

Cthulhu Trix





CthulhuTrix

RPG

por

Marcos Silva

Um jogo sobre narrativas estranhas, insanas e tentaculares

Esta obra foi licenciada sob a [Licença Creative Commons Atribuição-Usa não-comercial- Compartilhamento pela mesma licença 3.0](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/)
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/>

Versão 0.1 para playtest

(texto sem revisão)

RPG Genesis

Agosto de 2012

Escrito em ambiente virtual anglo-lusófono



CthulhuTrix

Agradecimentos

Mais uma vez agradeço ao entusiasmo de toda a comunidade rpgística envolvida no evento RPGenesis. É simplesmente incrível essa reunião virtual anual, na busca por novas narrativas em troca da pura satisfação de contar histórias. Um agradecimento especial aos amigos da Aliança RPG, que de um bate-papo me fizeram ter a ideia para o jogo. E também preciso agradecer ao amigo Van Gomes, também RPGenio, pelo apoio constante, sempre acompanhando o processo de criação no googledocs.

^(:,:)^

CthulhuTrix

“Eu, filho do carbono e do amoníaco,
Monstro de escuridão e rutilância,
Sofro, desde a epigênese da infância,
A influência má dos signos do zodíaco.
Profundissimamente hipocondríaco...”

Psicologia de um Vencido - Augusto dos Anjos

>_Prólogo

/* Relato histórico: Oficialmente movido por motivos histórico e culturais, um grupo de eruditos em estudos computacionais avançados e pesquisadores do oculto uniram-se para a formação do Grupo de Pesquisa para Antecipação de Evento Crítico. Com sede na Universidade Miskatonic, o grupo teve como missão apresentar um projeto de desenvolvimento de uma ferramenta computacional específica. O objetivo desta solução é restaurar a ordem social após uma catástrofe, causadora de grande comoção e desordem. A proposta tinha como base manter a ferramenta computacional como gerenciado em mãos, enquanto ainda fossem capazes de executar missões críticas, de curto período. Desde o princípio, percebeu-se a importância de se estimar um período de duração curto para utilização das células. Não seria possível contar com sua eficiência por muito tempo, depois que os agentes, de uma maneira ou de outra, também fossem psicologicamente afetados pela comoção causada pelo evento.

Com o tempo, tornou-se claro para os pesquisadores que qualquer um que antecipasse, ainda que de maneira muito vaga, um evento como o Vislumbre, na melhor das hipóteses estudaria e pesquisaria para iludir a certeza de sua própria desgraça.

O projeto permaneceu abandonado durante anos, após sua conclusão teórica. Tendo sido resgatado, financiado e mantido pronto para uso apenas décadas depois.*/*

//Comentário

/* CthulhuTrix não pretende ser um jogo complexo. Tudo que será descrito a seguir tem como objetivo principal dar aos jogadores ferramentas para a construção de uma narrativa estranha, sob a visão de agentes perturbados tentando agir em nome do que acreditam ser um bem maior, antes de se perderem de vez em suas próprias mentes já debilitadas. O conceito apresentado ao longo do jogo, considera a narrativa de uma possível, e muito aguardada, última missão de uma célula de Agentes da Ordem. Porém, apenas a última troca de informações com a Mensageira, poderá confirmar se os Agentes terão o seu prometido descanso, ou se serão convocados para mais uma missão. Talvez a descrição dos acontecimentos que explicam alguns detalhes dos fatos que levaram o cenário atual, onde se passa a narrativa, interessem inicialmente apenas ao Mantenedor, aquele com a responsabilidade de dar início a condução da narrativa. É possível que o Mantenedor e os jogadores prefiram adaptar a proposta de CthulhuTrix a uma visão própria e mais condizente com a dinâmica do grupo que experimenta o jogo. Não há problema nenhum quanto a isso. Leia sobre o tema do cenário e deixem a imaginação à vontade para incrementar as idéias básicas sugeridas aqui. esteja disposto a ler sobre essas coisas no momento.

