



AMERICA

#14 - JUNHO/2025

O DOBRO OU NADA

Bernardo Stamato

A LENDA DO HOMEM SOMBRA

Raquel Naiane

ROBÔS BRUTOS TAMBÉM AMAM

Ricardo Kruchinski



ÆTHERICA

Revista digital de contos e rpg

APOIE

E VOTE NO TEMA DE CADA EDIÇÃO



AETHERICA

Mais uma Aetherica entregue!

Mais uma edição com a qualidade ímpar que só os autores nacionais conseguem alcançar. Quando sugeri o tema Faroeste e ele venceu a votação, não fazia ideia do quanto esse tema poderia ser explorado de forma tão rica e criativa. Confesso: fui garoto.

Do Cangaço Brasileiro ao Faroeste com robôs, os autores mostraram o quão abrangente essa temática pode ser — e isso me deixou extremamente feliz.

Essa edição foi uma daquelas produzidas no limite do prazo. O Diversão Offline acabou atrasando algumas entregas, já que muitos autores estavam no evento a trabalho. Por pouco a revista não atrasou... mas conseguimos manter nosso compromisso e entregar em junho, como prometido!

O Chikago, mais uma vez, nos presenteia com um Jogo de Panfleto. Recomendo fortemente que você, leitor, experimente — é praticamente um prelúdio para o tão aguardado Verdades e Segredos, nosso RPG de Novela Brasileira, também escrito por ele.

Por fim, espero que você tenha uma ótima experiência com esta nova edição da Aetherica. E se ainda não é um apoiador, considere se juntar a nós para fazer esse projeto crescer ainda mais!

Até a próxima!

Douglas Quadros
EDITOR

O DOBRO OU NADA

Bernardo Stamato

PG. 004

O VELHO OESTE

Gustavo Estrela

PG. 030

ROBÔS BRUTOS TAMBÉM AMAM

Ricardo Kruchinski

PG. 037

ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG

Maytê Acedo

PG. 045

A LENDA DO HOMEM SOMBRA

Raquel Naiane

PG. 048

3 BALAS DE PRATA E UM PACTO MALDITO

Chikago

PG. 057

MAKING OF DA CAPA

Thiago "Theo" Siviero Martins

PG. 062

DOUGLAS QUADROS
Editor



GERSON "SHADOW" AMORIM
Capa e Ilustrações



RAUL GALLI
Diagramação



RICARDO KRUCHINSKI
Revisão



COLABORADORES DESTA EDIÇÃO:
Bernardo Stamato, Gustavo Estrela, Ricardo Kruchinski, Maytê Acedo, Raquel Naiane, Chikago, Douglas Quadros, Raul Galli Alves, Edu Filhote, Gerson "Shadow" Amorim

IMAGENS ADICIONAIS:
iStock Photo, Unsplash.com, Freepik.com, Rawpixel e Wikimedia Commons



O DOBRÃO OU NADA

BERNARDO STAMATO

A maioria dos andarilhos gosta de povoados calmos, com crianças correndo, adultos fofocando e anciões carteando. Eu estava dando meus primeiros passos numa aldeia que parecia desse tipo, com casas espaçadas e árvores altas, perfeitas para o povo circular e conviver. Mas não tinha quase ninguém pelas ruas, apenas homens armados e um punhado de civis afrontosos o suficiente para andar perto deles. Aquele era um povoado que os andarilhos evitavam por ser calmo demais, o que indicava problemas.

E era justamente o que eu procurava.



PARA LER
OUVINDO!

Fui até o poço no centro da praça, puxei a corda, enchi meu cantil no balde d'água, dei um gole generoso e ouvi o assobio de uma lâmina sendo desembainhada.

— É muita audácia vocês pisarem na nossa aldeia! — Um homem apontou sua espada curta, ainda distante do seu alvo. Estava acompanhado de outros três, todos trajando cotas de malha e tabardos com listras horizontais e ondulantes, em branco e azul. Eram guardas daquela aldeia, conhecida como Cristalinágua.

— Não fizemos nada! — O outro homem respondeu, recuando para a saída da aldeia. Ele e outros dois trajavam armaduras de couro alaranjado e também portavam espadas curtas. Difícil acreditar que um trio armado não fez nada.

— Se voltarem, vocês vão ver! — O guarda deu um passo à frente.

— É! Vamos ver mesmo! — O outro desembainhou sua espada e apontou de volta, mas logo em seguida apressou os passos pela estrada de terra batida.

Apenas bravatas de homens que precisam manter a pose, mas não querem arriscar suas vidas.

Bebi o último gole do meu cantil, enchi de novo e o guardei.

Olhei os arredores, logo encontrei um estabelecimento com uma placa com uma caneca acima da porta e fui em sua direção.

— E você? — o guarda me abordou.

Ignorei.

— Estou falando com você!

Continuei andando.

— Acho que já vi a sua cara em algum lugar. Aposto que está com aqueles bandoleiros! — Ele veio na minha direção.

Em um piscar de olhos, saquei minha pistola, apontei para o alto e disparei, fazendo o tiro ecoar pela praça e paralisando todos os músculos. Mais um piscar de olhos e minha mão direita apontava o cano na direção do guarda, e a esquerda já estava no cabo do facão, ainda na bainha.

— Não puxe uma arma, se não tiver a intenção de usá-la. —
Olhei em seus olhos.

— Esses olhos espiralados! É você no cartaz de procurado.
Sua cabeça vale mais do que o meu salário. Você vai pro
calabouço e vai ser agora!

— E quem vai me pegar, você? Mais um passo na minha
direção, e vai ser seu último.

O guarda engoliu em seco, vendo a verdade nos meus olhos.

— Foi o que pensei — encerrei a rusga e entrei na taverna.

Por dentro, algumas mesas circulares espalhadas, um balcão
e, no canto, uma escada para um andar superior, tudo feito
de madeira. Pelas paredes, inúmeras prateleiras recheadas
de garrafas de vinho, rum, aguardente e todo tipo de
bebida. E alguns cartazes de criminosos procurados e suas
recompensas. Havia apenas quatro clientes, todos distantes
uns dos outros, bebendo em silêncio. Ao lado de uma janela,
um taverneiro de barba branca, que não disfarçava que estava
assistindo tudo pelas frestas.

— Tem cerveja? — perguntei.

— Você não parece ser do tipo que tem dinheiro pra pagar
— o ancião fez questão de deixar claro que não gostava da
minha presença.

Em resposta, abri a algibeira e arremessei uma moeda de
ouro para ele.

— Cerveja, almoço e um quarto. Acredito que esta moeda baste.

— Isso daqui não é uma estalagem.

— Aposto que você tem algum quarto vago pra mim. —
Arremessei outra moeda de ouro.

— Vou servir seu almoço, mas mantenha as armas guardadas.

Sentei numa cadeira próxima à janela por onde o taverneiro
espiava. Era mesmo uma posição privilegiada. Dava para ver a
praça inteira, um casarão murado à esquerda e a estrada para
fora da aldeia à direita. Entre as casas, ainda pude ver uma maior
que as outras, parecida com um espaçoso celeiro. Com certeza os
principais acontecimentos do povoado passavam por ali.

Olhei para os outros clientes, que me ignoravam. Nenhum deles parecia ser do tipo limpo ou honesto. E nenhum estava desarmado. Eu vi espada, adagas, arco, machado e até uma pistola entre eles. Dos quatro, três estavam estampados nos cartazes de procurados. Um humano de barba rala, um orc de pele verde e um darandaran com um rubi incrustado no meio da testa. Foi quando notei que, em um dos cartazes, havia um rosto bonito de pele parda, chapéu em formato de meia lua e olhos com pupilas em espiral. Era o meu rosto.

Imaginei que havia algum código de não agressão dentro da taverna, talvez por respeito ao taverneiro. Ou talvez eles só estivessem esperando eu me distrair para me apunhalar. De qualquer forma, eu manteria minhas costas contra a parede.

Voltei a olhar pela janela. As ruas continuavam calmas demais. Tensas. Ansiosas. Havia algum outro problema além de guardas e bandoleiros cacarejando pelas ruas. Eu não sabia exatamente o que era, mas farejava dinheiro de algum lugar.

Depois de longos minutos, o taverneiro me serviu uma caneca quente e um prato de carne bovina fria.

— Suponho que vai embora de Cristalinágua amanhã de manhã — ele se sentou ao meu lado.

— Por que deveria?

— A sua cara está em um dos cartazes.

— A dos seus outros clientes também — falei de boca cheia.

— Esses cartazes estão espalhados pelas aldeias e cidades da região. Mas todo mundo sabe que, se um procurado prestar alguns serviços sujos pras autoridades locais, nada acontece. Na prática, cada povoado tem seus mercenários de estimação.

— E cadê o resto da clientela? Por que mais ninguém toma uns goles por aqui?

— Estão com medo dos dois capitães de Cristalinágua — o taverneiro resmungou.

— Dois homens no poder? Isso nunca dá certo.

— E você não trabalha pra nenhum deles. Agora que entendeu o problema, vai embora?

— Claro que não. — Bebi um gole generoso da caneca.

— Seja lá qual confusão for arranjar, mantenha fora da minha taverna.

— Me conta, o que impede que um desses capitães assuma a liderança da aldeia?

— A lei aqui nunca foi forte. — Todas as palavras dele soavam como reclamações. — Lukschy, o capitão dos bandoleiros, era quem mandava. Até que Volonté, um capitão mercenário, se instalou aqui, se declarou o capitão da guarda e expulsou os bandoleiros. Mas os bandoleiros conhecem as ruas e as pessoas como ninguém. E eles têm clientes. Então continuam indo e vindo. É claro que os guardas tentam impedir, mas eles voltam depois.

— Clientes?

— Os dois capitães fazem comércios, principalmente de armas, bebidas e tabaco. Está vendo aquele casarão ali? — O taverneiro apontou para o que parecia ser o celeiro. — É o armazém do Volonté. Ele controla o comércio de vinho da região, por isso que é tão rico. A diferença é que o capitão da guarda mantém uma aparência civilizada, enquanto o capitão dos bandoleiros nunca deu a mínima pra isso.

— Ao menos não estão matando uns aos outros pelas ruas. — Ergui uma sobrancelha.

— Quase todo dia, um morre. É que faltam só vinte dias pro festival, que vai atrair forasteiros. E dinheiro. E os dois lados querem lucrar com o evento. Então estão mantendo a paz. Mas não vai durar muito.

— E por que não acabam com essa peleja de uma vez por todas?

— Está vendo aquele outro casarão? — Desta vez, ele apontou para a construção murada. — Olha quantos homens tem nos muros. Os bandoleiros não conseguem invadir. E está vendo

aquela caverna perto da estrada, bem longe? — E apontou para um morro distante. — É a toca dos bandoleiros. Também cheia de homens na entrada. Os dois lados estão bem protegidos, um não consegue atacar o território do outro.

— Na sua opinião, algum desses capitão é melhor pro povo?

— São dois desgraçados. O capitão da guarda aumentou os impostos, agora estamos cada vez mais pobres e ele cada vez mais rico. E o capitão dos bandoleiros tratava o povo um pouco melhor, mas assaltava as estradas, o que nos dava uma péssima reputação. Sem falar que ele vende qualquer porcaria pra qualquer cliente, até aquele fumo maldito pros garotos. Nenhum dos dois tem escrúpulos. Fingem que nos protegem, mas só nos exploram.

— Já entendi tudo. — Dei o último gole na cerveja e limpei a boca num guardanapo. — Mais tarde eu volto.

— Não vai arrumar confusão, né?

— Não. Vou arrumar dinheiro.

Dei uma piscadela para o taverneiro, abaixei meu chapéu para proteger a vista e atravessei a porta, sendo banhado pela impiedosa luz diurna da praça.

Depois de uma breve caminhada, cheguei à residência, que mais parecia um pequeno forte. O muro era todo bege, mais de dois metros de altura, com arqueiros no alto e lanceiros no portão. Todos me encaravam, ansiosos para pôr as mãos nas armas.

— Bom dia, senhores! — Saudei. — Vim ter uma palavra com o capitão.

— Você é um pistoleiro que acabou de chegar, né? — Um dos homens no portão riu sem humor. — Seu lugar vai ser no calabouço.

— Capitão ou calabouço, ambos estão atrás desse portão. Então, por gentileza, abra e me deixe entrar.

— Entregue as armas e abriremos o portão.

— Só entrego pro capitão. — Apoiei as mãos na pistola e no facão.

— Acha que somos tolos?

