**OS JOGOS DE JACOB**

R. GROFF  
v1.0

(Plot)

# Episódio 1 (Piloto) - cena 1

Jacob (13 anos, loiro, olhos azuis e óculos) na frente do computador (1992) jogando uma aventura de texto. Foto dele e sua mãe na praia ao lado do monitor. Ele sorri e escreve "GET LAMP".

No quarto ao lado, sua mãe e o namorado terminam ("Você não é mais legal, Claire") - ela de costas, olho roxo. Jacob ouve a briga abafada ao lado, desliga o monitor e se senta no chão, com o queixo nos joelhos tampando seus ouvidos com os dedos e fechando os olhos.

O homem, tatuado e sem camisa, sai pela porta do quarto, pega uma cerveja na geladeira, olha por um momento o garoto com desdém, e depois sai pela porta.

Claire sai do quarto, senta ao lado de Jacob. Os dois conversam "vai ser melhor assim" e o menino beija o olho roxo dela. Claire coloca o filho na cadeira, liga o computador e diz que ele é um garoto esperto e que vai fazer o almoço e lavar a louça antes do colégio.

Antes de ir ao quarto, ela pede para Jacob visitar o vizinho Leonard de noite, pois a mãe dele (Tiffany) disse que ele estava muito triste. Jacob diz que ele é meio bobo demais , mas que vai ver o que pode fazer.

Claire toma um remédio e vai dormir pois é garçonete e trabalha na madrugada.

Jacob volta ao computador e digita "KILL OGRE".

# Episódio 1 (Piloto) - cena 2

Jacob caminha até a escola (Winston High) e passa por muita pobreza no caminho. O logotipo da escola é alto e faltam algumas letras (ele compara com um leão desdentado). Na grade aberta da porta da escola, em meio a pichações, dois punks riem e fumam.

Em sua aula, Jacob percebe na chamada que Leonard faltou. Alguns meninos dormem nas classes. A professora pede para eles fazerem uma redação sobre o que eles vão fazer nas férias, e Jacob reflete sobre seu ano passado (outro ex de Claire quebrou seu braço).

Ao entregar a redação, Jacob encontra com Leonard na saída, e ele está com uma camisa do caça fantasmas. Leonard disse que teve de fazer duas voltas na quadra por causa de idiotas da outra turma. Os dois se sentam de lado e não se olham nos olhos. Jacob vê um borrifo de sangue na camisa de Leo. Leo convida ele para ir ao banheiro.

No banheiro, e de frente para o espelho, Leonard chama-os de "bichas frescas" e que o pai dele tivesse aqui ele espancaria todos eles. Jacob o convida para jogar D&D na sua casa e Leonard esboça um sorriso em seu lábio rachado. Um pingo de sangue cai na pia. Ele concorda e diz que gostaria de jogar com ele.

Jacob sai e Leonard sorri para o espelho com dentes manchados de sangue preto: "bichas".

# Episódio 1 (Piloto) - cena 3

Jacob chega com seu livro de RPG na casa de seu vizinho. Depois de muito tempo, Leonard abre a porta com cabelos tapando quase toda a sua cara. A casa está acabada, e Jacob percebe que é de briga, pois os retratos estão quebrados e têm buracos na parede.

Leonard disse que o pai dele veio semana passada, e que está tudo tranqüilo agora. Os dois falam sobre o jogo e Leonard diz que têm dados extras no porão e se levanta.

Um bom tempo passa, Jacob vai até a porta onde Leo entrou e fica atrás dela. No chão, um taco de beisebol quebrado. Jacob pergunta o que está acontecendo, e Leonard diz que precisa de ajuda. Jacob olha para a porta de fora, suspira e pensa em usa mãe, que ele não quer contrariar.

Jacob abre a porta e desce 4 degraus. Ele reclama do escuro. Leonard diz que ele é veado, e que está com medinho. Jacob desce mais um, aperta seus olhos e ajeita seus óculos. Leonard diz "Venha cá, tem um monte de coisa legal. Vamos nos divertir!".

Uma garra de demônio lhe puxa pelo pé e ele entra na escuridão.

# Episódio 1 (Piloto) - cena 4

"Abra seus olhos Jacob" diz o demônio.

Com uma luz fraca, Jacob percebe que Tiffany está caída no chão, com metade de sua cabeça afundada e com olhos abertos e cinzas (uma mosca sai de seu nariz). Ao lado dela no chão, um senhor gordo e grisalho, com a garganta cortada. Leonard está de pé, muito magro e cheio de escoriações e pequenos cortes. Atrás deles, um demônio vermelho, grande e gordo sorri.

O demônio diz com o quê Tiffany realmente pagava as compras (fazia parte de orgias satânicas) e de como ela tentou uma chamada a ele (Jacob vê um pequeno altar e uma cabeça de gato). Leo levanta a mão de Tiffany, sem o mindinho. "No pain, no gain".

O demônio continua: Tiffany chamou seu contato na seita e ofereceu seu dedo por dez mil dólares. Foi então que "decidi parar de brincar", pois fora um ritual grotesco, malfeito e incompleto, e que Sr. Thornton estava devendo muito à umbra, e que uma organização tem uma reputação a zelar.