A base conceitual do tema de Cthulhutrix é:

- () O cenário apocalíptico
- () O evento conhecido como Grande Vislumbre revelou uma grande verdade cósmica, levando todas as mentes a loucura, causando o fim da ordem social
- () As mentes humanas encontram-se debilitadas, psicóticas e delirantes. Não são mais confiáveis. Essa constatação também se aplica aos Agentes da Ordem.
- () O Algoritmo Ordenador foi criado para restaurar a ordem perdida
- () O Algoritmo Ordenador observa e recolhe e distribui informações através de seus Agentes da Ordem, enquanto eles forem considerados aptos.
- () Coisas estranhas e bizarras circundam a narrativa dos Agentes da Ordem todo o tempo. Algumas delas estão mesmo acontecendo, outras são apenas resultado de suas mentes insandecidas.

*/

>_Introdução

***Cthulhutrix , é sobre agentes psicóticos, esquizofrênicos, drogados, cheios de medo e insanidade e com uma forte tendência ao suicídio, ansiosos por atuar em sua última missão. No comando máquinas programadas para reorganizar a civilização tentam utilizar esses agentes, na tentativa de salvar o que restou da humanidade.**

/* A inspiração para construção do conceito de Cthulhutrix vem de algumas fontes óbvias, como a mitologia lovecraftiana, todo o Mythos e o tema da insanidade. Diversas interpretações do Mythos aproveitadas aqui, são baseadas na abordagem feita no RPG Rastro de Cthulhu. Como o título do jogo sugere, nos apropriamos de alguns conceitos que se tornaram bastante populares depois de terem sido apresentados no filme Matrix, principalmente no que se refere a uma verdade maior, cruel e fria, onde a humanidade é apenas usada por alguma entidade maligna que dela se alimenta. Durante o processo de escrita, outras fontes de inspiração menos óbvias surgiram, e foram importantes para ajudar a sedimentar um pouco mais o conceito desse jogo ainda em desenvolvimento. É aí que aparecem a poesia, tão singular e eloquente, do paraibano Augusto dos Anjos e o filme “Guerra ao Terror” (The Hurt Locker, 2008). Esse último pela ideia da sensação de pressão e desgaste mental que precisam ser suportados para se conseguir realizar uma atividade psicologicamente tão exaustiva, como faz a equipe que desarma bombas no filme.

CthulhuTrix sugere um momento apocalíptico de nossa realidade. Nessa versão caótica de nossa realidade, praticamente todos enlouqueceram após o

grandioso vislumbre coletivo da verdade cósmica. Agora, um algoritmo computacional é uma das poucas esperanças que existem na tentativa de organizar a retomada da civilização. Para isso, o único recurso disponível para a missão, é um pequeno exército de surtados, constantemente assombrados pelo Vislumbre. Entre os suicidas, canibais, cultistas, adoradores ignorantes e os destroços de tudo que já foi construído pelo homem, o algoritmo encontra pequenos grupos de pessoas consideradas aptas. São aqueles que ainda se mantêm reunidos, seja porque tem esperança ou apenas porque desejam sobreviver, apesar de tudo. Esse apreço pela vida, pelo convívio social e o não envolvimento com qualquer culto são o suficiente para que o algoritmo os recrute para uma missão qualquer.

Esses grupos formam pequenas células de resistência, agindo sem nenhum contato ou ligação aparente. O algoritmo utiliza a lógica do melhor esforço, se uma célula falha, outra é enviada novamente para tentar realizar a missão. Os objetivos podem variar entre entregar uma mensagem, consertar um equipamento ou dismantelar um culto considerado perigoso demais. Como recompensa o grupo recebe o que mais precisar, alucinógenos, comida, antipsicóticos, às vezes uma morte indolor, esperança.

Não é possível vencer a terrível verdade cósmica. Tampouco é possível conviver à sua sombra. A única alternativa é a reconstrução de uma civilização leiga, desprovida do conhecimento desses horrores, outra vez. */

