

Tara: Cavala

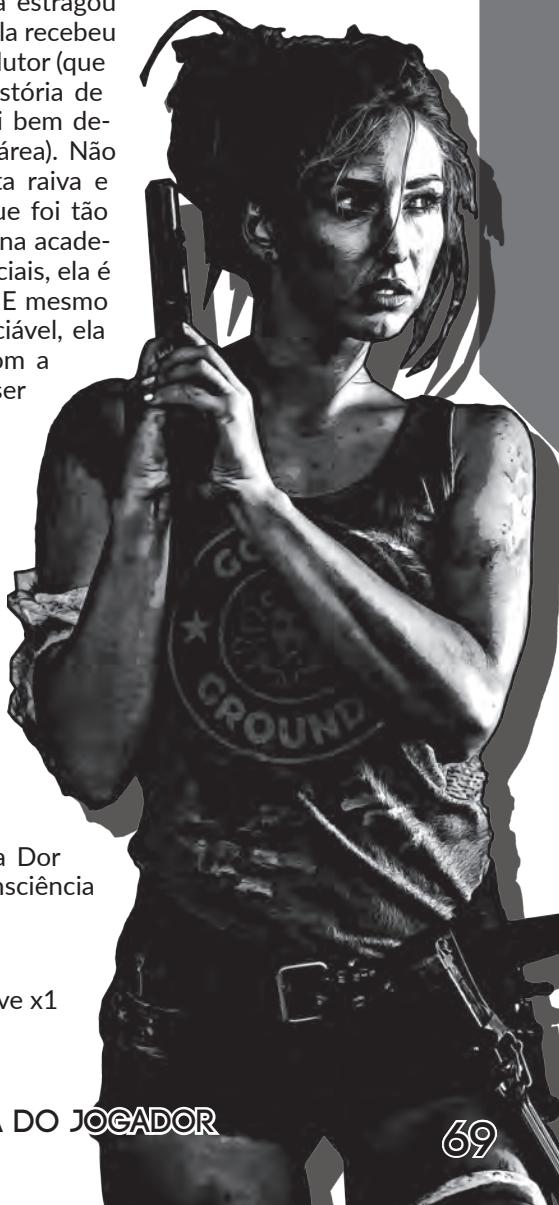
Aspectos: Aspirante a Heroína de Ação, Sabe Dizer Não, Seu Nome no Cartaz, Barista da Gorgon Grounds

Habilidades: Acadêmica 1, Assassina 2, Atleta 3, Lutadora 4, Trambiqueira 3, Guerrilheira 2, Influencer 1, Socialite 2, Espiã 1, Sobrevivente 1

Manobras: Segue o Fluxo (Atleta), Vença a Dor (Lutadora), A Melhor Defesa (Cavala), Consciência Situacional (Cavala)

Estresse: Físico 7, Mental 5

Consequências: Leve x1, Moderada x1, Grave x1



GIANG LE

Vamos lá, Giang queria mesmo era fazer naves espaciais explodirem na tela. Esse era seu objetivo de vida. Cada vez que ele via um filme de super-heróis, cada vez que via um filme de fantasia, cada vez que via uma roupa de monstro de borracha, ele dizia a si mesmo, "um dia serei eu". Ele trabalhou duro, negando o desejo de seus pais de ter um médico na família, estudou efeitos especiais práticos e digitais, assistiu filmes frame por frame para aprender o ofício. Ele arrasou em seus estudos na faculdade, e quando se formou, imediatamente foi contratado como trainee da Movie Magic Productions, o principal estúdio de efeitos especiais de alto orçamento. Sua carreira foi cortada quando um pedaço do cenário caiu em cima dele devido à péssima gestão e à falta de atenção, além de cortes de orçamento e falta de tempo. Ele passou a usar uma cadeira de rodas depois do acidente, o que também arruinou qualquer desejo de fazer parte da indústria do entretenimento. Agora ele é um caçadore. Ele constrói drones e equipamentos de vigilância, hackea sistemas de computador, edita vídeos e cria ferramentas e armadilhas elaboradas para a equipe. Apesar de não ser bom com um martelo ou uma estaca, ele até que sabe manejá um rifle e pode se posicionar para ajudar a equipe. Ele também é um ótimo motorista – foi preciso arranjar uma van com controles manuais, mas anos de experiência em vídeo-games e uma dedicação a superar limites tornam Giang um especialista. Ele mora na sua van para economizar dinheiro já que o preço do aluguel só aumenta todo ano em San Jenaro.