Jacob diz que não é problema dele. O demônio se irrita e diz que ele tem de ouvir tudo, e que é isso que um convidado deve fazer. O demônio prossegue: "Então, senhor costeletas-de- porco-todo-dia aqui fica brabinho e diz que não vai pagar nada à Tiffany fode-com-loucos-da-silva e que veio somente para... brincar com ela. O garoto esperto aqui sai do quarto com seu taco, último presente de papai, e falha mediocremente. Sua mãe pega seu lugar e perde a cabeça (risada)."

O demônio ri, e diz que gostou da luta, mas que o fim foi muito previsível e melodramático. "Foi então que decidi entrar, afinal, esta casa é muito acolhedora."

# Episódio 1 (Piloto) - cena 5

Jacob diz "O que você quer?" e o demônio mostra sua barriga translúcida com duas bolas de energia amarela. "O que o tigre quer? O que o tubarão quer? Não está com medo?" Jacob diz que isso é só um sonho ridículo e que rolou a escada e está desacordado.

"Me deixe olhar você, Jacob". O demônio torce o nariz "Você viu o rosto de seu amigo. Você acha que ele apanhou mesmo de garotos? Não viu o dente faltando? (Leonard se aproxima e abre a boca). "Tenho muita imaginação. Vou acordar a qualquer momento.", diz Jacob desafiante.

O demônio "Depois de rasgar a garganta do Sr. Thornton, cuja alma não vale quase nada, eu decidi dar uma volta com nosso garoto Leo, que vale estes dois trastes por uma centena de vezes." O demônio então argumenta que pelas memórias de Leo viu Jacob, e que, não importando a reencarnação, seu verdadeiro nome é Arkhen (pode sentir seu irmão que falhou miseravelmente junto à umbra).

"Meu nome é Jacob!" diz o garoto. O demônio pega sua cabeça e cheira: "Posso sentir você Arkhen, até como um garotinho medroso de óculos. Se arrependeu de nosso tempo no velho mundo?"

"Pare. Eu só vim aqui brincar com meu amigo!" diz Jacob mais tenso.

O demônio pega Leo e o pendura dentro de uma enorme boca. "O universo é uma enorme brincadeira. Sabe Arkhen, gostaria de voltar ao tempo dos nossos jogos. Que tal jogarmos mais uma vez, hein?" Jacob argumenta que se quisesse ele poderia matá-lo a qualquer momento e o demônio diz que ele tem de repassar o que pega à legião (só me ficam os dedos, alguns olhos de vez em quando), mas que se for desafiado no jogo, ele pode ficar com ele inteirinho para si.

Jacob pergunta o que ele ganha, e o demônio diz que ele pode ir embora. Ele pergunta sobre Leo e o demônio o engole, depois perguntando: "Qual Leo?". O demônio cospe à cabeça de Leonard no chão e Jacob começa a acreditar no que está acontecendo.

**Episódio 2**

# Episódio 2 - cena 1

Jacob diz que aceita jogar, mas diz que não confia nele e nem quaisquer regras que ele diga. O demônio diz que jogos oficiais são invocados pelo mestre da caverna (*dungeon master*) e aferido pela legião e o outro lado. "Regras existem até no inferno, acredita?". Após uma frase esquisita, um ser de grande cabeça aparece. O DM aponta para o demônio, que diz "SIM" e uma bola rosa energética surge dele e vai para um jarro de vidro, ele faz o mesmo com Jacob, que diz "SIM" e uma bola azul entra em outro jarro.

O DM pergunta quais são as regras, e o demônio faz surgir um livro. O DM folheia rápido, concorda e diz: "Pelas regras à mim atribuídas, este jogo vale a liberação de entrega à legião da umbra ou, pelo acordo angélico, liberdade completa ao desafiado. As regras do jogo são simples: matar o inimigo, e cada morte sofrida equivale à amputação de dedos, nariz e língua, a última instância. Membros retirados não serão devolvidos mesmo em vitória do desafiado. As regras fornecidas pelo desafiador possuem possibilidades de vitória aferidas por mim. Além disso, improvisações no roteiro pelo desafiado serão possíveis de aceite, conforme a minha moderação."

Jacob pergunta a si mesmo se não tem jogado demais seus jogos no computador.

"Que se inicie o simulacro!" diz o DM.

# Episódio 2 - cena 2

Jacob se vê no vagão de um trem em movimento. Suas memórias são misturadas com este novo corpo. Ele está vinte anos mais velho. Sente a carta em seu paletó, e pelo jornal de seu vizinho ao lado a data é de 1908.

Jacob também sente um reflexo novo e diferente, e então ele está de volta ao lado do DM que observam o que acontece como em um cinema particular com o demônio. Jacob volta sua atenção ao jogo, e logo sente o vento nos cabelos ao abrir a janela. Tudo é perfeitamente real, até as vacas passando ao longo da linha do trem.

Jacob realiza que este é um videogame perfeito. Ele abre a carta, onde seu pai pede ajuda, pois sua irmã corre risco de saúde e as pessoas da vila que ficaram doentes não saem mais de casa, e a pequena cidade está ficando deserta.

Jacob sente um remorso: estivera escrevendo seus romances sem parar, e à noite buscava inspiração na boêmia. A carta já tinha 4 meses, e seu personagem atribui o teor da carta à depressão persistente de seu pai, pois ele deveria ter ficado com eles e não ido para a cidade grande em busca de seus sonhos.