>_ Vislumbre

/* Durante muito tempo, curiosos, charlatões e alguns poucos verdadeiramente iniciados espalharam rumores, em alguns casos até rabiscaram algumas linhas razoavelmente bem escritas, sobre a grande verdade cósmica. Pedacos soltos e conexões improváveis de uma verdade perdida. Há quem já tenha ouvido falar dos Grandes Anciões, que visitaram o mundo, enquanto esse ainda era jovem. Uns outros tantos criaram cultos de adoração sem sentido. E murmuraram sobre Dagon, K'n-Yani, Shoggoth ou Dhole. Fingiram saber do que falavam, fingiram conhecer Aklos. Nada do que esses pequenos pedacos confusos e mal interpretados pudesse sugerir seria capaz de preparar quem quer que fosse para o dia do grande Vislumbre. Em um dia qualquer, seja por um desses motivos de intenções mística e universalmente misteriosas, ou por uma coincidência qualquer, dessas que explodem em universos, todas as pessoas do planeta, ao mesmo tempo, viram as cortinas da realidade serem lançadas ao chão. Assim como nossos corpos, que se desfazem em resíduo ruim, nas mais profundas entranhas telúricas. Do mesmo modo como nossos restos podres e inertes servem de alimento para vermes pestilentos. Também se viu milhões de almas que ascendiam, formando uma massa etérea, pulsante e viçosa. Um bolor de espíritos, apodrecendo mais e mais a medida que subiam. Até que se aproximaram, como que um miasma, disforme e pútrido, e finalmente foram devorados aos goles por aquelas criaturas. Foi o horror da percepção dessa mecânica nefasta á que tudo se redizia no final. Estava

destroçada qualquer base na qual nossa civilização pudesse se apoiar. Veio a loucura, a histeria e os horrores da visão, mesmo que tenha sido apenas um vislumbre dessa verdade. A memória desse vislumbre é o que impede o retorno da ordem na civilização. Ela é letal para as mentes humanas. Enquanto a memória do vislumbre permanecer, ela continuar irradiando a loucura.*/

/Vislumbre/**Destroços**

/* Não importa para onde se olhe, tudo que é possível encherger está destruído, torto, sujo e apodrecido. Essa desordem se espalhou de modo endêmico. A falta de harmonia parece ser irreversível. A paisagem, sempre desastrosa, só pode ser encarada sem desconforto por uma mente debilitada e distante.

A impressão mais forte é a de que nada humano conseguiria viver alí. E talvez seja verdade. O caos em meio ao abandono das estruturas destroçadas dificultam o senso de localização. Tudo parece humedecido e tatuado de fuligem, limo e ferrugem. De tão corroída a paisagem até as idéias de quem observa parecem gastas.

Incursões em meio ao entulho podem diminuir mais e mais a perspectiva de se encontrar um lugar melhor, levando á apatia completa, á falta de vontade de se locomover.

Se um grupo muito grande de pessoas ainda consegue sobreviver em um local, o forte cheiro de urina, fezes e suor poderia deixar isso facilmente evidente, mesmo á distancia, se você também não emanace esses odores, e já não tivesse habituado seu ofato á situação imunda em que tudo se encontra. Não foi apenas a razão que veio abaixo, junto com ela quase tudo que o homem construiu, e que parecia firme e duradouro, parece ter desmoronado. Do que não veio ao chão por completo, adquiriu um aspecto torto e sujo. Nenhum lugar parece confortável ou seguro de verdade. O mundo tornou-se um lugar com o qual ninguém parece se importar. */

/Vislumbre/**Cultistas, Suicidas e Canibais**

/* Toda a desordem estrutural e mental trazida pelo vislumbre tornou o mundo ainda mais violento. A imprevisibilidade das pessoas insandecidas torna o convívio coletivo bastante difícil. As ruas estão cheia de canibais, alheios ao rumo que as coisas tomaram, procurando apenas saciar a fome na hora da próxima refeição. Maníacos espreitam nas sombras, a procura de vítimas distraídas. Feiticeiros isolados praticam seus rituais macabros á céu aberto. Nesse ecossistema caótico, os organismos mais organizados são comunidades cultistas.

São diversas as correntes ideológicas nas quais os cultos se baseiam. Algumas dessas ideias são baseadas em experiências ou fatos concretos,

surgidos de algum tipo de contato com a Verdade Cósmica. Em outros casos, as crenças que sustentam o culto não passam de distorções psicóticas de mentes debilitadas. Cultos assim são formados apenas por fanáticos, seguidores de um lunático qualquer, que por um acaso possui o carisma e as palavras motivacionais corretas. Aceitam novos membros com facilidade e se gabam, alardeando falsos poderes. Suicídio coletivo, arrastões movidos a histeria e carnificina sem sentido, pactos sanguinários em nome de rituais com sem objetivo algum, estão entre as ações mais comuns.