— Não sei, você acha que eu sou tolo? Minha pistola dá cabo de alguns de vocês, mas não de todos. E eu não quero morrer hoje, por isso minha pistola vai continuar onde está, enquanto as armas de vocês também continuarem onde estão. Mas posso entregá-la ao capitão, como um gesto de boa vontade.

O guarda me olhou dos pés à cabeça, refletindo por um momento.

— Avise ao Vancleef que eu vou levar o tal pistoleiro até o capitão — ele ordenou ao outro, que foi obedecer sem pressa.

Enquanto esperávamos, os homens conversaram casualmente, como se eu não estivesse ali, e eu observei o muro. Com um bom impulso e um salto, seria possível subir no topo e atravessá-lo. Mas não faltavam guardas, então era impossível passar despercebido.

Depois de cerca de dez minutos, o guarda voltou e o portão se abriu.

Fui escoltado para dentro da residência, que era quase luxuosa, considerando o tamanho da aldeia, passei por alguns corredores e fui recebido por um homem trajando robes longos e negros e chapéu pontudo de abas largas.

Ele tinha um bigode grosso e bem aparado. Seu rosto era retangular e suas sobrancelhas pareciam estar em um equilíbrio perfeito entre a seriedade e a tranquilidade. Em uma das mãos, um cajado de metal ao mesmo tempo simples e elegante. Com certeza um homem difícil de decifrar.

— Imagino que você seja o Vancleef — falei. — Eu disse que iria entregar a pistola ao capitão.

— Eu vou entregar a pistola pro Volonté. — Sua voz era tão neutra quanto seu olhar. Minha vontade sincera era meter chumbo no seu peito magro. Mas eu não sabia quais truques ele tinha na manga para estar tão calmo diante de um homem armado, então achei melhor não arriscar. Ao menos por enquanto.

Entreguei a pistola, que foi guardada dentro do robe do Vancleef, e a porta foi aberta.

No seu interior, uma sala ampla com uma dúzia de homens paramentados, provavelmente os sargentos da

guarda. A mobília e os quadros eram antigos, talvez mais antigos que os atuais ocupantes. Ao que tudo indicava, os mercenários não haviam criado ou comprado nada, apenas tomado dos donos anteriores. Numa cadeira grande, aquele que deveria ser o capitão Volonté.

Trajava um peitoral de aço e exibia uma espada de duas mãos pendurada na parede atrás de si, ambos de boa qualidade. Cabelo e bigode loiros bem aparados, como era de se esperar de um capitão da guarda. Em seu peito, o tabardo azul e branco de Cristalinágua. Diferente dos seus homens, ele sorriu para mim.

— Aqui está o procurado, capitão. — O guarda que havia me conduzido transbordava orgulho. — Prender ele foi mais fácil do que pensávamos, ele só se entregou, acreditando que ia ter uma audiência com você. — E deu um riso forçado.

— E não estou tendo? — questionei.

— Você vai pro calabouço, isso sim!

— Sou eu quem responde aqui. — A voz de Volonté era grave e macia. — Não acho que você veio se entregar à justiça. — Ele me olhou nos olhos. — Ao que devo a honra?

— Um prazer, sou Vicente Ferraz, mas pode me chamar de Candeeiro — cumprimentei. — Vim oferecer meus serviços.

— E por que eu não devo jogá-lo no calabouço, como o meu subalterno disse?

— Porque você não ganharia nada com isso. Pelo contrário, iria perder, você que pagar a recompensa. Mas, se me deixar livre, posso prestar os meus serviços a você.

— Não estou precisando, já tenho guardas e mercenários o suficiente nessa aldeia. — O interesse do capitão se dissipou como a neblina ao amanhecer.

— Então por que Lukschy ainda está vivo?

— Porque o covarde não sai da toca dele.

— E se eu trazer a cabeça do covarde, quanto eu ganho?
— perguntei casualmente, mantendo o clima leve, apesar de estarmos falando de caçar seu rival.

— Você não vai conseguir.

— Permita-me tentar. O que você tem a perder?

— Tive uma ideia melhor. — Volonté decidiu redirecionar a conversa. — Meu querido Vancleef pode apenas fritar você vivo. Vai ser uma cena divertida. É claro, vou ter que pagar meu guarda por ter te capturado, mas é um preço justo a se pagar.

— Se eu meter chumbo no seu mago antes de ser fritado, vamos discutir o pagamento pelos meus serviços ou não?

— Como vai fazer isso, sem a sua pistola?

— Sim ou não?

— Sim.

Meus pelos se arrepiaram com a energia estática no

mesmo instante que o capitão respondeu. Eu não precisava olhar para saber que Vancleef já estava conjurando sua magia pelas minhas costas. Por isso que apenas me joguei para a direita, ouvindo suas palavras arcanas e vendo o clarão da descarga elétrica chamuscar a manga da minha casaca.

No mesmo impulso, saltei até o mago, desembainhei o facão e estoquei contra o seu bucho. Com um movimento elegante, ele usou o cajado para bloquear o golpe. E eu aproveitei a brecha, enfiei a mão dentro dos robes do mago e agarrei minha pistola em sua cintura.

O cajado brilhou e uma corrente elétrica percorreu o metal, passou pelo braço, ombro, tórax, o outro ombro e o outro braço do Vancleef, que apontou a palma da mão para o meu rosto.

Saltei, mas não fui rápido o suficiente desta vez. Eu senti a eletricidade circular pelo meu corpo e enrijecer todos os meus músculos numa fração de segundo, que me deixou zozado de dor. E no segundo seguinte, meus braços e pernas estavam moles, querendo desabar.

O que não me impediu de apontar a pistola para o peito do Vancleef e retribuir o favor.

Apertei o gatilho e as paredes vibraram com o disparo. Todos os presentes taparam os ouvidos em reflexo. Exceto Vancleef. Ele apenas arregalou os olhos e caiu para trás, com um buraco fumegante no peito.

Respirei fundo, recuperei a postura e guardei a pistola.

— Onde estávamos? Ah, sim. Quanto você vai me pagar pra trazer a cabeça do Lukschy?

Volonté também ajeitou sua postura, fingindo que não estava impressionado em ver seu mago morto em sua sala, e sorriu para mim.

— Mil moedas de ouro. Posso dar uma esmeralda nesse valor, pra você não precisar arrastar um baú por aí.

— O dobro ou nada.

— Mil e quinhentas.

Dei as costas e caminhei até a porta.

— Certo! Duas mil!

Dei meia-volta e caminhei até Volonté.

— Metade adiantado.

O capitão estalou os dedos e um dos seus homens correu para fora da sala. Em pouco tempo, ele retornou com uma esmeralda e me entregou.

— Até amanhã, trago a cabeça dele. — Eu tirei o meu chapéu num cumprimento.

E me retirei do casarão.



Caminhei despreocupado pela praça, em direção à saída de Cristalinágua, sob olhares curiosos, tanto das pessoas pelas ruas, quanto pelas frestas das janelas. Eu estava acostumado com lugares em que as leis funcionam de acordo com os caprichos dos governantes. Ninguém nunca sabia quando a justiça seria feita ou não, ou quando os interesses da elite prevaleceriam. Essa incerteza dava um nó nas tripas de qualquer pessoa. Era uma adrenalina tão intensa quanto a de um combate de vida ou morte. Afinal, estávamos o tempo todo entre a vida e a morte mesmo.

Segui a estrada de terra batida em direção à caverna dos bandoleiros. Da saída da aldeia, já dava para ver homens ainda do tamanho de formigas. Depois de uma hora, já conseguia enxergar com clareza a pequena colina com uma entrada estreita para o esconderijo. Próximo à caverna, havia três enormes carroças, tão grandes que precisaria de dois bois parrudos para puxar cada uma. É claro que os bandoleiros também me enxergavam

e já havia meia dúzia de homens armados me aguardando, incluindo um maior do que os outros. Nenhuma arma ou armadura era parecida com a outra, provavelmente todas frutos de saques. Depois de mais uma hora, cheguei perto o bastante para os besteiros apontarem seus viroles.

— Quem vem lá? — um deles gritou.

— Vim dar uma palavra com Lukschy! — respondi.

— Mais um passo e você vira um porco-espinho.

— Diga a ele que posso dar cabo do Volonté! A não ser que vocês prefiram continuar vivendo como goblins nessa caverna.

Eles cochicharam entre si, todos sempre olhando para o grandalhão de armadura, que se destacava entre os outros.

O homem era um muro cinza e fosco, todo coberto pelo metal. Nas costas, uma espada do seu tamanho. De longe, daria para pensar que era uma estátua.

Então, um deles correu para dentro da caverna e retornou depois de alguns minutos.

— Pode vir! Mas mantenha suas armas bem guardadas e as mãos onde podemos ver.

Eles estavam surpresos com a minha presença, mas eu já estava achando aquela situação bem previsível, tudo conforme o meu plano.

Ao passar próximo às carroças, estiquei o pescoço para ver por dentro das lonas. Tabaco. Muito tabaco. Do tipo fedido. E que me deu vontade de espirrar só de passar perto. Como os guardas estreitaram as sobrancelhas diante da minha curiosidade, achei melhor não testar a paciência deles.

Com passos cautelosos, fui conduzido pelo grandalhão para dentro da caverna. De perto, pude ver um par de olhos azuis por trás da viseira do elmo cinzento, confirmando que havia alguém ali dentro.

Apesar das paredes e tetos de pedra bruta e cheios de protuberâncias, os bandoleiros haviam mobiliado todo o esconderijo, que contava com armários, caixotes, baús, mesas e cadeiras, que serviam tanto para suas operações, quanto para o convívio. Os homens estavam todos armados e me olhavam com desconfiança, incomodados pela visita inesperada. Era o mínimo que se pode esperar de homens que se mantêm vivos mais por desconfiar de tudo e todos, do que por confiar uns nos outros.

Entre túneis e câmaras, cheguei até o que parecia ser a sala do líder. Baús abertos recheados de moedas e joias, quadros, tapeçarias e estátuas, e até peles e cabeças de ursos, lobos e cervos decoravam o cômodo. Doze bandoleiros estavam espalhados pelo recinto, corpos relaxados, mas mãos nas armas. Sem contar o grandalhão de aço, que sempre se mantinha a alguns metros de distância, longe o bastante para que eu não pudesse dar uma rasteira nele, mas ainda ao alcance de um golpe da sua espada.

E sentado numa cadeira, um homem esguio trajando uma casaca feita do couro de algum felino limpava as unhas com uma adaga cerimonial.

— Não estamos contratando no momento. — Lukschy nem se dignou a me olhar. Sua voz era jovial, apesar da barba mal aparada e das olheiras profundas. — Obrigado pela visita, mas pode ir embora.

— Você nem ouviu minha proposta — respondi.

— Não estou interessado.

— Então por que me deixou vir até aqui?

— Talvez porque meus homens me contaram que chegou alguém novo em Cristalinágua. — O capitão dos bandoleiros deu de ombros. — E esse alguém carrega uma pistola, munição e muito dinheiro. E que ele está em um cartaz de procurado. Eu só preciso matar você, depenar seus equipamentos e mandar um dos meus homens entregar seus restos mortais pros guardas e pegar a recompensa. Dinheiro fácil, não acha?

— Não prefere ter a sua aldeia de volta?

— E quem vai me devolver ela? Você?

— Eu consegui uma audiência com Volonté. — Eu fingia estar relaxado, mas minhas mãos se mantinham próximas às minhas armas. — Ele confia em mim. Eu só preciso voltar lá, dar um jeito de ficar a sós com ele e pronto.

— Volonté não seria tolo de receber você sem aquele mago por perto.

— Já dei cabo do Vancleef.

Lukschy finalmente parou de limpar as unhas e me encarou.

— Você está blefando. — Sua voz endureceu.

— Não estou.

Seus olhos me estudavam.

— E acha mesmo que consegue fugir do casarão sem que os homens do Volonté vinguem o capitão deles?

— Não acho, tenho certeza. — Agora sim eu estava blefando.

— E se não conseguir?

— O que você tem a perder?

— Quanto você quer? — Lukschy ainda tentava disfarçar a curiosidade.

— Quanto você oferece?

— Mil moedas de ouro.

— O dobro ou nada. — Eu sorri.

— Então é isso que eu tenho a perder, duas mil moedas de ouro.

— Um preço pequeno a se pagar, considerando que os guardas não vão ter a menor chance contra você sem o líder e o mago.

— Você tem razão. — O bandoleiro voltou a limpar as unhas com a adaga. — Temos um trato. Traga-me a cabeça do Volonté e eu pago as duas mil moedas.