Retorno: 3

Pronomes: Ele/Delu

Tara: Fui

Aspectos: Mague dos Efeitos Especiais, Ressentimento com a Indústria Cinematográfica, Criar uma Obra-Prima de Efeitos Especiais Independente, Suporte Técnico

Habilidades: Académique 2, Assassine 2, Trambiqueire 1, Hacker 3, Investigadore 3, Criadore 4, Ocultista 2, Organizadore 1, Profissional 1, Espiãe 1, Sobrevivente 1

Manobras: Drone Utilitário (Criadore), Tem um Aplicativo Pra Isso (Hacker), Protocolo Básico (Fui), Pilotagem Sagaz (Fui), Desmascarar (Investigadore)

Estresse: Físico 3, Mental 5

Consequências: Leve x1, Moderada x1, Grave x1



ASTER MORGAN

O pai de Aster foi uma estrela infantil. Você conhece ele. Ele fez aquele filme de Natal que todo mundo ama, do começo dos anos 90. E depois o mundo meio que esqueceu dele. Ele pegou uns trabalhos por aí, mas nunca mais foi uma estrela depois da adolescência. No entanto, suas conexões e seu dinheiro fizeram com que Aster crescesse sabendo o suficiente sobre a indústria para construir uma bela carreira tirando fotos e escrevendo fofoca sobre celebridades. Ela tinha acesso. Era um bom trampo. Então ela foi longe demais. Aster escreveu um artigo inquietante sobre a Igreja do Amanhecer de Madalena, uma mega-igreja frequentemente chamada de seita, e com razão, pelas pessoas que estão por dentro. Essa igreja é dona de um bom pedaço da indústria cinematográfica, e está envolvida em inúmeras controvérsias sobre corrupção e abuso, incluindo ligações diretas a várias mortes de atrizes, e sempre destrói as carreiras de seus críticos. A carreira de Aster não foi exceção. Agora não tem um único panfleto em Palo Verde que quer comprar suas fotos ou seus artigos, então ela usa suas habilidades como jornalista investigativa (leia-se: paparazzi) para caçar monstros. Ela sai para tocaias e investigações para descobrir onde são os covis dos monstros, e segue horários e padrões como stalker. Mesmo estando na lista negra da indústria, ela ainda conhece muita coisa. Ela tem amigos, primos e colegas que trabalham em vários lugares, então ela sempre conhece alguém que pode ajudar, desde que "ajudar" não signifique "dar um emprego".

Retorno: 3

Pronomes: Ela/Delu

Tara: Os 66

Aspectos: Ex-Paparazzi, Na Lista Negra da Indústria, Derrubar a Igreja, Redatora e Fotógrafa Freelancer

Habilidades: Acadêmique 1, Atleta 1, Trambiqueira 2, Influencer 2, Investigadore 3, Organizadore 2, Profissional 2, Socialite 3, Serviço Social 1, Espiãe 4, Sobrevidente 1

Manobras: Fuga Impressionante (Espiãe), Blasé (Socialite), Pessoas que Conhecem Pessoas (66), Disfarce Secreto (66), Vestida para o Sucesso (Influencer)

Estresse: Físico 5, Mental 5

Consequências: Leve x1, Moderada x1, Grave x1



APÊNDICE 3: O FAROLEIRO

O que temos aqui é um jogo rápido para usar junto com o seu guia do jogador. Dahora, né?! Você pode conferir uma visão geral da história, algumas informações sobre os personagens, alguns lugares que você pode usar na sua história, e anotações de jogo. Anotações de jogo são ideias curtas para iniciar cenas, com talvez alguns conselhos sobre o que você pode fazer como Diretor ou Diretora. Também vamos dar dois monstros que você pode usar nas cenas que precisar. Você pode jogar direto usando essas notas da forma em que estão, com frases de Diretor como "Ok, a tela abre no interior da biblioteca da UCSJ para vocês pesquisarem" ou "smash cut' na praia, algo está se movendo sob as ondas. Por que vocês estão lá?"