Para os antigos cultos já tradicionais, o Grande Vislumbre veio como o anúncio de uma nova era a muito tempo aguardada. Embora o resultado tenha sido mais devastador do que o esperado. O Vislumbre revelou as limitações do conhecimento que os cultos tradicionais detinham. Embora verdadeiras, essas tradições, algumas delas de alcance mundial, tinham como fonte apenas uma visão parcial da verdade.

Os cultos mais antigos podem ter entidades místicas infiltradas, ou abertamente atuantes, em seu auxílio*/

/Vislumbre/Mythos

/* O Mythos, segundo estudiosos do tema, é tão nocivo para estabilidade da mente humana quanto a radiação para nosso corpo. É certo que exposições contínuas levaram a mente observadora a adoecer e morrer. O Mythos refere-se a toda a verdade cósmica, impossível de ser inteiramente assimilada por nossos cérebros rudimentares. Tudo que percebemos até hoje tem como base apenas vislumbres dessa realidade. Esses fragmentos da verdade podem se revelar como indícios da presença de entidades transcendentais, deuses para nós humanos. Em outros momentos, aqueles que estudam ou investigam o tema, podem se deparar com indícios da presença de seres extraplanares, alienígenas. Há quem procure classificar as manifestações da presença dessas entidades, no universo ou entre nós. “Deuses Antigos” ou “Deuses Exteriores”, dificilmente chegaremos a alguma definição amplamente satisfatória, em termos científicos. Não parece razoável pretender classificar o incompreensível.

Algumas dessas entidades tem manifestações tão poderosas, e grandiosamente incompreensíveis, que a simples percepção de sua existência nos destruiria. Em muitos momentos, relatos dessas manifestações referem-se a criaturas. Talvez esse tipo de aparição possa ser absorvida de maneira menos traumática por uma mente humana, ainda assim isso também seria o tipo de contato causador de traumas consideráveis para nossas mentes. Aqueles que se arriscam tentando adquirir mais conhecimentos sobre o tema, podem se deparar com palavras para essas entidades ou criaturas como, Azathoth, Chaugnar Faugn, Cthugha, Cthulhu, Dagon, Daoloth, Hastur, entre outros. É possível que manifestações de diferentes entidades se confundam. Também é possível termos o contrário, manifestações da mesma entidade sendo tratadas como oriundas de fontes distintas. Nada do que é possível encontrar organizado em textos sobre esses mistérios ocultos, por melhores e mais sérios, que tenham sido as pesquisas, resulta em informação verdadeiramente

confiável. O que nós percebemos como manifestação de uma dessas entidades ou criaturas, pode nos parecer como tecnologia super avançada ou estranha, com poderes psíquicos além de nossa compreensão ou simplesmente magia.

Em CthulhuTrix, os Agentes da Ordem, não são induzidos a interessarse sobre a verdade cósmica. Para a ação das células gerenciadas pelo Algoritmo Ordenador, o mais importante está na relação entre os cultistas e as manifestações dessas entidades. Os Agentes buscam entender a dinâmica e o comportamento de grupos de pessoas, levados a agir de determinada forma com base no que eles acreditam ser a interpretação correta de uma dessas manifestações da chamada verdade cósmica. Se elas são coerentes ou legítimas, se é possível indentificar sua fonte como sendo dessa ou daquela entidade de maneira clara, isso não é o mais importante. O aspecto mais relevantes das missões, para o Algoritmo, é identificar quais grupos apresentam dinâmicas e comportamentos que mais impedem o reestabelecimento da ordem. A suposta verdade cósmica é nociva, não é momento de estudá-la a fundo, registrá-la e tentar compreendê-la. Os grupos que a cultuam e disseminam precisam ser desmantelados. Essa verdade precisa ser esquecida.

Durante a narrativa de CthulhuTrix, a ação dos Agentes quase sempre estará rodeada por manifestações efeitos da do Mithos, sejam elas legítimas ou não. Coisas estranhas acontecerão e os Agentes terão contato com aspectos dessa verdade. Não é preciso que tudo fique esclarecido ao final da missão. Os Agentes talvez não tenham respostas para relatar com precisão tudo o que viram. É provável que percebam o nome de alguma entidade, lugar místico, ou mesmo o modus operandi de um determinado culto. Haverá casos em que nada inexplicável ou diretamente relacionado ao Mithos estará acontecendo. Pessoas enloquecidas agindo de maneira perigosa, por conta própria, podem ser tão perigosas para a ordem quanto um culto auxiliado por uma criatura extraplanar. */