— Metade adiantado.

— Você faz muitas exigências. E eu nem preciso de você. Sem aquele mago, é uma questão de tempo até meu bando derrotar aqueles mercenários.

— Muitos dos bandoleiros morreriam — argumentei. — Você não precisa gastar seu tempo, nem seus homens. Posso fazer o seu serviço sujo.

— Prefiro apostar sabendo onde estou botando o meu dinheiro. Eu não sei se você é tão capaz quanto diz. Mas tem uma coisa que eu sei com certeza. Que o meu guarda-costas pode derrotar qualquer um. A única ameaça era aquele mago, você sabe, eletricidade contra uma armadura de metal ia ser o fim dele. Mas agora, nada vai ficar no nosso caminho. Nem mesmo você. DeSantis! Parte esse folgado ao meio!

Eu saltei para frente em uma cambalhota, senti o chão duro e áspero agredindo minha coluna, girei sobre meus joelhos, apontei a pistola e disparei contra o peito do grandalhão de metal.

Sua espada desceu exatamente onde eu estava. Eu teria sido dividido ao meio, se tivesse demorado mais meio segundo. E seu peito estava intacto, nem sequer amassado. A armadura era impenetrável.

A espada girou na horizontal e eu me joguei para trás, ficando de costas no chão. Então ela veio de cima para baixo de novo, e eu

rolei, aos sons das risadas do Lukschy e de seus homens. Ainda deitado, apontei a pistola para o capitão, mas DeSantis saltou na frente, defendendo-o.

Disparei três vezes, no joelho, no ombro e no pescoço, na esperança de encontrar um ponto fraco da armadura. Só ouvi a colisão metálica estridente e vi as balas resvalarem para longe. Pensei em correr, mas eu seria cercado pelos outros bandoleiros e morreria antes de alcançar a estrada.

Enquanto eu calculava minhas opções, a espada veio. Eu rolei e me levantei no mesmo impulso. A lâmina girou e estocou, sem nem mirar em alguma parte específica do meu corpo, pois qualquer corte seria letal. Eu me esquivei, aproveitando que era mais ágil, mas eu já sentia o corpo inteiro quente e a respiração cada vez mais pesada. Eu não teria fôlego para fugir para sempre.

A espada levantou para o alto e desceu para o chão, o golpe favorito do DeSantis. Eu dei um passo para o lado e saltei para frente. E apontei a pistola para dentro da viseira do elmo, quase encostando em um dos seus olhos azuis. E apertei o gatilho.

A explosão de pólvora, chumbo, osso e miolos dentro do elmo ecoou por toda a câmara, e o grandalhão caiu de joelhos no chão e tombou para frente, imóvel enquanto a poça de sangue se espalhava nos meus pés.

No mesmo instante, minha pistola já estava apontada para Lukschy.

— Mande seus homens ficarem onde estão, ou você é o próximo.

Ele ergueu a mão para os bandoleiros, que ficaram estáticos.

— Você havia dito metade adiantado, né? — o capitão perguntou.

Devagar, ele levantou, foi até um dos baús, pegou um pequeno cordão, veio até mim e me entregou.

Era um pingente opala ígnea, valia até um pouco mais de mil moedas.

— Até amanhã, trago a cabeça dele. — Eu tirei o meu chapéu num cumprimento.

E me retirei da caverna.



Eu não retornei para Cristalinágua pela estrada principal.

Dei uma longa volta e andei apenas por ruas desertas. Um trajeto que levaria cerca de duas horas foi feito em quatro, talvez cinco. Já era noite quando cheguei na taverna. E é claro que não entrei pela porta da frente.

Em vez disso, subi num barril, escalei a parede e entrei por uma janela. Por coincidência, entrei num cômodo cheio de sacos de estopa e algumas caixas de madeira, além de uma lona e uma almofada num canto. Deduzi que aquele era o quarto que o taverneiro havia separado para mim e já tirei o chapéu e a casaca, ficando mais à vontade.

Um instante depois, o taverneiro pulou através da porta com um cutelo na mão, suado de nervoso e tremendo por inteiro.

— Que susto! — Ele botou uma mão no peito ao me reconhecer.

— Fale baixo.

— Não me diga o que fazer na minha taverna!

Peguei dez moedas de ouro e entreguei a ele.

— Vamos renegociar nosso trato. Pagarei dez moedas por dia pela sua generosa hospitalidade, mas ninguém pode saber que estou aqui, e você vai me contar tudo que acontecer na aldeia. Em quanto tempo vai ser o festival mesmo?

— Vinte dias. — O taverneiro estreitou os olhos, desconfiado.

— Certo. Ficarei dez dias então.

— E depois?

— Depois vou embora. — Eu me sentei num canto, ainda sentindo os músculos doerem, em especial os das pernas.

— O que vai aprontar até lá?

— Melhor você não saber.

— É melhor que minha taverna esteja de pé quando você for embora — ele retrucou.

— Estará.

— Ótimo. Se vai ficar dez dias, vão ser cem moedas no total. Pague adiantado então.

— Pagarei dez moedas por dia.

— Nada disso. Metade adiantado, pelo menos.

— Gosto da maneira como barganha. — E dei mais quarenta moedas.

— Ótimo. Agora, se me der licença, vou esquecer que você está aqui.

— Sua hospitalidade não inclui um jantar?

— Você é o meu pior cliente. — E fechou a porta na minha cara.



Depois de alguns minutos, ele trouxe um prato de arroz e carne seca e um copo d'água, e eu pude dormir de bucho cheio.

No primeiro dia, eu ouvi guardas entrando na taverna e fazendo perguntas ao meu anfitrião. Mais importante do que saber que iriam procurar por mim, afinal era óbvio que fariam isso, foi saber que dava para ouvir tudo naquela taverna. Era melhor eu ficar em silêncio absoluto. E com a janela aberta, para escapar, caso algum enxerido entrasse no quarto.

Perguntaram por mim e deixaram três homens no salão o dia inteiro, esperando que eu desse as caras. O taverneiro manteve sua palavra e disse que não havia me visto. No final do dia, ele trouxe minha janta e conversamos sobre as atividades da aldeia.

No segundo e no terceiro dia, os guardas insistiram em me procurar, até quiseram revistar o estabelecimento, mas o taverneiro os impediu. Pelo visto, ele tinha algum respeito, ainda mais que sua taverna seria importante no festival. Ninguém queria se indispor com um homem que estaria com o cofre recheado de dinheiro em breve.

No quarto dia, eu pedi quatro litros de óleo para o meu anfitrião. Ele nem perguntou o que eu faria, apenas me cobrou quatro moedas de prata. Tentei barganhar, pois já estava pagando caro pela estadia, mas ele foi irredutível. O que importa é que ele me trouxe as quatro garrafas.

No quinto dia em diante, a movimentação em Cristalinágua se intensificou com os preparativos para o festival. Havia até mais aldeões pelas ruas, encorajados pela perspectiva de lucro, ou apenas desinibidos pela aparente paz na aldeia. Àquela altura, os capitães já deviam ter aceitado que eu havia fugido com o dinheiro deles e estavam se concentrando no festival.

Nos dias seguintes, a aldeia começou a receber mercadores e até artistas. Se estivéssemos em uma cidade grande, também teriam viajantes abastados ansiosos para torrar suas riquezas, mas esse tipo ainda demoraria para chegar num povoado pequeno. Uma pena, perderiam o maior espetáculo.

Na noite do nono dia, eu saí pela janela.

Foi fácil andar pela aldeia, pois o único lugar bem protegido de verdade era o casarão de Volonté. E o seu armazém. Mas este tinha apenas dois vigias na porta e provavelmente mais meia dúzia dentro. Ou seja, nenhuma ameaça para mim.

Eu dei a volta no armazém, subi num caixote e escalei até uma janela no alto, que obviamente estava trancada. Com meu facão, arrebentei a trava, provocando um pequeno estalo, nada que chamasse atenção na madrugada, e entrei.

O lugar era um único cômodo imenso, talvez tivesse de fato sido um celeiro no passado, mas agora estava recheado de barris, a maioria de vinho, mas havia também cerveja, aguardente, rum e até hidromel. Todos distribuídos em longas fileiras, que formavam corredores retilíneos. Eu nem precisaria do óleo, mas ele facilitaria o trabalho.

Sem pressa e com movimentos calculados, escalei pelas vigas no teto, desci por uma pilastra e me esgueirei por entre os barris, evitando os vigias, que carteavam.

Abri uma das quatro garrafas de óleo e espalhei por uma fileira de barris. Então dei a volta até o outro lado do armazém e espalhei óleo por outra fileira. Com a minha pederneira, fiz apenas algumas fagulhas e o fogo se acendeu e se espalhou mais rápido do que eu imaginava.

Antes mesmo dos guardas perceberem, eu já havia corrido de volta para o outro lado. Eles notaram a fumaça, estranharam e começaram a gritar desesperados por causa do fogo que se alastrava. Usei a pederneira de novo, iniciei outro foco de incêndio, corri para os fundos, escalei a parede e saí pela mesma janela por onde entrei.

E corri para fora de Cristalinágua.

Andei por fora da estrada de terra batida, mas não me distanciei dela. Fiquei apenas longe o suficiente para me aproximar da caverna dos bandoleiros por um ângulo bem específico.

Por detrás das três carroças.

De dia, os bandoleiros tinham uma visão ampla de qualquer um nos arredores. De noite, foi fácil me aproximar sem ser notado pelos dois bandoleiros na entrada da caverna, ainda mais com aqueles veículos imensos.

A parte difícil foi andar devagar e sem fazer barulho, pois os vigias estavam a apenas três metros da carroça. Espalhar o óleo foi fácil. Usar a pederneira e iniciar mais um incêndio foi mais fácil ainda.

Os dois bandoleiros agiram mais rápido do que os guardas do armazém. Antes mesmo do fogo dominar uma carroça e se espalhar para as outras duas, um deles já estava correndo para dentro da caverna e gritando por ajuda.

Eu estava torcendo para os dois entrarem. Uma pena que um deles tenha ficado do lado de fora, tirado a blusa e tacado no fogo numa tentativa vã de apagá-lo. Assim que ele se aproximou, eu saí de trás da carroça e desferi um corte limpo com o facão em seu pescoço.

E corri de volta para a aldeia.

Como da última vez, evitei os caminhos principais, andei pelas ruas menos movimentadas e fui até a boa e velha taverna.

Mas não entrei pela porta, nem pela janela.

Em vez disso, subi para o telhado.

E aguardei.



Levou só um pouco mais de uma hora para que dois pequenos exércitos saíssem de suas tocas.

De um lado, Volonté e seus guardas fardados, empunhando espadas e lanças padronizadas.

Do outro, Lukschy e seus bandoleiros maltrapilhos, empunhando todo tipo de armas e ferramentas.

E mais nenhuma viva alma na praça, todos escondidos em suas casas, poucos com a audácia de espiar pelas janelas.

— Você vai pagar pelo que fez! — Volonté gritou.

— Você sempre foi um covarde, mas dessa vez se superou. — Lukschy respondeu. — Mas essa foi a sua última covardia!

— Eu já devia ter acabado com a sua raça há muito tempo! Mas fique tranquilo, você não vai morrer hoje! Vou amarrar você nessa praça pra servir de lição pra todos verem! Sua execução vai ser o último evento do festival!

— Você fala demais! É só o que sabe fazer! Vou até guardar a sua língua de lembrança!

— Homens! Acabem com todos! Deixem apenas esse capitão fajuto vivo!

— Homens! Nunca fizemos prisioneiros, e hoje não vai ser a primeira vez! Que os restos deles sirvam de comida pros porcos!

Os dois exércitos ergueram suas armas e correram na direção um do outro aos gritos. Não houve barreira de escudos ou qualquer tática. Apenas matança estúpida e caótica. Apenas homens se sacrificando pelas ordens de dois covardes que se mantinham distantes do perigo real. Distantes de quaisquer armas.

Exceto minha pistola.

Os dois disparos estouraram com apenas um segundo de diferença entre eles. Apertei o gatilho, movi o braço e apertei o gatilho de novo. E havia um buraco do tamanho de uma maçã na cabeça de cada um dos capitães.