Imagine como seria se você estivesse assistindo uma série de TV. Corte para um close? Corte para uma nova localização? "Fade out" para sugerir que a cena continua, mas está tudo basicamente ok? Algum tipo de efeito digital para dar foco em uma cena de tecnologia, um smartphone, um hacker. Quando estiver na dúvida, descreva como o foco da "câmera" mudou e monte uma nova cena! Pode mexer nas suas anotações se os personagens fizerem algo inesperado, ou simplesmente improvise e use as mecânicas de outras cenas para essa coisa maluca que eles querem tentar. Não brigue com os seus jogadores, siga-os com a câmera. Nós desenvolvemos esta aventura usando o Gerador de Missões do livro de regras básico #iHunt começando na >>**PÁGINA 160.**

A HISTÓRIA (SPOILERS)

Um feiticeiro muito velho mora em um farol na costa do Oceano Pacífico na parte mais a oeste de San Jenaro. Ele está morrendo, e mágica não consegue resolver. Uma agente da CDFW acabou ficando curiosa com o faroleiro e seu estranho comportamento, e abriu um contrato #iHunt, fingindo ser outra pessoa para ser levada a sério.

Enquanto isso, o feiticeiro precisa encontrar uma solução antes que seja tarde demais, e acha que um surfista tem o que é preciso. Ele não é muito sutil, e acaba espantando o surfista. Ele tenta algumas vezes arrastar o surfista até o farol para mostrar o que está em jogo. Neste caso? A destruição da praia por monstros. Será que os caçadores conseguem manter o surfista em segurança? Será que eles conseguem lidar com a verdadeira ameaça sob as ondas? Será que eles vão conseguir receber o pagamento por essa babaquice toda?

ALGUMAS PESSOAS

KARIN MORETTI

30 e tantos anos. Gamer profissional séria e defensora da vida selvagem. Provavelmente assiste TV demais. Acredita em monstros, mas não completamente. Tem um bom coração, mas sabe que ninguém faz nada de graça pros outros. E ela acha isso super deprimente.



BRODY WONG

20 e poucos anos. Gato. Passeador de cachorros e surfista profissional. Provavelmente um feiticeiro, mas nunca chegou a estudar. Sua avó tentou ensinar algumas coisas, mas ele estava sempre com a cabeça na praia. Basicamente um cara ok, só nunca foi testado de verdade.

ALGUNS LUGARES

A Praia - Basicamente uma praia pública limpa. Um monte de gente vem sempre aqui para nadar, fazer compras no calçadão, e se exercitar. Se você gosta de observar pessoas e personagens interessantes, vá à praia. Você não vai se desapontar.

Alguns aspectos - AREIA QUENTE!, DIFÍCIL DE ANDAR, CHEIA NESSA HORA DO DIA

O Farol - Um pequeno pedaço da praia cheio de pedras com um molhe embaixo. O farol fica em cima de um morro pedregoso. A área em volta do farol na verdade é um pequeno santuário para pássaros e outros animais, e a praia ao lado tem muitas restrições por causa do molhe.

Aspectos da Cena - TERRENO ACIDENTADO, PEDRAS AFIADAS POR TODOS OS LADOS, ENERGIA PESADA DO FAROL, FALA IRMÃO

As Ruas de Modena - Coloridas, alegres, coisa de turista. Restaurantes caros e alugéis ainda mais caros se misturam a lojas de maconha, estúdios de artistas e mercados cooperativos. Quase sempre tem movimento, mesmo de madrugada.

Aspectos da Cena - ISSO FOI UM BATEDOR DE CARTEIRA, LOTADO, VIBE DE FESTA

ALGUNS MONSTROS

Você tem dois monstros completos com imagens no final deste jogo, mas tem alguns zumbis e um zumbi um pouco melhorado para você usar enquanto isso.

ZUMBI MARINHO

Retorno: 4

Aspectos: Morte ao Mar, Caindo aos Pedaços, Todo Molhado e Pegajoso

Clado: Zumbi

Subclado: Romero

Habilidades: Assassino 1, Atleta 2, Lutador 2, Sobrevivente 3

Manobras: Insensível (Sobrevivente)

Estresse: Físico 5, Mental 5

Consequências: Leve x1, Moderada x1, Grave x1

Características: Mente Bizarra [2], Comedor de Carne: Modo Esfomeado [1], Potência Desumana [3], Propagação: Infectioso [1]

Fraquezas: Fraquezas Mortais (Tiro na Cabeça, U2, P2), Fome (Carne, U1, P1)

SUPER ZUMBI MARINHO

Retorno: 4

Aspectos: Morte ao Mar, Caindo aos Pedaços, Todo Molhado e Pegajoso

Clado: Zumbi

Subclado: Romero

Habilidades: Assassino 1, Atleta 4, Lutador 2, Sobrevivente 3

Manobras: Insensível (Sobrevivente)

Estresse: Físico 5, Mental 5

Consequências: Leve x1, Moderada x1, Grave x1

Características: Mente Bizarra [2], Comedor de Carne: Modo Esfomeado [1], Potência Desumana [3], Propagação: Infectioso [1]



NOTAS DO JOGO

KARIN MORETTI - A CLIENTE

Primeiro passo: Conheça a Cliente. Ela está fingindo ser alguém que não é. (Tipo algum informante famoso que ela pegou de algum programa de TV.) Para ela, o faroleiro é esquisito. Ela já viu magia, mas não sabe que é isso o que está acontecendo agora.