# Episódio 2 - cena 3

Jacob percebe-se triste,e lembrou-se da melancolia de ir embora de casa, deixar o pai e a irmã para ser repórter de um jornaleco na grande cidade. Então, tudo pára e Jacob é catapultado de volta para o DM e ele pergunta se ele quer gastar pontos de força de vontade para lembrar-se mais - e Jacob diz que não. Jacob percebe que seu personagem está com um pouco de fome, e então o DM diz que ele pode ver suas estatísticas apenas pensando na palavra.

Hologramas aparecem mostrando diversas estatísticas, e uma delas ele percebe que seu personagem está deprimido e em duas horas terá fome que precisará de atenção.

Jacob volta ao jogo e decide comprar comida e água. Ele vê que seu ticket é para "Transilvânia" e pela vegetação seu personagem sabe que está perto. Ele se levantou e percebeu que as pessoas iam parando de conversar, e liam nervosamente seus jornais enquanto ele ia para a saída.

Jacob desceu em uma estação vazia e suja.

# Episódio 2 - cena 4

Jacob vasculhou a ferroviária de Transilvânia e ele não achou muita coisa, além de um jornal rasgado de mais de dois meses no chão empoeirado. O DM avisa que o jogo é na cidade e ele precisa ir para lá.

Jacob sai da ferroviária até a estradinha de basalto onde antes havia charretes e cavalos. Vislumbra a cidade descendo uma colina, e logo uma mina onde se extraia cobre e se enviava pelo trem. Algo sai da floresta, um lobo, e então o fere mortalmente (ele sente tudo: mordida no braço e depois barriga rasgada com suas entranhas para fora (isso ele vê no modo de cinema)). Ele volta ao DM e percebe que seu dedo mindinho na mão direita sumiu.

O DM comunica que ele irá voltar meia hora no tempo.

O demônio ri e diz que ele é uma piada.

# Episódio 2 - cena 5

Jacob pensa em seus jogos de computador, e de como era fácil apenas tentar, morrer e tentar de novo. Ele não sabe o que fazer. O DM obriga ele a comer alguma coisa por uma resposta automática de ansiedade conforme o personagem não faz nada.

Jacob se lembra de um programa sobre cachorros, e a polícia protegia seus braços. Jacob juntou muitos jornais em seu antebraço, e com uma cordinha ele aperta forte. Jacob achou um pedaço de ferro que os antigos funcionários usavam na lareira para o inverno. Jacob achou uma faca pequena na cozinha.

Jacob voltou ao caminho da floresta, e o lobo veio de novo - ele ofereceu seu braço com jornais (a pressão foi muito forte, e um dos dentes atravessou); depois de duas tentativas acertou um pouco o lobo, que então desistiu dele.

Jacob chega à uma Transilvânia deserta. Quando estava pela fonte de água da praça central, vê dezenas de cabeças em estacas no chão.

**Episódio 3**

# Episódio 3 - cena 1

O DM diz que Jacob receberá penalidades e que seu personagem agora está com nível considerável de medo, e que outras decisões irão requerer custo adicional de força de vontade.

Jacob chega na porta de sua antiga casa, acha a chave embaixo de um vasinho (terceiro à direita). Casa revirada, e muita bagunça com sofás rasgados e cadeiras, mesas quebradas. Ele chama por seu pai (alerta para nível de adrenalina e ansiedade em hologramas). Jacob sobe as escadas, abre os quartos, dois vazios (seu e de seu pai).

Quando abre a porta (ligeiramente encostada), ele vê a escultura de pedra de sua irmã. Jacob se senta na cama confuso e vê um tapete muito sujo. Ao agachar-se e olhar ao chão, vê a cabeça de seu pai.

Neste momento, Jacob é tomado de terror e chora desamparado sentado no chão.

Ele volta ao DM e percebe que seu personagem não responde mais. O DM avisa que ele precisa esperar um pouco ou gastar pontos de força de vontade para voltar ao jogo.

# Episódio 3 - cena 2

Jacob se dá conta que precisa sobreviver e que seu personagem está totalmente fragilizado. Ele pensa um pouco e pede para gastar 5 de 12 pontos de força de vontade para levantar-se (lhe restam 7). Ele desce as escadas e registra mentalmente que a porta estava trancada e que os invasores entraram pela janela.

Ele come o resto do sanduíche. Jacob desce ao porão e acha algumas tábuas, pregos e martelo. Ele fortifica a porta da frente e acha a janela do quarto de seu pai aberta (a fecha com duas tábuas).

Jacob se instala no sofá rasgado e deixa o personagem descansar. Em pouco tempo, o personagem dorme cansado e em terror.

# Episódio 3 - cena 3

Jacob volta ao cinema novamente - observa sua mão sem o dedo. Ele pergunta então o que acontece quando o personagem está dormindo, e o DM diz que cabe ao demônio decidir quando que eventos preparados (e já discutidos) irão acontecer.

Jacob sente uma fisgada mental e se desloca para o outro local, além do jogo, onde ele se vê em uma caverna de gelo. Um homem adulto e barbudo entra e diz que seu nome é Arkhen, e que ele está morto há milênios, e que ele, Jacob é a sua encarnação atual.

Arkhen conduz Jacob até fora da caverna com uma tocha - ele pede para o garoto observar, e então eles viram fantasmas no gelo caminhando para dentro de uma muralha de castelo medieval. Entre eles, centenas de corpos e pessoas gritando. Um feiticeiro chega com duas crianças e ordena por "dentes e orelhas dos vivos". Os dois vão correndo e com facas vão fazendo o serviço, e cortando gargantas ao terminarem.