/Vislumbre/Algoritmo

/* Talvez, nem todos tenham enlouquecido ao mesmo tempo. Talvez alguém já espere pelo que estava para acontecer. O fato é que, na visão dos agentes, por obra de alguém, em algum lugar, talvez hoje, desconhecido por todos, instrumentos computacionais abrigam uma sequência bem definida de instruções que se repetem infinitamente com um único propósito, ocultar a grande verdade cósmica e restaurar a civilização. Seu funcionamento, manutenção, localização e a lógica completa por trás de suas instruções, não poderiam ser confiadas ao contato de nenhuma das atuais mentes humanas debilitadas. Assim, longe dos humanos, máquinas secretas processam dia após dia o Algoritmo Ordenador. Tudo que é possível perceber é que o Algoritmo Ordenador observa os sobreviventes e a dinâmica do seu convívio. Ele permanece oculto e passivo até decidir que uma interferência precisa acontecer. Os recursos certamente são escassos. É provável que a decisão

pela interferência seja tomada apenas com a perspectiva quase certa de resultados importantes para a retomada da civilização.

O Algoritmo Ordenador conta com grupos de pessoas aptas para o para o cumprimento de pequenas missões, os Agentes da Ordem. A atuação desses agentes muitas vezes não passam passam despercebidas. Geram rumores e trazem esperança para alguns. Surgem boatos sobre recrutamento pelas máquinas, proteção, possibilidade de fuga. Alguns falam de um lugar onde ainda restão pessoas sãs. Um refúgio cheio de paz, onde nada se sabe sobre a verdade cósmica. Dizem que o Algoritmo Ordenador foi programado para selecionar os mais empenhados e os conduzir até lá, como recompensa pelos serviços prestados. Em outras versões desses boatos, tudo que o Algoritmo oferece como recompensa são drogas e a possibilidade de uma morte rápida e tranquila. Há quem enxergue o paraíso em ambas as possibilidades. */

Vislumbre/Tecnologia

/* O Vislumbre ocorreu em meados dos anos 90. Sendo assim a tecnologia disponível para os Agentes da Ordem se baseia em resquícios do que havia naquela época. O Agentes tem acesso a dispositivos baseados em texto para troca de informações com o Algoritmo Ordenador. Existe tecnologia de radio-transmissão com taxas de transferência muito baixa. Temos modems, com seus barulhos peculiares, para conexão discada. Isso se os agentes forem capazes de encontrar uma linha telefônica funcional. O que é difícil, mas não completamente impossível.

Os tipos de veículos, armas e medicamentos que podem existir, tudo isso deve fazer menção aquela época. Nunca se esquecendo que o mundo virou um desastre completo. Na maioria das vezes as coisas encontradas não funcionam mais direito e precisam ser consertadas de alguma forma.*/

/Vislumbre/Mensageiras

/* Quem pensou no algoritmo , concebeu uma rede de engenhosos automatos eletrônicos. As Máquinas Mensageiras são unidades transceptoras, através das quais é possível trocar informações com o Algoritmo. Com a perda quase que total das grandes redes de comunicação, Mensageiras são pontos de acesso, possivelmente instalados e mantidos por outros Agentes Ordenadores. Sua distribuição é razoavelmente escassa. Em contato com o sinal de rádio de uma Mensageira, através de seus dispositivos de acesso baseado em texto, os Agentes recebem informações sobre as próximas missões, podem fazer consulta em busca de informações sobre os cultos ou sobre aspectos do Mythos. Em outros casos, os Agentes podem receber instruções de onde encontrar armas, suprimento ou medicamentos. Para manter o princípio da individualidade das células, agentes de células diferentes não devem manter contato entre si. De maneira que a busca por um item solicitado, sempre acaba

com o recolhimento de um pacote deixado por alguém, em algum lugar previamente indicado através da troca de informações com as Mensageiras.

Os Agentes também são encorajados a inserir novas informações sobre experiências aprendidas durante as missões. O Algoritmo Ordenador analisa as informações dos agentes como um meio de avaliar o nível de debilidade e pressão mental ao qual a célula está submetida. As Mensageiras são um recurso tecnológico raro. Por segurança sua localização é alterada constantemente. Diversos grupos de cultistas abominam a presença de qualquer aparato tecnológico. Eles tendem a destruir dispositivos como os transceptores quando os encontram. Esse cenário pode levar células de Agentes da Ordem a vagar por dias, em busca de sinal de uma Mensageira, para continuidade de suas missões.