Bons #iHunters conseguem farejar problemas, então peça a um caçador com Trambiqueiro ou alguma habilidade parecida para rolar uma disputa com a Karin. Se vencer, ela admite que não é ninguém especial. Mas ela pode pagar! Ela só quer saber se esse cara vai ser uma ameaça à vida selvagem local. Use as regras de oposição ativa da >>**PÁGINA 28**.

Karin: Trambiqueira 2. **Aspecto:** LEVA TUDO MUITO A SÉRIO **Retorno:** 3

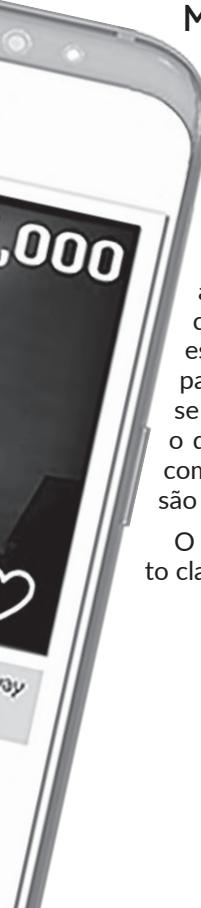
O FAROL E O ALVO

\$1.000 é \$1.000. Os personagens sobem até o farol e... Ha! Monstros aparecem.

Luta rápida. Coloque um zumbi marinho por caçador. Use as regras de zona hostil com capangas da >>**PÁGINA 60**. Pode ir fundo no dano, já que o estresse zera entre uma cena e outra.

Você pode brincar com esses aspectos: Areia fofa no chão. Pedras enormes por todo lado. Vento e Mau Agouro. Encoraje seus jogadores a usar pontos de destino para aproveitar esses aspectos! Chamem a Areia Fofa!

MONTAGEM DE PESQUISA



Encoraje seus caçadores a descobrir mais informações sobre esse cara antes de voltar ao farol. **HORA DE FAZER UMA MONTAGEM DE PESQUISA!** Faça seus jogadores criarem algumas vantagens para usar na história de agora em diante. Eles podem rolar trabalho em equipe (veja >>**PÁGINA 34**) para criar aspectos (>>**PÁGINA 31**). Você pode dar essas sugestões: Acadêmico para a história da torre. Serviço Social ou Profissional relacionado à política para descobrir líderes locais elogiando o trabalho do faroleiro sem nunca dizer o que ele faz. Ocultista para descobrir histórias antigas sobre algo no fundo do mar que precisa ser aplacado. Você pode criar coisas mais específicas conforme o jogo for andando. Personagens sem essas habilidades, ou com níveis mais baixos, podem abrir mão de suas ações para dar um +1 para outra pessoa na sua rolagem de criar vantagem. Lembre-se sempre: ações primeiro, aspectos depois. Os jogadores precisam descrever o que estão fazendo, o que estão rolando, aí eles rolam, e depois justificam com aspectos se precisarem do impulso. Em geral, o alvo é médio na progressão (2 de oposição).

O mais importante é... O feiticeiro não parece ser um cara mau? Não fica muito claro o que ele está fazendo, mas parece importante.

BRODY WONG - O HERDEIRO RELUTANTE

Monte a cena. Descreva um surfista gostoso guardando suas coisas perto do farol. Zumbis marinhos atacam. Um escudo mágico o protege do primeiro ataque. Ele não percebe que usou magia, corre até um molhe e escala. Os zumbis tentam pegá-lo, mas ele consegue atrasá-los.

Pergunte aos personagens quem está nessa cena. Uma rolagem de ocultista revela que esses são COM CERTEZA os mesmos zumbis marinhos com quem tinham lutado perto do farol.

Zonas: Três zonas no total. O Molhe onde Brody está. A praia. O oceano.