Jacob e Arkhen seguem os três (feiticeiro e crianças) saindo do castelo com a luz da lua.

Arkhen diz que ele foi aprendiz desde os oito anos e que infelizmente tornou-se um morto vivo (não humano) à idade de 36 dedicando-se a descer a escada para o inferno.

# Episódio 3 - cena 4

Em um piscar de olhos estão de volta à caverna. O homem diz que aceitou uma proposta de conversão ao invés de prosseguir sua espiral negativa.

Arkhen diz que vai assumir agora o jogo, e que ele poderá ver tudo pelo espelho ao lado. Ele termina dizendo que existe um plano maior, mas que no momento precisa agir e rápido. Os dois se dão as mãos e a troca é feita.

Arkhen espera o DM acordar o personagem. O personagem acorda com muita dor e então Arkhen pede ao DM para gastar o necessário de seus pontos de força de vontade para se lembrar onde seu pai guarda a arma de caça. Ele desce ao porão, e em uma prateleira alta encontra a arma, de grosso calibre e oito tiros. Ao lado, na parede, encontra um facão grande de abrir clareiras na floresta. O DM diz que seu personagem não está mais com medo e as penalidades não se aplicam, e ele ganha mais 2 pontos de força de vontade pela segurança.

Arkhen pede 1 ponto de força de vontade para lembrar-se onde fica o médico da cidade, e o DM ilumina o personagem com o nome HATFIELD e a rua onde ele mora.

Arkhen vai até lá, passando por algumas outras estátuas. O local está aberto, e ele acha logo o armarinho de remédios, limpa o ferimento, coloca uma gaze nova apertada.

O DM diz que ele está com a saúde normalizada.

# Episódio 3 - cena 5

Arkhen encontra a escrivaninha do médico com algumas notas. O médico relata que uma ameaça chegou na cidade, "e que Deus me perdoe, vi com meus olhos um homem lobo devorando um homem, e depois cortando a cabeça para levar seus restos."

Em outra nota, "MINHA SOPHIE EM PEDRA!".

Arkhen encontra o corpo do médico no banheiro - ele estourou sua cabeça com uma carabina.

# Episódio 3 - cena 6

Arkhen olha o corpo e o DM diz que precisa gastar um ponto de força de vontade por causa do cheiro, e Arkhen concorda para investigá-lo. Ele acha uma bala grande de .45 no bolso do médico, e na escrivaninha encontra a arma.

Arkhen busca por mais comida. Encontra cada vez mais cabeças em estacas. No pátio de uma casa ele percebe algumas galinhas soltas, e tenta caçá-las. O DM avisa que o personagem não é atlético, e que desiste de tentar. Arkhen pega a carabina e acerta duas galinhas.

Arkhen volta na casa, e prepara o almoço (muita fome). Ele come um dos frangos. O DM lhe restaura 9 pontos de força de vontade. Depois Arkhen vai a biblioteca e vê diversos livros separados e uma nota "ALGO ACONTECEU COM A MINA".

Arkhen junta as tábuas restantes e se tranca em casa antes de dormir agora na sua antiga cama.

De volta ao jogo, o demônio discute com o DM e Arkhen sorri.

**Episódio 4**

# Episódio 4 - cena 1

Arkhen aguarda os dois discutirem e então o DM avisa: "Evento novo." e o personagem de Arkhen acorda abruptamente pois barulhos estão acontecendo na rua.

Arkhen diz que prefere continuar dormindo, e o DM diz que devido a personalidade de escritor e as circunstâncias de investigação conduzidas até agora ele é obrigado a levantar-se e tentar entender o que está acontecendo.

O DM vai assumir o personagem como punição.

Por entre as frestas das madeiras na janela, Arkhen vê uma medusa em forma de lagarto andando na rua. O personagem treme de susto e fica apavorado, correndo as escadas e se tranca na biblioteca (sem o controle de Arkhen).

O personagem senta na porta e chora compulsivamente.

O demônio ri e diz que ele (Jacob) tem boas ideias, mas ele joga há milênios e vai levá-lo para casa deixando sua mãe livre para escolher outro perdedor.

# Episódio 4 - cena 2

Arkhan negocio com o DM todos pontos de força de vontade para reaver o controle do personagem. Após 9 pontos, O DM informa que ele vai de apavorado para com medo, e volta para o jogo. Com seus últimos pontos, ele diz que quer pegar duas folhas de papel e investigar lobisomem e medusa como um escritor faria para organizar suas ideias. O DM diz que sim, mas que sua fome irá evoluir para faminto em duas horas.

Arkhen então coloca na folha de lobisomem: arma, cartucho, prata; e na folha de medusa: transforma pessoas em pedra? como matar? Arkhen vai separando os livros que tem alguma mitologia em uma pilha.

O DM diz que ele agora está faminto e é obrigado a comer. Arkhen come o último frango. O DM restaura 6 pontos de força de vontade e diminui seu medo para ansiedade. Arkhen escreve na página de lobisomem: armadilha, proteção.

Ele pega um livro de lobisomem e lê rapidamente.

O DM avisa que sua inteligência aumentou de nível.

# Episódio 4 - cena 3

A noite chega. Arkhen vai até o quarto e coloca dois casacos pesados: um de lã e outro de couro. Arkhen separa algumas lascas de madeira e coloca junto em cima e embaixo para não haver penetração. Marca um X em proteção. Gasta 1 ponto para lembrar-se onde tem prata na casa. Na escrivaninha de sua mãe, ele acha um broche de prata com a foto dele e de sua irmã. Ele derrete a pra e coloca no cartucho e carrega a arma, colocando X nos itens.