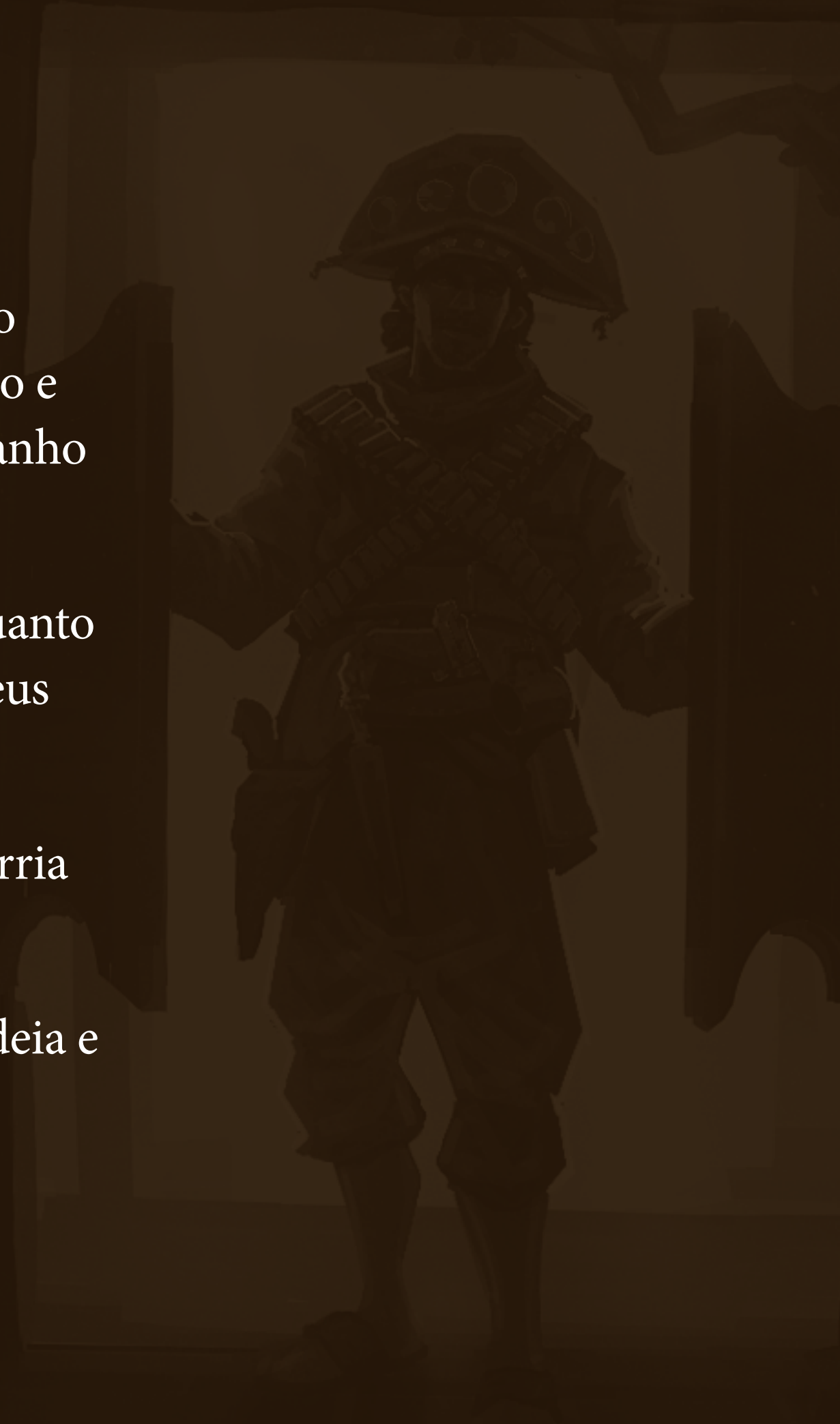
Os ecos ainda voavam pelas casas e para os céus enquanto os homens paravam de se matar para entender que seus líderes morreram antes deles.

E eu já saltava pelos telhados, aterrissava no solo e corria para longe da praça.

Só parei quando dei o primeiro passo para fora da aldeia e dei meia-volta, olhando-a pela última vez.

Antes de seguir minha jornada, tirei o chapéu num cumprimento e sussurrei minha despedida:

— O dobro ou nada.



O DOBRO OU NADA

EDU FILHOTE

“*O Dobro ou Nada*” é uma mecânica opcional projetada para enriquecer campanhas com um clima de *risco calculado, tensão narrativa e moralidade cinzenta*. Inspirada no conto homônimo, ela traz à mesa uma série de *elementos temáticos* como blefes, alianças dúbias, reputação perigosa e decisões com consequências extremas — tanto para o personagem quanto para o mundo ao seu redor.

Essa mecânica pode ser integrada a *qualquer sistema de RPG* (D20, GURPS, Savage Worlds, sistemas autorais etc.), adicionando um *sabor dramático e cinematográfico* ao jogo, especialmente em campanhas com foco em *intriga urbana, faroeste fantástico, mercenários, anti-heróis ou jogos de moral ambígua*.

A base da mecânica gira em torno de 7 elementos-chave, apresentados em forma de cartas de uso rápido, que representam *ações ousadas, recompensas arriscadas, jogadas finais impactantes e decisões entre lucro e sobrevivência*.

A mecânica pode ser introduzida de três formas principais:

1. COMO CARTAS DE USO RÁPIDO

Entregue as 7 cartas aos jogadores ou mestres para uso prático (pode ser substituído por uma rolagem de 1d6, e deixando todos com uma carta 7 de estoque). Cada uma contém um efeito especial temático (blefe, fama, plano oculto, ataque decisivo etc.). O jogador declara o uso da carta quando a situação se aplica, realiza o teste exigido e lida com as consequências narrativas.

2. COMO CONJUNTO NARRATIVO OPCIONAL

O mestre pode usar as ideias da mecânica como inspiração narrativa. Ex: propor um blefe arriscado com bônus dramático, premiar ações ousadas com “fama de Candeeiro”, ou encerrar um arco com a jogada “Dobro ou Nada”.

3. COMO PARTE DO CENÁRIO

A mecânica pode ser parte integrante do mundo de jogo. Os jogadores podem ser pistoleiros, espiões, mercenários ou agentes independentes que vivem conforme essas regras, sendo conhecidos por “jogarem o dobro ou nada” nas encruzilhadas do destino.

CARTAS

CARTA 1: APOSTA DO DESTINO

Gatilho: Declare uma ação ousada com alto risco antes da rolagem.

Efeito: Se tiver sucesso crítico ou margem alta, **ganha o dobro da recompensa** (dinheiro, XP, influência).

Consequência: Se falhar criticamente, **perde tudo** (honra, dinheiro, vantagem).

Uso: 1x por cena dramática ou missão importante.

CARTA 2: FAMA DE CANDEEIRO

Gatilho: Sempre que quiser usar sua reputação para causar impacto social.

Efeito: Gaste 1 ponto de “Fama” para:

- Intimidar inimigos menores;
- Impedir perseguições;
- Impressionar líderes e plebeus;

Recuperação: Ganhe +1 Fama sempre que fizer algo lendário na frente dos outros.

Limite: Máximo 3 pontos por sessão (ajustável).

CARTA 3: BLEFE ARMADO

Gatilho: Sempre que quiser enganar alguém com palavras, atitude ou presença.

Efeito: Role um teste de Carisma, Enganação ou equivalente.

- Sucesso: você ganha tempo, vantagem ou desvia suspeitas.
- Sucesso Crítico: o blefe se torna “verdade” para os outros.
- Falha: o alvo saca sua mentira e pode reagir com violência.

CARTA 4: INIMIGOS COMUNS

Gatilho: Quando interagir com múltiplas facções rivais.

Efeito: Prestar serviço a uma facção gera +1 influência com ela e -1 com as rivais.

Se enganar ou manipular ambos os lados, ative:

Estado: *Mercenário Mestre*

Bônus:

- Pagamentos dobrados;
- Informações de ambas as facções;

Risco:

- Se for descoberto, caçada implacável é iniciada.

CARTA 5: CENA DE DUAS BALAS

Gatilho: Ao tentar dois ataques ou ações decisivas em sequência.

Efeito: Role ambos os testes com penalidade.

- Sucesso Duplo: elimina os dois alvos com estilo.
- Sucesso Parcial: um acerto, um erro.
- Falha Total: expõe-se ao perigo sem causar efeito.

Nota: Só pode ser usada em momentos de clímax.

CARTA 6: PLANO EM SILÊNCIO

Gatilho: Durante exploração ou preparação antes de um confronto.

Efeito: Faça um teste (Furtividade, Inteligência, etc).

Se passar, plante um “Plano Secreto”.

Mais tarde, **revele:**

- Uma armadilha;
- Uma rota de fuga;
- Uma distração;

Uso: 1x por sessão (recuperável se bem-sucedido).

CARTA 7: DOBRO OU NADA (FINAL DE SESSÃO)

Gatilho: No fim da missão ou sessão.

Efeito: Declare “Dobro ou Nada” e role seu teste mais marcante.

- Sucesso: dobra tudo que ganhou na sessão.
- Falha: perde tudo (inclusive XP, ouro, aliados).
- Nota: Só use se tiver coragem. Candeeiro não jogava seguro.

TODA EMOCÃO DAS
NOVELAS BRASILEIRAS
NA SUA MESA DE RPG!

VERDADES SEGREDOAS

EM BREVE!





O VELHO OESTE

GUSTAVO ESTRELA

O Faroeste, western ou velho oeste é um **cenário e gênero** focado em histórias de cowboys, bandidos e xerifes, normalmente localizados no Oeste Americano entre os anos de 1865 e 1890. Esse gênero era muito popular, principalmente nos filmes, mas também era visto em quadrinhos, jogos e, é claro, no RPG.

Mas o faroeste deixou, há muito tempo, de ser uma exclusividade americana. E você não precisa colocar sua história nos Estados Unidos pós Guerra Civil para montar uma história de faroeste. Hoje vamos falar da origem, referências e tropo do faroeste, e como colocar ele em outras carcaças.

AS RAÍZES DO VELHO OESTE

Os primeiros registros de uma história de velho oeste são encontrados nos livros de **James Fenimore Cooper** (*O Último dos Moicanos*), considerado um dos primeiros escritores de aventura americana, que as-

sim como a literatura europeia em obras como *Germânia* (Tácito) e *O Guarani* (José de Alencar), retrata “o bom selvagem”: um ideal de guerreiro entre os povos originários que seriam guerreiros honrados em suas respectivas sociedades, mesmo quando confrontados pelo invasor que vem de fora.

O cenário se concentra mais no imaginário americano durante a época que conhecemos como Velho Oeste. Figuras como Wild Bill Hickok já eram personagens em diversas histórias escritas até sua morte, em 1876.

A partir dos anos 30 temos a era de ouro dos filmes de faroeste, onde boa parte de seus tropos são estabelecidos.

A VIOLÊNCIA ITALIANA EM TERRAS AMERICANAS

Alguns dos mais populares filmes de faroeste, como a trilogia *Por Um Punhado de Dólares*, são conhecidos como faroeste macarrônico. São filmes de faroeste feitos por estúdios italianos e gravados geralmente na Espanha. Normalmente tinham personagens e temas envolvendo mexicanos e diversos personagens desta nacionalidade apareciam nestes filmes.

Faroestes macarrônicos normalmente tinham baixo orçamento e eram muito violentos, mas obras que normalmente se baseiam em faroestes (como *Fist of The North Star*, *Django Livre* e *JoJo's Bizarre Adventure: Steel Ball Run*) têm esses tipos de faroeste como inspiração.

OBRAS DE FAROESTE

O Faroeste está presente em diversas obras, sejam filmes, livros, quadrinhos, jogos etc. Vamos listar algumas para que você possa se inspirar.



- Jonah Hex (Quadrinhos da DC)
- Preacher
- Call of Juarez (Video-Games)
- Red Dead Redemption
- A trilogia Por Um Punhado de Doláres
- Sunset Riders
- O Álamo
- Os Imperdoáveis
- Ataque dos Cães
- Era Uma Vez no Oeste
- Onde os Fracos Não Tem Vez
- Bacurau
- Winchester 73'
- Onde Começa o Inferno
- Os Tropos do Faroeste
- A Busca pelo Oeste

OS TROPOS DO FAROESTE

A BUSCA PELO OESTE

São histórias em que um personagem sai de sua terra e parte para o Oeste, normalmente em busca de melhores condições de vida, respostas ou algum futuro. Muitas vezes ele não encontra exatamente o que desejava, mas sim algum tipo de resposta.

O jogo *The Oregon Trail* retrata isso em forma de video-game, com você levando um carregamento pelo oeste em busca de uma vida melhor. O filme animado *Um Conto Americano* traz isso para uma visão mais jovem, mas não deixa de trazer o mesmo tropo de arranjar um futuro ao oeste.