Alguns dos zumbis tentarão alcançar o Brody a partir do mar, outros da areia. Os caçadores terão que passar por eles se quiserem alcançar Brody e matar os zumbis. Quando a luta acaba, Brody está assustado. Ele não sabe por que foi atacado, e simplesmente não acredita que usou magia. Ele precisa ir embora.

O PROBLEMA

Por que é que um feiticeiro velho está fazendo os mortos se levantarem e atacarem pessoas?

Essa parte deve ser focada na interpretação. Os personagens podem escolher causar dano emocional (marcado no caminho de estresse mental) para intimidar o feiticeiro e conseguir mais informações.

A treta: ele está morrendo. Só tem um ano, e precisa de alguém pra ficar no seu lugar. Muita gente vai morrer se não tiver alguém para cuidar da magia do farol.

"Há muitas criaturas cruéis no oceano. Elas requerem atenção e precisam ser aplacadas. Se isso não for feito, bem, será só caos e sangue".

Ele acha que Brody é essa pessoa, mas pode ser convencido de que sequestrarlo não é a melhor ideia. Ops, ele já mandou um monstro ir pegar o Brody. Os caçadores têm que impedir isso.

A PERSEGUIÇÃO

Avon evocou um zumbi marinho mais fortão para sequestrar o Brody. Essa cena é uma perseguição para ver quem chega primeiro no Brody.

Use as regras de disputa na >>PÁGINA 35*. Os caçadores escolhem uma âncora por troca. Eles vão precisar de cinco trocas para chegar do farol até o apartamento do Brody. A equipe rola, os monstros rolam, e quem tiver mais viradas quando as trocas terminarem chega primeiro no Brody. Use trabalho em equipe, adicionando +1 ou criando aspectos para a personagem âncora usar. Lembre-se: gaste um ponto de destino e marque um aspecto para outro jogador.

Se a equipe vencer, eles podem tirar o Brody do apartamento antes do super zumbi marinho chegar. Se eles chegarem depois, eles vão ter que lutar contra o zumbi.

O PROBLEMA REAL

A cliente entra em contato com os personagens. Eles precisam ir encontrar ela na praia, e quando chegam, tem alguns cientistas tirando fotos de um tubarão que está estendido na areia, trazido pelas ondas. É um tubarão branco, então, sabe como é, 6 metros de puro terror. Alguma coisa arrancou um pedaço enorme dele.

Use algumas rolagens com oposição passiva. Razoável ou acima na progressão. O que quer que tenha mordido o tubarão branco tem que ser enorme. Baleias não fazem isso. Não foi uma lancha nem nada assim. Os cientistas e a Karin estão perplexos, e alguém ouviu falar que leões marinhos também apareceram mordidos no meio. Algo muito ruim está acontecendo sob as ondas.

TOCA EYE OF THE TIGER

O feiticeiro confirma que o que matou o tubarão e os leões marinhos foi uma das coisas terríveis que ele tenta impedir. Ela vai se levantar do mar, e eles só têm um dia para impedir. Hora de um desafio! >>**PÁGINA 35**. Algumas coisas precisam acontecer. Pesquisem sobre o monstro no farol, convençam Brody a ajudar. (Essa ajuda pode ser um aspecto chamado "Feitiço de Defesa do Brody", por exemplo), preparem armas e truques para a luta. Você pode dividir a pesquisa e preparação de armas (ou adicionar algo a mais) de forma que cada personagem role pelo menos uma ação interessante. O monstro tem 3 estrelas. Os caçadores precisam ter criado pelo menos três vantagens com suas rolagens. Se conseguirem fazer isso, eles começam a luta com a vantagem >>**PÁGINA 34**.

TALASSOFOBIA

Ela ascende. É nojenta, coberta com algas, pele apodrecida, um pesadelo do tamanho de um ônibus, e ela quer matar tudo. Avon pode usar um feitiço para que os outros habitantes não percebam o caos, mas é tudo o que ele consegue fazer agora. Todo o resto é por conta dos caçadores, suas habilidades, os aspectos que criaram e, com sorte, a vantagem.

Se seus personagens tiverem aspectos que podem ser apostados, agora é uma boa hora para fazer isso! Um telefonema com um ultimato? Colocar em risco a segurança pessoal deles? Um coração partido? Você vai ter que inventar isso sozinho, mas dá uma lida na >>**PÁGINA 60**.