Arkhen coloca os casacos, pega um balde de sangue do frango, molha a cama de seu pai com o sangue e faz uma trilha até a porta. Ele acende todas as velas da casa e remove algumas tábuas para a luz sair. Se posiciona com a arma engatilhada no corredor mirando a porta do quarto, junto com a carabina e o facão ao seu lado no chão.

O demônio protesta que o personagem não poderia ter criado tal armadilha apenas lendo um livro. O DM pára o jogo e diz que irá aplicar algumas pequenas penalidades, mas a tocaia fazia parte do livro que ele leu e sua inteligência permite tal armadilha, já que seu medo está controlado pela seqüência lógica das coisas.

# 

# Episódio 4 - cena 4

Conforme as horas de tocaia passam, o DM aumenta a fome e diminui a força de vontade do personagem. Após perder 4 pontos, ouve-se passos no telhado. O lobisomem entra pela janela e resmunga. Ele entra rápido no quarto e com sua face horrenda vê Arkhen. o DM pausa no momento em que Arkhen atira e ele tira 2 nem um dado de 6. A bala explode no ombro. O DM avisa que a prata vai levar algum tempo para entrar de vez na carne do bicho. Arkhen larga a arma e pega a carabina, mira e o dado rola de novo (4 em 6) e um tiro acerta a coxa do bicho. Outro tiro (2 em 6) não acerta. O bicho vai para cima dele, e um pulo o derruba no chão e a carabina cai no tapete.

Arkhan pausa o jogo e diz que quer pegar o facão ali perto, e o DM diz que não pode, pois o personagem, além de já ter gasto automaticamente 3 pontos de força de vontade para não fugir, não tem nenhum histórico de combate - o demônio debocha dizendo para ele escolher um dedo.

Arkhen levanta os ombros e pede para continuar. O lobisomen, mesmo ferido na perna, vai avançando e rosnando. O DM diz que seu medo agora foi para o terror e ações lógicas poderão ter custo dobrado.

Arkhen olha seus hologramas e tem apenas 4 pontos de FV restantes.

# Episódio 4 - cena 5

O lobisomem então se joga nele com as garras, e o DM joga o dado (5 de 6) e Arkhen sobe seus dois braços protegendo o rosto - as garras fazem rasgos nos casacos e atingem um pouco o personagem. Arkhen cai no chão junto com o bicho, recolhe os braços e fica muito perto do facão. Arkhen pausa e diz que quer pegar o facão e o DM cobra dois pontos, mas que o lobisomem vai morder seu braço esquerdo mais próximo por causa deste movimento.

A ação é resumida e ocorre como previsto. Arkhen sente a enorme pressão e o calor da boca do bicho, e uma das taboas dentro do casaco quebra. Com o outro braço, ele tenta acertar o bicho pelo lado. O DM diz que o reflexo do lobisomem é 3x superior a ele, e joga o dado com menos 4 de penalidade e atinge 3 resultando em 1.

A mão do lobisomem dá um tapa no facão, e dá um talho de raspão no rosto de Arkhen.

# Episódio 4 - cena 6

O DM diz que devido à adrenalina, ele ainda não sente o corte, mas que em breve terá penalidades. O lobisomem morde mais um pouco o braço, e a outra tábua racha. Arkhen tenta o pescoço do bicho com o facão, com 6 de 6 no dado (demônio rosna), e dá um corte na orelha fazendo o bicho soltar o braço e levantar-se. O DM diz que o próximo golpe não tem penalidade por quê a orelha é um dos pontos fracos do lobisomem e ele fica surpreso com a dor do ferimento. Arkhen tira 4 de 6 e executa um corte do ombro a barriga no bicho.

O DM avisa que a prata começa a fazer efeito agora, e o bicho leva à mão onde está bala e urra de dor. Arkhen se levanta e o bicho se curva ao chão.

Arkhen pede para usar todos os pontos finais e decepa a cabeça do bicho.

**Episódio 5**

# Episódio 5 - cena 1

Arkhen observa o lobisomem sentado. Aos poucos o pêlo vai caindo, e ele vai tornando-se um homem. Ele tira seus casacos e vê que seu braço está dormente, e que não sente mais seus dedos, mas consegue fechar a mão com muita dor. O DM diz que seu braço está quebrado e tendões do pulso rompidos. Seu ferimento na face começa a arder e ele se agacha.

Arkhen então observa que no corpo do homem, as feridas também vão se cicatrizando devagarzinho, e então ele pega o balde, corta um dedo do homem e o levanta fazendo o sangue dele fluir ali.

Arkhen pergunta ao DM quanto tempo ele tem com estas feridas. O DM diz que ele estará morto em poucas horas, pois a garra de lobo possui substâncias nocivas e que já estão entrando em sua corrente sanguínea, e em pouco tempo estará com febre.

Arkhen então pensa que teve sorte na luta apesar de tudo e tentar mais uma vez (via suicídio) seria inútil. Arkhen pergunta ao DM se tornar-se lobisomem é permitido.

O DM diz que nada o impede, mas ele não será mais um homem e suas faculdades mentais seriam diminuídas pela transformação e bestialidade da criatura durante à noite.