*/

>_ O Jogo

/* CthulhuTrix é um jogo de base narrativa. Se você está lendo esse texto indie, provavelmente hospedado em meu blog desconhecido. É bastante provável que você já saiba o que é RPG. Neste jogo, um dos participantes será o Mantenedor e alguns de suas funções são, explicar as regras, apresentar o cenário, mediar conflitos e narrar a iniciar a narrativa da sessão de jogo. O Mantenedor também interpreta os personagens secundários, com os quais os jogadores eventualmente se encontraram.

Os demais jogadores interpretaram os personagens principais da narrativa. Para isso, precisam criar seus personagens e ajudar o Mantenedor a criar a narrativa em questão.

As funções e objetivos do Mantenedor e dos Jogadores, não são opostas. O Mantenedor não está aqui para narrar contra os jogadores. A ideia toda em torno do jogo é a de que pessoas estão se reunindo a favor de uma narrativa divertida e interessante, e não uns contra os outros. Reunidos o Mantenedor e os jogadores, entre dois e quatro jogadores, é hora de começar a narrativa. CthulhuTrix tem sua narrativa iniciada com a criação coletiva dos personagens e também a adequação do cenário. Nada deveria estar completamente definido até esse momento e um NÃO enfático e definitivo, seja do Mantenedor ou de um dos jogadores, deve ser EVITADO enquanto as sugestões começarem a ser apresentadas. O melhor é aproveitar o máximo a sugestão de todos, para que a narrativa pertença tanto quanto for possível ao grupo inteiro, e não apenas a um único indivíduo.

A criação dos personagens inicia-se com uma conversa, onde o Mantenedor lança algumas perguntas que ajudaram a entender quem são os protagonistas. Essa é uma passagem importante no jogo, pois divide o momento de encontro e preparação e o início da narrativa. O início da criação de personagens tem função imersiva. É aqui que tudo se inicia...

//Comentário

/* Os personagens devem ser criados no início da sessão de jogo, com a participação dos demais jogadores e do Mantenedor. Basta responder algumas questões feitas pelo Mantenedor. Não será necessário nenhum tipo de preparação por parte dos jogadores para isso. Não é desejável que os jogadores, ou o narrador, apareçam com ideias pré-concebidas sobre um personagem. CthulhuTrix propõe uma narrativa estranha. E será bem mais estranho tudo que for impensado e produzido no calor do momento. */

>_ Personagens

/* Os Agentes da Ordem estão entre aqueles que ainda resistem á evangelização cultista, ao isolamento, estagnação ou ao suicídio. Além dessas características, eles também foram recrutados pelo que algumas de suas competências pessoais podem oferecer para as missões. Os Agentes nunca estão trabalhando sozinhos em suas missões. Eles formam pequenas células de três a cinco integrantes. O isolamento é pouco útil e extremamente perigoso quando não se pode confiar em sua própria mente. As mentes debilitadas pregam peças constantes nos Agentes. É preciso ter pessoas confiáveis e com as quais seja possível sentir-se confortável para dividir seus pesadelos e alucinações. Em diversos momentos as palavras de um companheiro, confirmando que não há dezenas de olhos observadores encrustados em uma porta a observar, serão bem mais importantes do que do que sua capacidade de manejar uma arma ou seguir uma pista.

As células nunca se encontram, não sabem nada umas sobre as outras e não tem confirmação nenhuma de suas existência. O único contato que já tiveram com outra pessoa envolvida no projeto, foi com o Agente que os recrutou, treinou. E que desapareceu depois disso. As células também não sabem nada sobre a localização, controle ou origem do Algoritmo Ordenador. Toda informação que possuem através das transmissões vindas das Mensageiras é suficiente para o cumprimento das missões e às vezes são acompanhadas de promessas de um prometido repouso para breve. Uma merecida “aposentadoria”, em um lugar seguro, longe do contato com a nociva verdade cósmica. Além do provável altruísmo, senso de responsabilidade para com o dever, ou apenas uma vontade enorme de fugir desse cenário caótico, as promessas sobre esse acolhimento final para as mentes cansadas dos Agentes é tudo o que eles tem.