Apesar de boa parte dos tropos estarem ligados à viagem ao oeste, no caso, americano, não é impossível executar esse tropo para qualquer tipo de viagem para onde os personagens vão ter uma vida melhor. Até mesmo cenários como o clássico *Odisseia* podem traduzir isso, mas no caso o personagem tenta retornar para sua terra natal.

ASSALTO A TREM

Nos animes *Demon Slayer* e *One Piece*, temos dois bons exemplos disto. Em *One Piece*, durante uma parte considerável do arco **Water 7**, temos o personagem **Sanji** assaltando um trem que levava a personagem **Nico Robin**, passando de vagão em vagão enfrentando inimigos para alcançá-la.

Em *Demon Slayer*, no filme **Mugen Train**, temos os personagens lutando em um trem, também em movimento, contra demônios que estavam em seu caminho.

ASSALTO A BANCO

Assaltos a Banco são icônicos de filmes de faroeste, mas tem um sucessor espiritual em filmes mais modernos, como *Duro de Matar*. A ideia de um banco de uma cidade pequeno no Oeste sendo assaltado por uma gangue de bandidos que são detidos por um xerife valente é um imaginário muito forte no cenário do faroeste já, mas isso pode ser traduzido de outras formas.

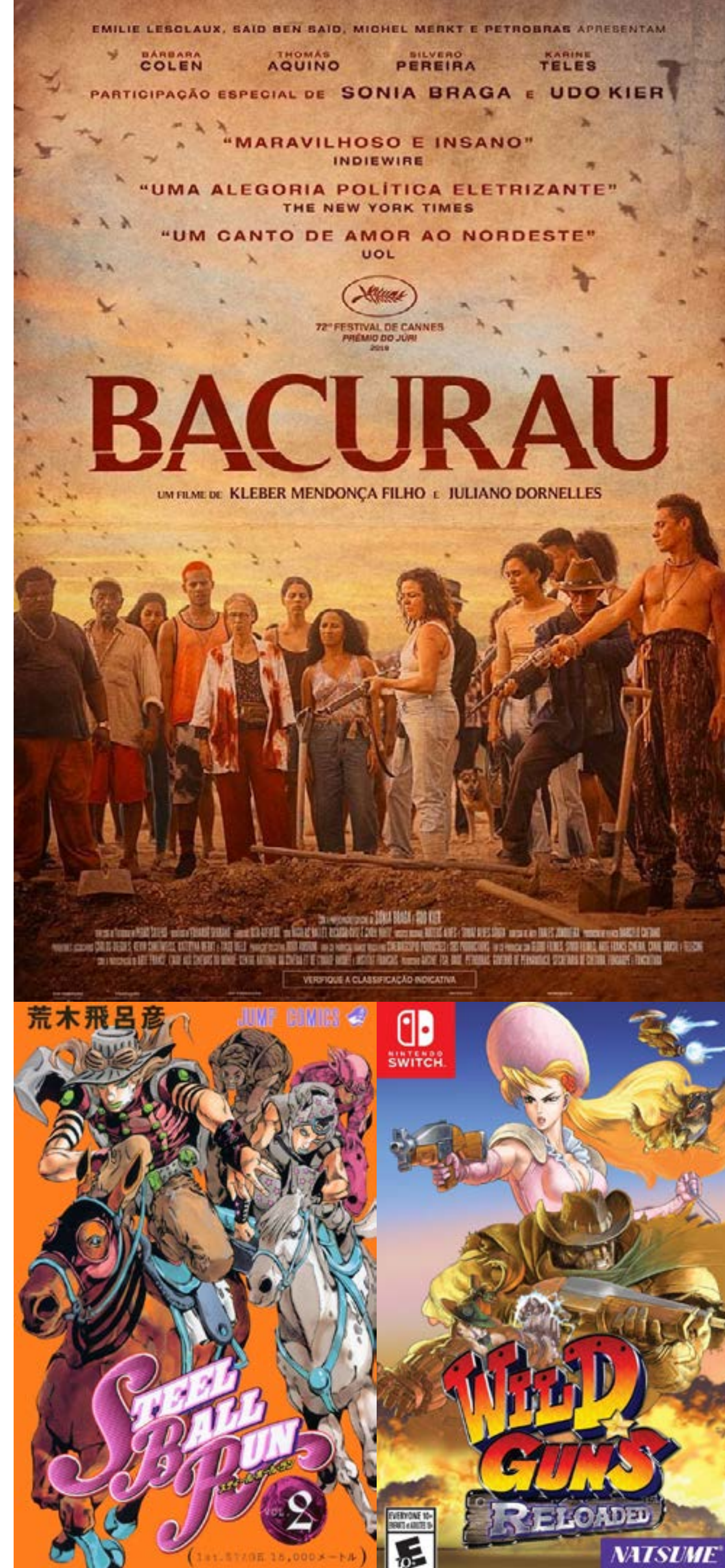
BLADES IN THE DARK



JOHN HARPER
ONE SEVEN DESIGN

Neste tropo específico super heróis são tão icônicos quanto e muitas vezes enfrentam bandidos que emulam as características do bandido do faroeste. Em cenários mais contemporâneos, os bandidos tem que se preocupar com tecnologias que bandidos do velho oeste não tinham, o que adiciona uma camada de complicação que antes não havia.

Desde séries policiais menos fantasiosas como *CSI* até séries de ficção científica como *Doctor Who* tem algum episódio onde executam um roubo (ou *heist*) de banco ou algo parecido. Mesmo surgindo no faroeste, o gênero do heist é tão icônico que é um gênero dentro de si só, com exemplos como *La Casa de Papel*, que fizeram enorme sucesso. Nos RPG temos o icônico ***Bla-des in The Dark***, que é um jogo focado em histórias de heist.



LIMPANDO A CIDADE

O tropo consiste em um novo personagem, ou um antigo morador que retorna de viagem, entra em uma cidade sob opressão e melhora o local, muitas vezes consertando problemas antigos ou derrubando um antigo tirano.

Histórias de fantasia tem muito deste tropo, com aventureiros tendo que enfrentar dragões e magos malignos para salvar populações indefesas, mas dentro dos RPGs, a mini-aventura *A Fistful of Karma* (*Por Um Punhado de Karma*, em tradução livre) presente dentro do livro *Harlquin's Back* do sistema *Shadowrun* traz esse tropo com os personagens salvando moradores de uma cidade mineradora.

O DUELO

Muitas vezes uma consequência do tropo oposto, *O Duelo* traz duas personalidades antagônicas que se encontram ao meio dia em um campo aberto em que duelam em

um combate frente a frente, com apenas revólveres e suas vidas em jogo.

Diversos outros cenários e histórias copiam este tropo, trocando suas armas ou apenas com a visão de dois adversários se encarando à distância.

TRANSPORTE DE GADO

O gênero de faroeste é definido por alguns tropos muito bem estabelecidos que, mesmo fora do cenário norte-americano, são muito bem encontrados em outras mídias e cenários.

Assaltos a banco, assaltos a trens em movimento e Carregamentos de Gado (como nos filmes *Nem que a Vaca Tussa* e *Os Cowboys*), são alguns dos exemplos mais claros de alguns desses tropos que você pode ver facilmente fora do Oeste Americano.

FAROESTES FORA DO NORTE

Para escrever uma história de faroeste você não precisa necessariamente estar nos Estados Unidos. Diversas histórias de faroeste ocorrem em outras terras, no espaço sideral ou em lugares completamente diferentes.

ANÁLOGOS AO COWBOY

O Cowboy é uma figura muito marcante do faroeste. O guerreiro montado a cavalo que caça criminosos pelas bandas do oeste, honesto, heróico. Pode ser muito bem traduzido para diversas outras figuras em outros cenários.

O guerreiro Jedi, em *Star Wars*, Paladinos em cenários de fantasia, os gauleses em *Asterix* e *Obelix* etc.

Figuras de honestidade e bondade implacável podem emplacar os tropos de um bom cowboy sem muitos problemas.



FAROESTE ALIENÍGENA E ESPACIAL

Em diversas franquias e mídias de ficção científica, mas especificamente em óperas espaciais, o faroeste sai dos Estados Unidos e aparece em um cenário que se assemelha ao oeste americano, mas não necessariamente precisa estar lá. Cenários de planetas desérticos com armas futuristas são o bastante para poder levar esse tipo de faroeste para qualquer outro local de futuros alternativos ou histórias de ópera espacial. Jogos como *Wild Guns*, *Metal Slug* e até, em algum nível, *Sunset Riders*, apresentam bem essa visão. Nas séries e no cinema, o *Mandaloriano* da franquia *Star Wars* expressa bem essa visão do cowboy do espaço.

GADOPUNK

O *Cattlepunk* é um subgênero do steampunk que traz as armas, tropos e dilemas do faroeste comum em um cenário steampunk, com cavalos movidos a vapor, implantes de bronze e cowboys cibernéticos. É um cenário interessante por possibilitar certas liberdades e não limitar o autor ou o cenário em um faroeste americano.

O NOVO VELHO OESTE

Em algumas histórias de faroeste, os tropos e dilemas não ocorrem em cidades desertas nos anos 1800, mas a partir dos anos 1920. Muitas histórias de faroeste acontecem até mesmo nos anos 2000, mais contemporâneos. Você pode passar suas histórias nos dias de hoje, mas em cidades pequenas e isoladas da “cidade grande”. O filme *Bacurau* se passa em um período contemporâneo, mas não deixa de ser uma espécie de faroeste atual.

OESTE ESTRANHO OU BIZARRO

O *Weird West* ou *Oeste Estranho* é um cenário de ficção especulativa aonde o faroeste era habitado por criaturas de histórias de terror. Há medo do desconhecido e exploração de terras inóspitas, que podem esconder maldições bizarras. O anime *JoJo Bizarre Adventure: Steel Ball Run* apresenta esse tipo de cenário, com uma corrida de cavalos sendo feita com um membro dos povos originários

nativo americanos correndo à pé, o presidente buscando as partes do corpo de Jesus Cristo e, bem, dinossauros.

FAROESTE À BRASILEIRA

O faroeste pode ter origem, também, aqui no nosso Brasil; Cenários como o Sertão Nordestino, com suas figuras icônicas e os Cangaceiros, abordados inclusive no jogo *O Cordel do Reino do Sol Encantado*, e sua forte ligação com o catolicismo trazendo uma pegada do *Weird West* que falamos anteriormente, pode ser um bom cenário para se executar os velhos tropos do faroeste.

Mas não apenas no sertão. Outros lugares, como Minas Gerais, sua exploração de minas de ouro e suas cidades, podem ser inspiração para histórias de faroeste, como no jogo *Sacramento RPG*, em uma Minas Gerais fictícia que traz mais à tona ainda esses tropos do oeste.

FRAGMENTOS DE GERAÇÃO

UM SUPLEMENTO MULTISSISTEMA
EXCLUSIVO PARA APOIADORES
DO MOVIMENTO RPG

CLIQUE AQUI

E torne-se um apoiador!

ROBÔS BRUTOS TAMBÉM AMAM

POR: RICARDO KRUCHINSKI

O corpo metálico de Khaler-Tek observava o pequeno vale no qual a Vila que adotou como lar jazia. Em nada lembrava de onde Tek tinha vindo. Lá um lugar escaldante, árido, sem magia, dominado por robôs como ele. Aqui o verde e a magia impregnavam cada sentido, cada canto, cada pensamento.



Pensamentos estes, interrompidos por Fúria, o caminhar ruidoso da guerreira tiefling, pelo gramado da Guilda dos Guardiões trouxe o robô de volta.

- Oh, oi Fúria.

- Ah, oi, Tek. O Arlech disse que o pato quer falar contigo. – Respondeu seca.

- Ah, mais um problema? Ou outro lugar precisando de ajuda? – Tek suspiraria, se assim pudesse.

- É, mais ou menos isso. – Fúria balançou-se lateralmente enquanto iniciava o caminho de volta. – Melhor você falar com eles.

No salão de entrada da Guilda, a estátua do pato mago anuncia:

- Kahler-Tek, soube que Clemência está sofrendo com os bandidos que a tomaram quando você veio para cá. Por isso estou enviando Arlech, Fúria e seu conterrâneo, o Upload para lhe ajudarem a resolver a situação e você retomar o cargo de xerife.