# Episódio 5 - cena 2

Arkhen busca um copo e toma o sangue forte do bicho. O DM diz que ele precisa tomar mais para evitar as toxinas já no corpo, forçando uma transformação imediata e pela regeneração sobrenatural do lobisomem ele estará ileso.

Arkhen toma metade do balde, e então sente-se pesado. Arkhen se transforma em um homem lobo, passando de um metro e setenta e cinco para dois metros e vinte. Ele sente tudo ao seu redor de forma sobrenatural, e até a luz das velas o assusta um pouco e ele vai apagando-as com certa dificuldade pelo medo da criatura. E então Arkhen sente fome, e ele se lembra das galinhas e o lobo assume, e com brutalidade quebra uma janela e sucumbe à bestialidade e come todas as galinhas de forma insana.

# Episódio 5 - cena 3

Jacob observa pelo espelho da caverna que Arkhen joga incrivelmente bem, e então um monge moço surge e diz que ele precisa se juntar aos outros (todos muito humildes, maioria mendigos). Ele vê outros cinco, e cada um que cumprimenta ele vê e vive uma vida em um instante .

Arkhen (agora humano) volta à sua casa, sujo de sangue. O sol o transforma em humano. Ele bebe bastante água e toma um banho. Volta à biblioteca e lê diversos livros sobre a medusa.

O DM diz que ele vai dormir agora automaticamente e ele volta ao cinema com o demônio e o DM.

Jacob então recebe Arkhen e Arkhen diz que cabe a ele finalizar o jogo e que todos eles serão um só. Eles fazem um cumprimento de mãos e Jacob diz "Eu... sinto uma força tremenda" e está sozinho junto com o demônio e o DM.

# Episódio 5 - cena 4

Jacob aguarda enquanto seu personagem dorme. Dentro dele ele sente todos juntos consigo, mas que sabia ainda seu nome, e toda a intensidade de Arkhen ia escorregando para um segundo plano.

Jacob acorda e então pede ao DM para que chegue à noite. Ele se transforma. Com este novo corpo consegue ver tudo com um aspecto sobrenatural, incluindo cheiros e barulhos. O DM avisa que ele precisa investigar a medusa na mina.

Jacob sobe a colina para a montanha. Na entrada já sente o cheiro de centenas de ossadas ao chão. Ele vai andando, sem muito cuidado para se esconder. E então ele sente duas presenças grandes naquela galeria, e as serpentes emitem um som intimidador "Você cheira diferente... e seu pelo é curto e macio ao invés do longo entrançado."

Quando Jacob vai responder, um gigante de duas cabeças o empala com uma lança de ponta de prata na parede, morrendo em segundos.

# Episódio 5 - cena 5

Jacob volta ao cinema e perdeu mais um dedo. O demônio mostra sua pança com as três almas e seus dois dedos brilhantes.

Seu personagem está em casa novamente já transformado em lobo. O DM avisa que o cenário mudou. Ele se lembra que na lenda, é preciso olhar a medusa para virar pedra. Jacob pega um cinto e um pano preto e cobre seus olhos. Com os outros sentidos aguçados ele caminha e pula pela casa sem problemas.

Jacob pega o facão e volta à mina. Ele se sente mais focado agora, e o lado estrategista de Arkhen aflora. Ele acha um lodo ao lado de um pequeno riacho e se cobre de lama, tentando disfarçar seu cheiro. O lobo o olha de lado, rosna e vai embora.

Jacob volta à mina, e passo a passo vai se esgueirando pela parede. Ele pressente uma certa distância segura da medusa, e arrisca um olho somente pelo tecido negro. Jacob vê um portal mágico aberto e uma coleção de cabeças de pedra, junto à uma estátua de feiticeiro, quem provavelmente abriu tal portal.

# Episódio 5 - cena 6

O personagem se lembra de sua irmã e tem uma reação automática de rosnado, feita pelo DM (e Jacob fica surpreso e revolto). Pelo reflexo do líquido metálico e espelhado do portal, Jacob então vê a medusa sorrir e fazer um gesto mágico, onde sua mão fica em uma aura laranja.

Ele recoloca o cinto em seu olho e sente seu redor tremer e a medusa lhe escapa de seus sentidos. A rocha onde Jacob está encostado tornam-se dois braços de pedra que o agarram. A dor é tanta que Jacob sai de volta para o cinema e pede 'tempo muito lento' e com um gesto ajusta a câmera para ver melhor o que acontece mais de frente.

Jacob pede ao DM para ir para frente, e ele arrasta um golem de pedra tentando pegar seu pescoço, que pelo seu reflexo sobrenatural conseguiu colocar uma mão antes do pescoço e andar dois passos lerdos à frente.

Jacob então pede para encolher e depois usar toda a força nas pernas para quebrar o monstro na própria rocha em um pulo para trás. O DM avisa que por quatro segundos o lobisomem ficará exausto e imóvel, Jacob concorda.

Após as pedras levantarem poeira, e o barulho parar de ecoar, Jacob ouve as cobras da medusa se aproximando pelo lado esquerdo. Neste tempo a medusa arranca uma cobra de sua cabeça e a larga ao chão, picando Jacob em ambas as pernas enquanto ele se recobrava do esforço.

O DM diz que agora ele pode se mexer apenas do quadril para cima.

"Bem vindo à minha coleção particular." diz a medusa, rindo em sua frente.

**Episódio 6**

# Episódio 6 - cena 1

Jacob possui agora apenas 5 pontos de força de vontade.