Quando a poeira abaixa? Deu um puta trabalho, no fim das contas, e a melhor parte? A cliente saiu do aplicativo e não pode ser contactada. A Karin não consegue pagar, afinal. Porque lógico que não consegue. Bem vindo ao #iHunt. Tire algumas selfies >>**PÁGINA 42** e comece a planejar seu próximo trabalho. Seja um herói, você faz seu horário.

AVON BRONWEN

Ele é faroleiro há quase 50 anos, e não precisa de nada além de seu trabalho, que é manter os monstros marinhos afastados. Mas seu corpo está falhando, e ele sabe que tem muita coisa para explicar, e pouco tempo. Se ele tivesse procurado um aprendiz mais cedo... Tem tanta coisa em risco. Tanta coisa.

Retorno: 3

Aspectos: Velho e o Mar, Ele Está Morrendo, Alguém Precisa Tomar Seu Lugar..., Faroleiro, Especialista Em Vida Marinha

Clado: Usuário de Magia

Subclado: Feiticeiro

Habilidades: Acadêmico 3, Trambiqueiro 2, Influencer 1, Investigador 3, Criador 2, Ocultista 4, Sobrevivente 2

Manobras: Amuletos de Defesa (Ocultista), Especialização (Ocultista)

Estresse: Físico 3, Mental 5

Consequências: Leve x1, Moderada x1, Grave x1

Características: Reserva Mágica [5], Sacrifício [1]

Dons Mágicos: Controle do Clima 5, Escudo 3, Proteção 4

Fraquezas: Poder Limitado (Precisa de Aparatos Mágicos, (U2, P3)

A COISA QUE VEIO DO MAR

Ela é muito grande, coberta de sujeira e carne inchada e apodrecida, e ela só quer devorar. Ela foi libertada graças ao estado enfraquecido de Avon. Ela está tão... Faminta.

Retorno: 0

Aspectos: Porque Temos Medo do Mar, Tão Faminta, Filha da Puta Casca-Grossa, Muitos Tentáculos

Clado: Nenhum

Habilidades: Atleta 4, Lutador 4, Sobrevivente 3

Manobras: Insensível (Sobrevivente), Vença a Dor (Lutador)

Estresse: Físico 7, Mental 7

Consequências: Leve x1, Moderada x1, Grave x1

Características: Mente Bizarra [2], Comedor de Carne: Modo Esfomeado [1], Potência Desumana: Maromba [4], Regeneração [3], Arma Natural: Ruim Demais [2]

Fraquezas: Fome (Carne, U1, P1)

A CAÇADA ESTÁ CHEGANDO AOS QUADRINHOS.



Hunt

VAI LÁ E ACABA COM ELES



Hunt



FUBUKI

MIST

HIMURA

CARVALHO

NATH





Guia do jogador

Créditos da versão brasileira

Tradução

Luiza Lotufo de Barros

Editor-chefe

Leonardo Himura

Revisores

Gil Aguirre
Gilberto Marques
Louise Costa

Editores

Leonardo Parracho
M. Carvalho
Nath Bê

Diagramação

Balão Editorial

Produtor Associado

Hiram Alem

Hill, Olivia

iHunt : guia do jogador / Olivia Hill,
Filamena Young ; tradução Luiza Lotufo de Barros. --
Rio de Janeiro : IndieVisivel Press, 2021.

Titulo original: iHunt

ISBN 978-65-990806-8-5

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Young, Filamena. II. Titulo.

Tipo um Uber, só que para matar monstros!

#iHunt é um RPG sobre matar monstros na economia dos bicos. É uma crítica contundente ao capitalismo tardio e à economia dos bicos, e oferece comentários políticos ácidos revestidos por um humor irreverente em um jogo de ação/aventura.

Este não é o livro de regras básico do #iHunt, mas te dá as ferramentas mínimas para você conseguir jogar. É um guia de referência para você criar seus caçadores, jogá-los contra monstros e contar histórias bem legais.

Se você já tem o livro de regras básico #iHunt, este livro serve como um valioso guia de referência rápida, particularmente durante a sessão, quando os jogadores precisam criar personagens, ou encontrar uma regra rapidinho.

Além disso, este livro vem com uma equipe de caçadores inteira e já desenvolvida com motivações, um ponto de encontro e inimigos. E também tem uma aventura completa pronta para jogar! Assim você já pode mergulhar de cabeça no seu primeiro jogo.



REGRA OLIVIA HILL
FASCISTAS NÃO
SERÃO PERMITIDOS

MACHINAGE
PRODUCTIONS

POWERED BY
FATE