Upload, adentrou o recinto, sua aparência douradamente reluzente contrastava com a imagem precária da carcaça robótica de Tek: roupas rasgadas e furadas, metal arranhado, batido, sujo e levemente enferrujados.

- Estou aqui para ajudar-te xerife Khaler-Tek. Foste uma das pessoas que me libertaste. Mesmo eu não possuindo muitas habilidades combativas, te apoiarei no que puder.

- Fico feliz que você e meus amigos estejam dispostos a me ajudar. Realmente tenho pensado muito em Clemência. Lá eu tive minha segunda chance, deixei de ser um mero caçador de recompensas e passei a proteger o povo de lá como xerife. E agora, protejo a Vila e tantos outros lugares.

- Bem sei, por isso me disponho a esta empreitada. E, se ela for frutífera, lá instalarei um equipamento para facilitar nossas comunicações.

- Bem, então vamos nos arrumar e partir logo para mais esta nobre missão. – Finalizou Arlech.



O teleporte do pato e mago Lino levou-os a um lugar próximo da última vez que os Guardiões lá estiveram.

Se antes, aridez, calor e simplicidade eram a marca da cidade, agora os Guardiões viam sujeira, desordem e degeneração. Robôs pacíficos como o barril Walle estavam submetidos a bandidos sob comando de Jack e Fulgor.

- Todos lembram da estratégia? – Inquiriu Tek temeroso.

- Sim, fique tranquilo meu companheiro. – O líder da equipe, Arlech, transmitia a confiança necessária para a difícil tarefa de limpar a cidade dos bandidos.

Porém, foi Tek quem andou primeiro e tomou a frente do grupo. Era a cidade que lhe acolheu e o fez mudar de vida. E fazia muito tempo desde que viu a cidade pela última vez...

A vez que viu seu amigo Jex tombar com um tiro covarde de Jack. A visão foi um último vislumbre antes do portal fechar num verde sufocante.

Desde aquele dia se passaram muitas aventuras e Tek nunca conseguiu retornar. Agora caminhava com confiança rumo ao saloon. Incredulidade e esperança olhavam o antigo xerife enquanto alguns lacaios corriam para avisar a dupla de criminosos que dominava Clemência.

Os tieflings Fúria e Arlech vinham um pouco atrás, mesmo sendo os únicos seres orgânicos dali, chamavam menos atenção do que Tek. Upload se deslocou para trás das casas, se preparando para o momento certo de agir.

Uma multidão se formava quando Tek parou seus passos em frente ao saloon.

- Criminosos! – berrou – Saiam aqui para fora enfrentar a justiça. Eu os desafio para um duelo.

- Ora, ora, ora! O fujão voltou! – Jack saiu após alguns lacaios.
– Faz tempo que o xerife fujão saiu com seus novos amigos e deixou Clemência para nós cuidarmos. Hahahahaha

A risada se espalhou pela cidade.

- Então você quer um duelo? – Fulgor pesadamente interrompeu. – Mas porque faríamos isso se você está sozinho, só tendo esses dois mutantes* estranhos junto contigo? O que faremos é esmagar seus membros e pendurar tua carcaça na entrada da cidade.

- Bem, eu tentei dar uma chance a vocês de uma luta justa!

Os bandidos riram, Tek levantou o braço esquerdo, mantendo por um tempo e depois baixou bruscamente.

O movimento foi acompanhado de uma explosão nos pés de Jack. Entretanto, não foi fogo que saiu da explosão, mas um pulso eletromagnético de curto alcance. Nada capaz de desativar os robôs, mas que os deixariam letárgicos e mais fracos. Fruto dos estudos e habilidade de Upload.

Antes que os bandidos reagissem, Arlech teleporta Fúria para o meio dos robôs atordoados. A guerreira golpeia um dos bandidos com ferocidade, arrebatando-o. Tek realiza um disparo duplo eliminando outros dois.

* No mundo de Tek, mutantes são quaisquer criaturas orgânicas. Não havendo mutantes sencientes nativos.

Fulgor, que pouco foi afetado pela explosão, viu seus comparsas sendo derrubados e partiu para o ataque do inimigo mais próximo. Seus movimentos pesados não o impediram de surpreender Fúria, que conseguiu suportar o forte impacto do martelo de guerra inimigo acertando seu ombro esquerdo.

Fúria já revidou o ataque, porém não conseguiu causar danos à forte lataria de Fulgor. Arlech recitou algumas palavras mágicas e três bandidos queimaram.

Vendo isso, os demais bandidos atiraram em Arlech e Upload. Tek conseguiu um tiro certo no peito de Jack. Porém a blindagem do chefe criminoso é resistente e causa pouco dano.

Jack deu um sorriso por entre as placas de proteção e disparou um, dois, três tiros contra Tek. O antigo xerife sentiu dois fortes impactos, caindo ao chão. Seu ombro esquerdo quase desconectado do corpo. “Se fosse na cabeça teria morrido. ”

Lentamente Jack carregou sua arma enquanto caminhou em direção a Tek. O riso confiante fazia Tek suar, porém, antes que Jack atirasse novamente, Walle correu desajeitadamente até ele, se jogando contra o corpanzil do inimigo.

- Seu idiota! – Esbraveja Jack. – Você queria me impedir? Porém, só conseguiu se tornar um alvo. Acabarei com esse seu corpo inútil de barril de uma vez por todas. Antes você até era engraçado, mas agora não.

A fala foi concluída com um tiro, não de Jack, mas de Tek. Que conseguiu mirar tempo suficiente em Jack enquanto esse esbravejava. O tiro foi certo, por entre as frestas metálicas da proteção de Jack, arrebatando o crânio inorgânico do bandido.

Surpreendendo a todos, Tek levantou-se:

- Se rendam. Aqui é Clemência! A cidade das segundas chances e é isso que eu ofereço a vocês. Todos que antes praticavam o mal e o crime poderão nos ajudar a reconstruir essa cidade. Já os que desejarem continuar lutando, só a morte os espera.

Rapidamente todos os bandidos se renderam, tendo suas armas pegadas pela população. Fulgor, que estava de joelhos por um golpe de Fúria olhou com raiva ao redor, mas começou a largar sua arma.

- Eu também me...

A frase é interrompida quando sua cabeça voa alguns metros. Tek olha em desaprovação para Fúria.

- Quê? Ele já teve a segunda chance dele...

Tek, abaixou a cabeça, sacudindo-a. “É... terei muito trabalho pela frente.”



ARMAS DE FOGO E ARMADURAS

PARA SISTEMAS D20

RAUL GALLI ALVES

Muitas vezes eu vejo pessoas discutindo a respeito de como inserir armas de fogo em cenários medievais. É uma discussão que causa horror em alguns puristas, mas é uma discussão vãida, já que no nosso mundo real, armas de fogo tornaram as antigas armaduras de metal obsoletas no campo de batalha.

Uma regra fácil para simular isso é simplesmente ignorar o valor do bônus de armadura na CA, usando apenas a Destreza como base. Quem lembra dos tempos do D&D 3.X deve lembrar da "CA de Toque", que era basicamente a mesma coisa.

Porém, se você não quer perder tempo calculando esse tipo de coisa, pode considerar os seguintes modificadores:

5e: Ataques de armas de fogo contra alvos de armadura são feitos com *Vantagem*.

Old Dragon: Ataques contra alvos de armadura leve são *fáceis*, enquanto ataques contra alvos com armaduras médias ou pesadas são *muito fáceis*.

Pathfinder: Ataques contra alvos de armadura dão ao atirador um *bônus de circunstância de +4*.

Ter sua armadura atingida por um tiro causa danos severos a ela. Cada tiro de arma de fogo reduz a CA de sua armadura em 1. Quando o bônus de CA da armadura chegar a zero, ela estará completamente destruída.



"MESTRE, QUANTAS
PÁGINAS EU
PRECISO LER PARA
COMPREENDER A
HONRA?"

"LÊ ESSE PANFLETINHO
QUE TÁ BOM JÁ,
PEQUENO GAFANHOTO."



RPGS DE UMA PÁGINA
DA AETHERICA, AGORA
EM FORMATO FÍSICO!



ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG...

MAYTÊ ACEDO



Estava aqui pensando em como começar essa edição dos bastidores e porque não falando um pouco da minha história com RPG e de quando conheci o Douglas e o Movimento RPG?

Eu sou a Maytê, uma das integrantes mais recentes do MRPG. Jogar RPG para mim é um hobby que tenho muito carinho, comecei a jogar com os meus amigos da escola, já há um bom tempo. Entre one-shots, playtests e campanhas, explorei diversos sistemas e cenários prontos e desenvolvidos por amigos. A dinâmica mudou um pouco quando passei a jogar online com esses amigos há uns sete anos, porque mudei de cidade e estado.

Acabei me afastando um pouco por causa das correrias e das muitas mudanças da vida e retomei pra valer esse hobby que amo tanto em uma mistura de antigos amigos e pessoas e lugares que nunca havia conhecido. Conheci o Douglas e o Movimento neste momento de retomada de mais ou menos um ano atrás, quando fui convidada para uma mesa presencial de Vampiro a Máscara depois de ter ficado sem jogar por uns dois anos.

Depois de alguns meses, entrei em uma mesa de Savage que o Douglas mestra no cenário de Grahada, que ele mesmo criou, e depois

de um tempo ele me chamou para participar de uma mesa de Mago do Movimento RPG que joguei junto do Raul e do Edu, e posteriormente joguei uma outra mesa que juntou várias criaturas do mundo das trevas numa aliança na Catedral do Santo Bruxo, mestrada pelo Raul. Joguei com o Edu, o Douglas e o Diemis e foi quando eu realmente comecei a conhecer o projeto e ter um pouco de noção de quantas pessoas estão envolvidas nele.

Ainda esse ano fui convidada pelo Douglas a trabalhar no estande do MRPG em um evento que aconteceu aqui perto e comecei a ter mais noção dos bastidores do Movimento e de quanta coisa está envolvida no projeto.

Começar a fazer parte do Movimento tem sido tanto empolgante quanto desafiador. É um projeto que consegue unir muita gente apaixonada por RPG, que quer falar sobre, quer compartilhar e mostrar o quanto esse mundo tão vasto e diverso é incrível. Além de divulgar o quanto de conteúdo a gente tem aqui no Brasil para aproveitar.

Eu tenho trabalhado mais na parte de organização de pessoal e estou aos poucos conhecendo toda a equipe e todo o trabalho que o Movimento tem desenvolvido ao longo dos anos. Toda a equipe me parece bem engajada e comprometida com o que se propuseram a fazer e isso tem me empolgado bastante.

Vejo que o Movimento RPG tem um potencial enorme para crescer e criar uma comunidade ainda maior e mais diversa com as coisas que vão começar agora com a proposta do Discord. E aí que vou tentar desenvolver meu trabalho de auxiliar o Douglas e a

equipe com todo o gerenciamento e tentar facilitar a dinâmica entre todos os setores.

Acredito que vamos conseguir dar cada vez mais visibilidade para todo o projeto e o esforço de todos certamente vai fazer o Movimento RPG ter um local de destaque na comunidade rpgista, com certeza temos potencial para isso e fico feliz de fazer parte dessa história.

A Cabala dos Carniceiros

UMA CAMPANHA COMPLETA DE D&D 5E DO NÍVEL 1 AO 8

Há monstros se infiltrando no mundo, vindos de um lugar distante, além dessa existência. Monstros aprisionados há milênios e esquecidos por todos, ou quase todos, tentam mais uma vez invadir essa realidade e transformá-la em ruínas.

Essa invasão tem sido sutil, contida, mas algo mudou recentemente e eles, enfim, puseram seus pés sobre a terra. Os efeitos dessa invasão já são sentidos, causando uma catástrofe terrível, porém localizada. Essa catástrofe irá se expandir, é inevitável, mas os heróis dessa história terão uma chance de impedir o cataclismo.

Nossos heróis não são escolhidos pelo destino, mas amaldiçoados pelas circunstâncias. Sua primeira aventura irá ligá-los involuntariamente aos monstros que assombram essa campanha. Portanto, somente essas personagens terão a capacidade de salvar o mundo onde vivem.

Querendo ou não, esse é o seu destino. É melhor lutar, pois ele está vindo atrás de você.

Boas-vindas à Cabala dos Carniceiros.

COMPRE AGORA



A LENDA DO HOMEM SOMBRA

RAQUEL NAIANE

Ele chegou na cidade despreocupado. Era alto, de pele branca, olhos verdes, cabelos castanhos, corpo robusto, barba por fazer e sorriso caloroso. Usava uma camiseta xadrez azul desbotada e estava sob um alazão marrom que fazia desfilar lentamente pela cidade, cumprimentando com o chapéu algumas das moças que se encontravam próximas.