A medusa está em sua frente, observando-o. Ela pergunta o que houve com Rubem (seu fiel Lupus Dei, que sabia onde ficava seu lugar na casa), enquanto tira uma adaga de prata de sua roupa.

O DM avisa que se ele não exercer vontade, o lobisomem irá se ajoelhar no chão, e Jacob gasta mais um ponto de FV para ficar em pé por mais dez segundos.

A medusa chega mais perto. "Você veio me matar?" A medusa levita a adaga e bate em sua orelha, o fazendo ganir de dor e vacilar ao chão, gastando mais um ponto automático de FV para não cair no chão, colocando suas mãos nos ouvidos.

"Eu gostava do meu antigo cão." diz a medusa, e então a adaga de prata perfura a mão direita de Jacob, e ele vai sentindo seu pêlo torrar. O DM diz que ele pode agüentar a dor mais cinco segundos antes de penalidade em FV.

Jacob pára o jogo. O DM diz que ele tem dez minutos para pensar.

# Episódio 6 - cena 2

Jacob volta à caverna - e ele está sozinho. Ele grita por Arkhen, mas nada aconteça - ele sente falta de sua mãe e senta-se chorando.

E então, naquele silêncio, sua feição vai mudando. Ele se levanta e volta ao cinema e pede para ver todas as habilidades que estavam impregnadas no sangue de Rubem e que foram passadas à ele.

O DM lhe entrega um pequeno livro de seu bolso. Jacob percebe que está escrito em latim e pede tradução. O DM diz que estas são as regras, e que ele tinha acordado que SIM no início dos jogos. Jacob diz que o DM é obrigado a responder todas as suas perguntas no seu tempo de espera, e ele confirma.

Jacob pergunta se em alguma das habilidades ele pode chamar seu pack de lobos. O DM diz que isto custa 1 FV por tentativa.

Jacob então pede para que o jogo volte.

# Episódio 6 - cena 3

Jacob então emite dois latidos diferentes gastando dois FV, o deixando com apenas um ponto.

A medusa olha com curiosidade, e gira sua adaga na mão dele. O DM diz que ele vai se curvar ao chão, e agora Jacob consente.

Dois lobos entram no local, rosnando. Jacob solta um rugido infernal, e os dois pulam na medusa por lados diferentes, que começa a se defender. Com seu rabo ela gira e passa por cima de Jacob. Jacob, no chão, remove a adaga de prata da sua mão e envolve ela em sua venda.

Um dos lobos vira pedra no ar e cai quebrando em pedaços. O outro morde um braço da medusa e uma das cobras pula em seu pescoço - a medusa com sua outra mão esmaga a cabeça dele e o joga longe.

Ela se vira para Jacob, e ele lança a adaga (joga 4 no dado de 6), e acerta direto no olho. O DM diz que ela não irá morrer imediatamente. Jacob se lança para frente, e enquanto a medusa grita ele vai se puxando pelo chão e a pegando pelo rabo.

# Episódio 6 - cena 4

Jacob a puxa e seu último FV. Pelo som ele detecta onde a boca está, e de olhos fechados ele lhe dá um ataque de garra no pescoço (com dado 3 de 6) e sente o sangue verde dela escorrer por si.

O DM diz que a prata está adentrando seu braço e em breve será irreversível. Jacob abre os olhos para o lado e vê uma faca grande em cima da mesa. Ele vai até lá e sem muita cerimônia corta o braço pelo cotovelo. O DM diz que o ferimento é muito grave na situação que está e Jacob queima a ponta, parando o sangramento.

Jacob se arrasta para longe e vê pelo reflexo do portal a medusa afogar em seu próprio sangue.

Jacob percebe que as faculdades de recuperação do lobisomem estão agindo. A cobra que mordia o lobo vem em sua direção e com um gesto rápido com a espada a divide em dois.

Quando a medusa cessa, Jacob corta a sua cabeça e a joga de volta para o portal.

O DM diz que o jogo acabou e que o humano (Jacob) venceu pelas regras.

# Episódio 6 - cena 5

Jacob recebe a sua alma do DM e ele diz que foi bem jogado, mas que faltou estratégia e planejamento para alguma recomendação. Jacob agradece e o DM diz que o demônio está preso para que ele saia deste local imediatamente para sua segurança.

Jacob volta à caverna. Arkhen reaparece e diz que ele precisa assumir mais uma vez agora. Jacob pergunta por que ele o deixou antes no jogo, e Arkhen responde que ele queria que Jacob percebe-se todo o seu potencial, e que era um tremendo jogador.

Arkhen argumenta que agora ele precisa terminar o que começou, e que precisa da permissão de Jacob para matar o demônio de uma vez por todas.

Eles se dão a mão - e Jacob agora tem olhos verdes.

**Episódio 7 (final)**

# Episódio 7 - cena 1

Jacob (de olhos verdes agora) pergunta ao DM o que vão fazer com o 'bicho'. O DM diz que não é de sua alçada e que ele tem 5 minutos para sair e vira uma ampulheta saindo por um portal.

Arkhen e o demônio estão sozinhos agora. Após algum tempo Arkhen diz "Pode parar com o teatro agora, irmão." O demônio volta a ser um homem velho com olhos de fogo. "As crianças adoram, você sabe.". O demônio aproxima sua mão e um escudo de energia não o deixa passar. Arkhen "Não, eu não sou mais... assim."