/Personagem/Criação De Personagem

/* Para criar um personagem, é necessário ter em mãos a planilha de personagens e responder algumas perguntas, que serão feitas pelo Mantenedor, no início da sessão de jogo e junto com os demais participantes:

Conceito:

Como os outros Agentes costumam chamá-lo?

Que definição descreveria melhor sua função na célula em três palavras no máximo?

Que frase representaria melhor seu caráter e comportamento em poucas palavras?

Aptidões Notáveis:

Cite uma coisa nas qual você sempre foi bom;

Cite duas coisas que você já sabia antes de ser recrutado;

Cite duas coisas que você aprendeu durante esse tempo nas missões com algum de seus companheiros; */

/Personagem/Condições

/* Em algum momento as coisas podem dar errado e isso trás consequencia ruins para os personagens.

Cada condição possui três níveis. Se em algum momento um personagem adquirir todos os três níveis de uma condição específica, ele está fora da narrativa até o fim da sessão de jogo.

Um personagem adquire uma Condição quando:

Absorve um estranhamento sozinho;

Quando falha ao enfrentar um obstáculo;

Condições:

Ataque de nervos

Necessidade de Isolamento

Decidido a se arriscar demais

Tendencia ao suicídio

Doente ou Ferido

*/

>_ Instruções

//Convenções

//CthulhuTrix utiliza dados comuns de seis faces

//1d6 significa 1 dado de seis faces

// 2d6 significa 2 dados de seis faces, e assim por diante

//A não ser que se diga o contrário, o empate favorece os jogadores

Vazio Basilar()

#Inclua 5d6

/*Separe ao menos 5d6, sendo necessário ao menos dados de duas cores diferentes. Três brancos e dois vermelhos, por exemplo. Talvez vocês prefiram ter 4d6 para cada jogador. Dois dos dados serão os dados de ação, ou outros dois restantes, os dados de vislumbre.

Os resultados de cada lançamento são comparados para cada dado em separado.

Se o resultado de todos os dados de ação forem maiores do que o resultado de todos os dados de vislumbre, o jogador pode continuar descrevendo ação de seu personagem como sendo bem sucedida e nada de estranho é percebido.

Se o resultado de ao menos um dos dados de vislumbre for maior do que o resultados de um dos dados de ação, alguma coisa estranha é percebida. O jogador precisa decidir se seu personagem irá tentar ignorar o estranhamento do que foi percebido, tentando absorver sozinho o que foi visto e tratando-o como provável fruto de sua mente debilitada, ou se irá tentar Resolver o Vislumbre. Ao decidir por Absorver o Vislumbre, o jogador pode prosseguir narrando sua ação como bem sucedida, enquanto o personagem adquire uma Condição.

Se o resultado de todos os dados de vislumbre foram maiores do que os resultados dos dados de ação, não há opção, é preciso tentar Resolver o Vislumbre*/

//Obstáculos

/* Um Obstáculo é qualquer impecilho que precisa necessariamente ser enfrentado com um lançamento de dados. Quando se falha no lançamento de dados ao se enfrentar um Obstáculo, adquire-se um nível em algumas das Condições do personagem. */

Para Lançar Dados()

{ Para todas as ações, 2d6 de vislumbre sempre serão lançados junto com dados de ação. A quantidade de dados de ação pode variar conforme abaixo:

Para ações que não possam ser justificadas pelo conceito do personagem, lance 1d6 de ação (1d6 de ação + 2d6 de vislumbre);

Para ações que se encaixem com o conceito do personagem, mas não foram definidas como Aptidões notáveis, lance 2d6 de ação (2d6 de ação + 2d6 de vislumbre);

Para ações relacionadas diretamente com uma das Aptidões Notáveis do personagem, lance 3d6 de ação (3d6 de ação + 2d6 de vislumbre)

}

Resolvendo Vislumbre()

/* Resolver um Vislumbre, é dividir a constatação de algum estranhamento com os demais Agentes de sua célula. Com isso temos a possibilidade de averiguar se o estranhamento percebido faz parte de algum tipo de alucinação ou impressão psicótica de algum personagem em particular, ou se de fato algo verdadeiramente estranho está se passando, e pode inclusive ser percebido por todos os demais Agentes.