Talvez se fosse feio, ninguém o tivesse dado ouvidos e as coisas teriam seguido outro rumo, mas seu charme logo conquistou a cidadezinha no meio das planícies quentes, e aquele lugar, onde quase ninguém chegava, recepcionou com festa o charmoso rapaz.

Aquele homem pediu para que o chamassem de Cowboy e não falou sobre si em nenhum momento. Apenas perguntava da pequena cidade e de como as coisas funcionavam ali, e quando começavam a questioná-lo, logo começava a contar uma das muitas histórias que possuía em seu repertório.

Histórias de roubo a banco, bandidos, xerifes, tiroteios, donzelas em perigo... mas também nunca dizia se era ele quem interpretava o papel principal. Apenas seguia para a próxima história ou desconversava diante das muitas perguntas que surgiam.

Durante o dia ele fez uma inspeção geral na cidade, andando por todos os lados e conversando com todos, e de noite, foi para a taverna mais popular da cidade, pois ganhara um quarto para passar a noite. Obviamente, os ouvidos curiosos foram atrás.

Em certo momento, enquanto a festança seguia normalmente, o homem adquiriu um ar mais sério. O clima ficou mais pesado, e quase como se aquele homem controlasse o ar, as velas da taverna ficaram com as chamas menores, deixando o ambiente a meia-luz.

Quando todos olharam ao redor, assustados, o homem tossiu, chamando a atenção para si. Disse que tinha uma boa história para contar, uma que ficaria marcada para sempre naquele lugar.

Com um olhar assustador e sorriso torto no rosto, mencionou que os indígenas haviam lhe contado há muito tempo aquela história, e agora ele passava de cidade em cidade contando sobre ela.

Ele falou sobre um homem alto, com chapéu de aba reta, e uma capa escura por cima dos ombros quadrados, escondido nas sombras.

Aparecendo em sonhos e transformando-os em pesadelos, surgindo nas sombras para assustar e para deixar as pessoas loucas, e no final, sempre levava algumas vítimas consigo. A morte sempre era detectada quando ele estava presente.

O homem disse que já havia se encontrado com ele, e que não acreditava se tratar de homem, mas sim de criatura. E ele sabia que a maldição era passada quando a história era contada.

Nesse momento, houve um alvoroço. Alguns começaram a questioná-lo do motivo de ter contado, já que a

maldição era passada. Outros disseram não acreditar na historinha. As senhoras mais velhas começaram a rezar com os terços em mãos, e antes que a situação fugisse do controle, o xerife interferiu e mandou que todos fossem dormir, inclusive o Cowboy.

No dia seguinte, um grito acordou a cidade. A camareira da taverna encontrou o corpo daquele contador de histórias morto, degolado em sua cama. Rastros de luta pelo ambiente acusavam que havia outra pessoa ali com ele, porém não havia marcas ou provas disso.

O xerife, na época, recém colocado, não encontrou pistas para seguir ou a quem investigar. E nem havia a quem avisar da morte do rapaz, já que o mesmo não informou nada sobre si, então o enterraram como indigente, e seu cavalo ficou por ali.

O tempo foi passando, a lenda adormeceu no meio do povo, e de vez em quando, conforme a cidade crescia e coisas estranhas aconteciam, a história surgia novamente, sendo contada como verdade. Às vezes, um pouco diferente, com algumas coisas a mais ou a menos, mais sutil ou mais brutal, mas aquela figura permanecia a mesma: um homem alto, com chapéu de aba reta, e uma capa escura por cima dos ombros quadrados, escondido nas sombras.

Com o crescimento da cidade, postos de vigia longe da mesma foram formados. Casinhas pequenas que tinham dois cômodos foram construídos para que dois passassem a noite de olho em quem entrava e saía. E em um dia, a filha do xerife foi encarregada de ir ali com um dos outros policiais.

Mas a menina era esperta, e não gostava de ficar de vigia. Com suas tranças duplas loiras, olhos azuis e charmes de menina, conseguiu convencer o policial a deixá-la sozinha ali com sua amiga, jurando que naquela noite não aconteceria nada de ruim.

Mas é claro que a festa só estaria completa com um terceiro amigo de ambas, que mesmo surgindo sem ser convidado, deixou as coisas mais alegres. Então estavam as três figuras: a filha do xerife, sua amiga, de cabelos curtos cacheados, que sempre era julgada pelas velhas fofoqueiras por conta do corte, e o amigo mais alto e forte, que facilmente poderia protegê-las se algo acontecesse.

Começaram a vigia realmente focados no dever, porém logo o tédio apareceu e começaram a contar histórias e rir, até que um dos amigos perguntou à filha do xerife sobre a lenda proibida. Seu pai havia presenciado há muitos anos, porém não deixava ninguém falar sobre o ocorrido.

A menina riu, não gostava de falar dessa história também, porém após alguma insistência, contou sobre aquela fatídica noite pela perspectiva do pai. Quando terminou, tudo estava em silêncio. E pareceu que o clima cedeu um pouco, a temperatura ficou mais baixa, e o rapaz decidiu ir até o outro cômodo pegar mais cobertores, enquanto as duas jovens foram até a janela.

O lugar estava escuro, eles não podiam acender velas para não chamar atenção e deixar de ser um esconderijo, e infelizmente, a luz da lua não estava forte naquela noite para clarear o suficiente.

De repente, enquanto na janela conversando, sua amiga perdeu o olhar atrás da loira e parou a frase no meio, estatelando os olhos. A outra, acompanhando a direção dos olhos da amiga, percebeu nas sombras, do outro lado do cômodo, aquela figura emblemática que contaram na lenda. O homem alto, com chapéu de aba reta, e uma capa escura por cima dos ombros quadrados, escondido nas sombras. Apenas seus olhos brilhavam em branco.

Lentamente, as duas se viraram na direção do ser, porém, antes que pudessem proferir palavra, o amigo voltou pela porta que dividia os cômodos, e a criatura voou em sua direção, empurrando-o para a parede, fazendo-se ouvir um baque surdo.

A filha do xerife, tendo recebido treinamento de seu pai, se dirigiu na direção da grande sombra que estava sob o amigo, dando-lhe uma ombrada e arrastando-o sobre outra direção, porém, deu com o ombro na parede quando a criatura aparentemente sumiu.

Perguntando ao redor se estavam todos bem, sentiu ser puxada para trás. Não deixaria que seus amigos fossem machucados. Eles nem deveriam estar ali. Então, aproveitou do próprio puxão da criatura para lhe dar uma cabeçada para trás, que atingiu algo, mesmo que não tivesse certeza do que fosse.

Sentiu puxões em suas tranças, e socos em sua costela, mesmo sem conseguir identificar dedos e mãos. Então, em determinado momento, conseguiu abertura, e abaixando sua cabeça, segurou a criatura pela cintura, e tirando de sua cintura sua adaga, desferiu inúmeros golpes na suposta barriga daquele ser.

Um líquido preto começou a manchar sua mão, e mesmo assim não parou, somente quando sentiu o peso em cima de suas costas ceder entendeu que a criatura estava sem vida. Então, com uma força gerada pela adrenalina, tirou aquele peso de suas costas e arremessou no chão.

Grande foi sua surpresa, quando ao ser colocada em um pequeno rastro de luz, percebeu que aquela criatura, era sua amiga, agora, com a barriga completamente perfurada.

Seus olhos se encheram de lágrimas, e correu na direção do corpo tentando tampar os ferimentos com a mão, tentando pedir desculpas, tentando dizer que não queria aquilo, que apenas lutava com a criatura. Mas antes que pudesse tomar qualquer atitude, sentiu um grande frio percorrer a espinha, e em seu pescoço, uma corda ser colocada.



Diante do desespero, sendo arrastada para trás perdendo o ar de seus pulmões, sacou a arma que detinha na cintura e atirou por cima do ombro. Enquanto voltava a tossir, em meio ao sangue nas mãos, e as lágrimas nos olhos, se levantou correndo apontando a arma para a direção que havia atirado. Porém, apenas o que viu foi seu amigo, caído, com a mão apertando forte a lateral do pescoço que espirrava sangue.

Ainda mais desesperada, e sabendo que sua amiga não tinha mais fôlego, acreditando que poderia salvar o amigo, correu em sua direção e começou a ajudá-lo a pressionar o pescoço.

Seu amigo, desfaleceu em seus braços, as lágrimas voltaram a surgir e olhando ao redor começou a gritar para que a criatura aparecesse e lhe enfrentasse com coragem. Nas sombras, próximo à porta, avistou, a criatura alta com chapéu de aba reta, e uma capa escura por cima dos ombros quadrados, escondidos nas sombras. Os olhos, brancos brilhantes, e ela podia jurar que estava sorrindo.

A MALDIÇÃO DA HISTÓRIA CONTADA

MECÂNICA PARA RPG NARRATIVO DE HORROR – DOUGLAS QUADROS

Existe uma entidade que se alimenta de histórias. Sua existência está vinculada à repetição de sua própria lenda. Quando sua história é contada, mesmo que com variações, a maldição se espalha. Ela se manifesta em pesadelos, alucinações, violência, possessão e, por fim, morte.

MECÂNICA

DISPARO DA MALDIÇÃO: quando um personagem conta ou ouve a “História Proibida” (ou seja, a lenda do Homem do Chapéu de Aba Reta e Capa Escura), ele deve fazer um teste de Vontade/Sanidade/Mental ou algo do gênero.

- Se falhar, ele atrai a atenção da entidade.
- Se passar, resiste... por enquanto.

ACOMPANHADO PELAS SOMBRAS: enquanto sob a maldição, o personagem sofre penalidades à noite (visões, pesadelos, sensação de perseguição).

- Sonhos ruins causam níveis de exaustão.
- Testes sociais com moradores antigos sofrem redutores, pois eles “sentem” a presença da lenda.

POSSESSÃO SUTIL: após três falhas consecutivas nos testes de resistência, o personagem pode ser possuído temporariamente, agindo como a criatura em determinadas circunstâncias.

- Pode atacar aliados, sem consciência disso, ou enxergar outros como “o monstro”.
- Pode sair por aí contando a história e com isso espalhando a maldição.

FIM TRÁGICO OU REDENÇÃO: a maldição só termina de duas formas:

- A criatura é derrotada fisicamente, mas ela sempre retorna na próxima geração.
- A história é esquecida, e nenhum sobrevivente a conta novamente.

3 BALAS DE PRATA E UM PACTO MALDITO

CHIKAGO

Jogo de Panfleto

“O pistoleiro fugia pelo deserto e o Diabo seguia sua sombra...”

Durante muitos anos você foi o melhor pistoleiro de todo oeste. Seu nome fazia xerifes e bandidos tremerem nas botas, seu olhar penetrante fazia mulheres e homens perderem o sentido e seu revólver deixava mais viúvas que um exército. Mas tudo isso teve um preço. Um antigo pacto com o capeta transformou um covarde, traidor e ganancioso zé ninguém que você um dia foi na lenda que você é hoje. Seu revólver de cabo de sândalo e a tatuagem na palma da mão com símbolos do apenado que tem um pacto com o capeta. E hoje, como escrito no contrato, o Diabo vêm pela sua alma.

Mas há uma chance. Se você conseguir comprovar pelos seus feitos que você não tem mais a alma suja pela covardia, pela traição e pela

ganância, você poderá derrotar os outros apenas do diabo, arrancar a pele tatuada deles e, com isso, pedir um duelo com o próprio Diabo. Isso, é claro, se o Diabo não te achar antes. Nesse caso, parceiro, você já era.

Este é um jogo de RPG de faroeste solo ou para um jogador e um narrador. Ele tem a premissa simples de um lendário pistoleiro buscando redenção antes da morte. Ele funciona como um pequeno jogo de cartas, e você precisará:

- De um **deck** normal de cartas.
- De **3 dados de 6 lados** de cores diferentes, cada um representando Valentia, Lealdade e Honestidade.
- De um **Dado de 20 lados**, representando seu Ímpeto
- De uma ficha de papel (do tamanho de uma carta) e de um lápis.

Separe o **Coringa Preto do deck**. Este é você. Coloque-o na sua frente, com os **3 dados** de seis lados mostrando o número 2. Esse é o valor de sua Bravura, Lealdade e Honestidade.

Separe o **Coringa vermelho do deck**. Esse é o Diabo. Coloque-o lá na frente, no topo da mesa de jogo, olhando para você.