Arkhen diz que ele sabe o que vai acontecer, mas que ele tem uma escolha: renuncie e sacrifique-se. O demônio dá as costas. "Você sempre foi o fraco, não eu. Por quanto me vendeu?" Arkhen diz que ele pagou seis vidas Karmicas por ele, para ao menos tentar lhe convencer a se entregar.

O demônio olha a ampulheta e diz "A umbra nunca esquece e nunca dorme."

Arkhen se decepciona e diz "AZKABAHL!" e um novo portal surge com um capitão angélico, em armadura celestial.

# Episódio 7 - cena 2

O capitão entra dentro do campo do demônio e o arrebenta, e lhe coloca um argola no pescoço que o faz sumir em um campo de partículas.

O capitão então se vira e diz "Jacob, você sabe o que está acontecendo?". Arkhen o desafia e diz "Meu nome é Arkhen." O capitão diz "Não tenho tempo mais para você Arkhen. Sua encarnação encerrou diversos karmas passados. Traga a criança de volta e pare com suas influências, que a partir deste momento serão contabilizadas e motivo de julgamento."

A ampulheta continua a descer sua areia. Arkhen diz, "Por favor, mude sua imagem - Jacob ficará traumatizado para.." Um monge aparece. "Arkhen, nem mais uma palavra: devolva-me a criança agora!"

Arkhen vê a ampulheta terminar, e então seus olhos tornam-se azuis novamente.

# Episódio 7 - cena 3

O monge se aproxima do menino, lhe pede a mão (seus olhos dão uma brilhada, pois ele investiga se é Jacob mesmo) e fala: "Jacob, você esteve diretamente com um... demônio... e agora, com sua ajuda, o aprendemos, você entende?"

Jacob diz "Eu quero ir para casa." O monge vai até os corpos das vítimas, e depois volta à ele "Jacob, você também entende que errou ao jogar com o demônio?" Jacob diz que foi coagido, e o padre diz: "Estes aqui pagaram com suas vidas e estão limpos em termos da luz. Mas você Jacob, não temos outra coisa a fazer senão ajustar o equilíbrio, pois você ficou manchado.".

Jacob se encolhe e poe suas mãos nos olhos.

O monge diz "A sociedade não pode saber o que acontece nestas ocasiões." Jacob diz "Eu não vou dizer nada." O monge diz "Não é isso. A ausência de uma explicação é que devemos observar, esta ausência é o que leva a dúvida, a novas investigações e conseqüentes problemas."

# Episódio 7 - cena 4

Jacob chora ao começar a entender o que estava acontecendo. "Mas eu venci! Olhe aqui, perdi dois dedos salvando minha vida!". O monge diz que ele fez dois sacrifícios oficiais à umbra e que estes jogos normalmente são feitos entre demônios buscando colocações na legião.

Jacob chora e pede por sua mãe. O monge diz que para a ordem dos homens seja restaurada, ele precisa seguir um caminho difícil, mas possível, para corrigir o equilíbrio.

"A polícia chegará em meia hora, pois este senhor foi dado como pessoa desaparecida, e o carro dele está aqui na frente." Jacob diz que ninguém sabe o futuro. O monge diz que todos iluminados tem o dom da premonição.

Jacob "O que vai acontecer comigo?". Monge "Você será condenado por matar todos aqui, Jacob." E Jacob se vê sujo de sangue e com uma faca na mão. "Esta será sua expiação - e a única maneira de manter o que houve aqui em sigilo completo.".

Jacob "Eu... lhe entreguei o demônio!" Monge "Jacob, você sabe que o que aconteceu aqui hoje foi a apreensão de dois demônios." O monge lhe levanta e olha nos olhos. "Esqueceu quem lhe trouxe aqui?"

Jacob diz "Por que Deus me abandonou?"

# Episódio 7 - cena 5

O monge diz "Odeio este trabalho. Odeio ter de dizer isso a você, posso ler sua vida pelos teus olhos."

O monge lhe dá um abraço. "Posso ver você, livre, em 30 anos, mas terá de passar por todo o tipo de provações da sociedade."

Jacob fala baixinho. "Terei mais de quarenta anos..."

O monge diz "Jacob, se quiser, posso abrir uma exceção e lhe conceder um pequeno desvio mental, o que as pessoas deste tempo chamam de esquizofrenia, e assim os primeiros anos sejam menos traumáticos."

"E-Eu não matei ninguém!" grita Jacob.

"O verei sempre que puder." diz o monge. "Agora descanse!"

E Jacob cai ao chão.

# Episódio 7 - cena 6

Um enfermeiro busca um homem barbudo vendo televisão. O homem de olhos azuis quase não pisca quando o enfermeiro passa a mão na frente de seu rosto.

O enfermeiro o leva pelos corredores de um hospital psiquiátrico.

Depois de um tempo, eles entram em uma sala, e o enfermeiro o algema à mesa. Lhe faltam dois dedos na mão direita. O enfermeiro (monge) o olha nos olhos "Jacob?".

Um psiquiatra entra na sala e o interroga. Diz que é famoso por encerrar casos e que ele não sofre de nenhuma esquizofrenia, e é um psicopata, e que fará de tudo para que ele vá para a cadeira elétrica. Ele mostra uma foto de sua mãe, morta por overdose. Após um silêncio, ele diz que só precisa saber quando que começou a ser um criminal.

Jacob sai completamente de seu torpor e pergunta a "Que tal começarmos com um jogo?" e em seus olhos pode-se ver a espiral vermelha ao inferno.