*/

{ Para Resolver um Vislumbre;

Anuncie a percepção do estranhamento e comece a descrevê-lo;

Os demais jogadores devem lançar seus 2d6 vislumbre e comparar com o resultado dos dados de ação, lançados por aquele que tenta resolver o vislumbre;

Se ao menos um outro jogador conseguir, em um de seus 2d6 de vislumbre, um resultado superior aos dados de ação do resolvidor, o estranhamento é confirmado como sendo real. Apesar de assustador, foi algo passageiro. Os personagens podem prosseguir;

Se todos os resultados nos dados de vislumbre dos demais jogadores confirmarem o estranhamento, temos algo bizarro que continua acontecendo de maneira permanente, e os jogadores precisam lidar com isso. Seja lá o que for, representa um risco que pode causar Condições aos personagens;

Uma vez feita a confirmação, todos devem adicionar detalhes a descrição inicial, ou adquirir uma Condição;

Se todos os resultados dos lançamentos nos dados de vislumbre dos demais jogadores forem menores do que os resultados dos dados de ação do resolvidor, o estranhamento não passa de uma impressão do resolvidor. O jogador agora consegue lidar com isso e continuar com suas ações;

}

Teste De Auxílio()

/*Enquanto houver dados de auxílio, cada jogador pode interferir na narrativa e checar a possibilidade do grupo conseguir algo de que precisa. Pode ser o sinal de transmissão de uma Mensageira, a ajuda de um contato, encontrar suprimentos, etc.

Um Teste de Auxílio também pode ser usado por um jogador para tentar fazer com que seu personagem se livre de uma Condição*/

{ Lance xd6 de auxílio + 1d6 de vislumbre (x = quantidade de dados de auxílio que deseja gastar);

Se ambos os dados de ação superarem os dados de vislumbre, os personagens conseguem o que estavam buscando sem maiores problemas;

Em caso de empate, os personagens conseguem o que procuravam, mas teram algum tipo de empecilho para alcançá-lo;

Se o resultado do dado de vislumbre for o maior obtido, além de não conseguirem o que procuravam, os personagens ainda arranjam algum problema;

Os dados de auxílio gastos, em caso de sucesso ou não no teste, são perdidos;

}

Dados De Auxílio()

{ Ganhe 1 dado de auxílio sempre que adicionar por conta própria um Obstáculo no caminho dos Agentes;

Complemente a narração de qualquer outro jogador ou do mantenedor, dizendo, “E não é só isso...”;

Descreva em seguida seu obstáculo;

}

> _ Narrativas

/* Durante as narrativas de CthulhuTrix coisas estranhas sempre rondaram as ações do Agentes da Ordem. As aventuras podem se parecer com um dos episódios do antigo seriado Arquivo-X, onde os Agentes saem para investigar um tipo de acontecimento estranho e acabam se vendo envolvidos em algo mais bizarro do que se imaginava. Esse tipo de missão pode envolver cultistas de uma seita considerada nocivamente importante pelo Algorítimo Ordenador.

Outro tipo de missão poderia ser encontrar e destruir objetos considerados sagrados, de acordo com o Mithos. Alguns cultos podem ser mantidos com base na posse do objeto. O objeto em sí pode levar pessoas a agirem de maneira nociva a ordem.

Mesmo missões puramente técnicas, como encontrar o sinal mais próximo de uma Mensageira para troca de informações sobre equipamento, remédios ou suprimentos, podem se tornar extremamente complexas e bizarras. Lembre-se que os personagens tem as mentes debilitadas, surtos psicóticos e delírios. Tudo pode acontecer bem no estilo das alucinações que ocorrem com os personagens da animação *A Scanner Darkly* (2006).

A busca por um equipamento necessário, ou por alguém capaz de consertar alguma coisa que os Agentes precisam muito, também pode ser o tema de uma aventura. Assim como a busca por remédios ou por um médico.

A existencia dos Agentes da Ordem é bem conhecida de alguns cultos, os personagens podem correr grande perigo sendo perseguidos se descobertos. Há um grande ódio, quase que generalizado, pela tecnologia, e os agentes costumam fazer uso dela. Suas armas ou dispositivos eletrônicos podem denunciá-los se percebidos.

Aceite JESUS em
sua vida!