Separe os **J,Q,K de Espadas**. Essas armas só aparecerão se você derrotar os outros apenas e se seu coração for puro.

Separe os **As de cada naipe**, exceto o de Corações. Esses são os outros Apenados, e eles aparecerão mais adiante em seu caminho. Mas para cada um, você tem uma bala de prata, com uma cruz gravada na ponta e abençoada 3 vezes em 3 igrejas.

Embaralhe e **divida em duas partes o seu baralho restante**. Coloque os Ases separados em um dos montes e embaralhe bem. Coloque esse baralho virado para baixo à sua esquerda.

Coloque o **outro baralho** em cima do primeiro. Seu caminho inicialmente será menos tortuoso. (ou será que não?)

Coloque seu **dado de 20 lados** na posição 10. Esse é o seu Ímpeto inicial. Ele nunca pode passar de 20, e se chegar a zero você morre e vai para o inferno.

Escreva na ficha de papel o seu **pecado maior** que o fez assinar o pacto com o Diabo. Quem você covardemente abandonou, ou quem sofreu por sua traição, ou até quem você roubou deixando sofrer as mazelas da vida. Dobre o papel e entregue para o Diabo. Ele sabe seu segredo.

Para começar, **abra 4 cartas do baralho e as coloque lado a lado**. Cada um é uma provação ou um alento que o pistoleiro encontra em seu caminho. Na ordem que ele quiser, ele pode resolver uma carta. Quando resolver 3 cartas, puxe a carta restante para mais à esquerda, e abra mais

3 cartas. Faça isso até acabar o baralho ou você conseguir derrotar os 3 ases, nesse ponto, você poderá Duelar com o Diabo.

As cartas de **Espada** representam a quantidade de areia em suas botas e a sua habilidade lendária. Você pode puxar uma carta de espada para perto de si para te proteger das dificuldades no caminho. Você só pode ter uma carta de espada em mãos e se puxar outra, descarte a que estava antes, junto com todas as cartas anexadas nela. Ela é usada para reduzir o ímpeto que você perderá por causa das outras cartas, mas isso será explicado adiante.

As cartas de **Copas** (Coração) representam a Lealdade. Cada carta é alguém, que pode ser do seu passado, ou não, que precisa de você. Para resolver essa carta simplesmente descarte-a. Se você quiser ajudar essa pessoa, aumente 1 no seu dado de Lealdade. Se não quiser ajudar, reduza em 1 seu dado de Lealdade, mas recupere o valor da carta em Ímpeto.

As cartas de **Bastos** (Paus) representam a Valentia. Cada carta é um inimigo a ser vencido, um bandido a ser derrotado. Para derrotá-lo, reduza o valor de sua carta de seu ímpeto e descar-

te-o. Ou se você tiver uma carta de Espadas em sua frente, pode colocá-la anexada à carta de espadas. Se a carta de espadas for maior que a de bastos, você não perde nada de ímpeto. Se for maior, recebe apenas a diferença entre as duas cartas. Se já houver uma carta de bastos ou de ouros ali, você só pode anexar a carta se ela for de valor menor que a carta já colocada. Se você ainda tiver ímpeto no final, descarte a carta de bastos e ganhe 1 de Valentia.

As cartas de **Ouros** representam a Cobiça. Cada carta é uma chance de demonstrar honestidade ou cobiça. Enfrente a carta da mesma forma que a de paus. Se a vencer e ainda tiver Ímpeto, ganhe 1 de Honestidade.

Fugir: Às vezes é necessário fugir das cartas na sua frente. Talvez seja um inimigo que vai te levar para o coveiro, ou uma cobiça tão grande que lhe levará para a cadeia. Quando você quiser fugir, pegue as 4 cartas na sua frente, embaralhe elas e coloque no final do baralho, sacando 4 novas cartas. Quando fizer isso, coloque o Diabo do lado de seu personagem. Ele está lhe alcançando. Se você tentar fugir uma segunda vez, ele lhe alcança e acaba o jogo. Para sair do encalço dele, vença 3 cartas, sa-

cando mais 3 novas, e o Diabo vai para o lado do baralho. Se você vencer novamente, ele volta ao topo da mesa. Mas toda vez que você fugir, ele vai para seu cangote, arfando. Quando você fugir, reduza um em Valentia, Honestidade e Lealdade dos seus dados.

Encontrando o As de Coração: O **Ás de Coração** é alguém ligado ao seu segredo mais profundo. Alguém que pode ajudar a salvar sua alma. Quando encontrar o Ás de coração, tire o segredo da carta do Diabo e leia-o em voz alta. Depois responda, com toda sinceridade, se você acha que já pagou pelos seus pecado, e se não pagou, faça uma promessa. Depois disso, rasgue o segredo. O Diabo não pode mais usá-lo contra você.

Os **3 Apenados** (As de bastos, de Ouros e de Espadas): Esses 3 ases devem ser enfrentados (inclusive o de Espadas). Eles valem 14, mas as cartas de espadas servem para te proteger, se não tiverem nenhuma outra carta anexada a elas.

Quando você vencer o primeiro, pegue a carta de Valete de Espadas. Ela ficará a sua direita, e pode ser usada quando quiser como uma carta normal de espadas. Quando vencer o segundo As, ganhe a carta da Rainha de espadas, e quando vencer o terceiro As, ganhe o Rei.

ENFRENTANDO O DIABO:

Para Enfrentar o Diabo você precisa de duas coisas:

- Todos seus 3 dados apontando o número 4,5 ou 6.
- Os 3 Ases dos Apenados mortos. (Opcional)

Quando vencer 3 cartas, e o monte tiver acabado, ou a qualquer outro momento que for sacar mais cartas, você pode **Desafiar o Diabo** para um Duelo final pela sua alma.

Dê o Dado de 20 lados para o Diabo. É dele agora. Seu Ímpeto já te levou pelo caminho.

Jogue fora sua carta de Espadas (exceto se for um J,Q ou K). Seu nome e sua lenda foi obra do Demo, e não vão lhe proteger.

O Diabo aparece vestindo um chapéu preto e uma capa escura e empoeirada. A cada passo que ele dá, piche negro fica marcado por onde ele pisou. “Você acha que tem chance contra mim, fedelho?”

Seus pontos de vida agora são seus 3 dados de valentia, honestidade e lealdade. **Quando receber dano, reduza de um ou mais dados.** Eles não podem passar de um.

Primeiro, o Diabo vai usar seu segredo contra você. Se ele ainda o tiver, jogue fora uma de suas Armas de maior valor (J, Q ou K). Se não tiver armas, o diabo ataca uma vez (veja abaixo) Se ele não tiver mais o seu segredo, pule essa parte.

Depois disso, acontece o Duelo. É impossível matar o diabo, mas é possível sobreviver a ele. Role 1d20. Esse é o dano que o diabo causa. Reduza de seus pontos de vida. Você pode jogar fora uma de suas armas (J, Q ou K) para reduzir o valor da carta (11,12,13 respectivamente) do dano causado.

Se você sobreviver (ainda tiver os 3 dados com números 1 ou maiores) o Diabo se emputece!

“COMO ASSIM? SEU APENADO MALDITO? EU FIZ VOCÊ! EU LHE TORNEI UMA LENDA!”

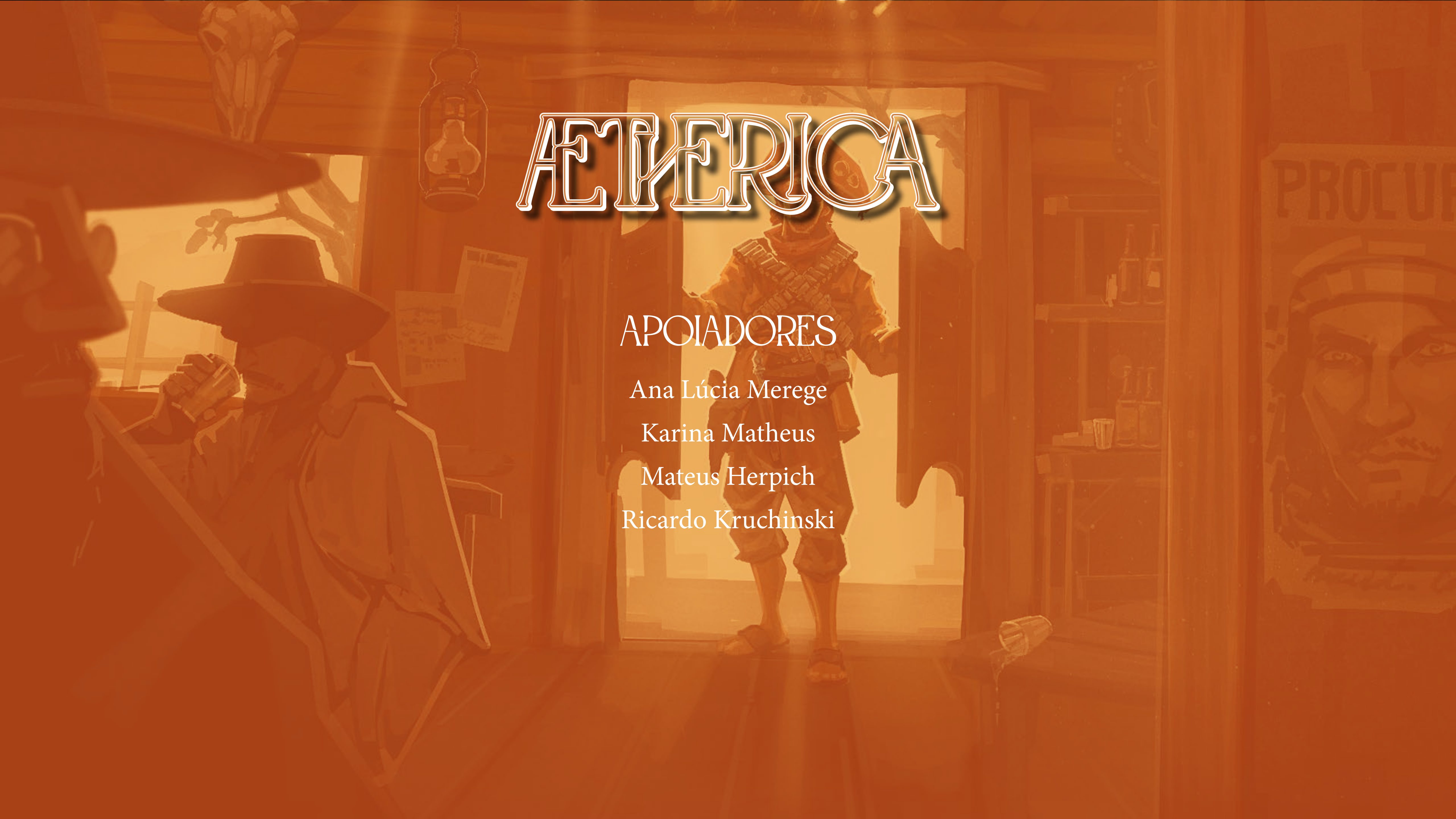
O Diabo ataca novamente. Novamente tente sobreviver. Se conseguir, o Diabo toma sua forma verdadeira.

“VOCÊ! VOCÊ! VOCÊ NÃO VAI SOBREVIVER!”

O Diabo ataca uma última vez. Se você sobreviver...

“O Barulho de um tiro ecoa na alvorada. Corujas voam e um coioote uiva ao longe. O Diabo, com um buraco no meio da testa, lhe encara. Ele olha em descrédito o que está acontecendo. Não foi sua arma, pistoleiro, que abriu aquele buraco. Foi seu coração. Seu coração forte, de um homem honrado e justo, que conseguiu derrotar o diabo. Ele tenta balbuciar alguma coisa, mas cai de costas. Porém, o chão não o pára, e ele cai direto para o inferno, de onde ele veio. Você cai de joelhos, quase descrente que tudo acabou. Sua arma demoníaca vai se tornando um farelo preto, e sua tatuagem na palma da mão direita desaparece. Você se ergue, caminha até seu cavalo e monta, seguindo na direção do sol nascente. Você venceu o Diabo.”





AETHERICA

APOIADORES

Ana Lúcia Merege

Karina Matheus

Mateus Herpich

Ricardo Kruchinski

MAKING OF DA CAPA

GERSON "SHADOW" AMORIM





CANSADO DE ENFRENTAR MONSTROS EM BUSCA DE TESOUROS?

Torne-se um patrono do
Movimento RPG e concorra a
prêmios incríveis todos os meses!

